



HAL
open science

Images et Révolution en mouvement : représentations fictionnelles de la Révolution française au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo entre 2000 et 2020

Hugo Orain

► To cite this version:

Hugo Orain. Images et Révolution en mouvement : représentations fictionnelles de la Révolution française au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo entre 2000 et 2020. Histoire. Université Rennes 2; Université du Québec à Trois-Rivières, 2022. Français. NNT : 2022REN20013 . tel-03771232

HAL Id: tel-03771232

<https://theses.hal.science/tel-03771232v1>

Submitted on 7 Sep 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

THÈSE DE DOCTORAT DE

L'UNIVERSITÉ RENNES 2

ÉCOLE DOCTORALE N° 604
Sociétés, Temps, Territoires
Spécialité : Histoire

Par

Hugo ORAIN

Images et Révolution en mouvement

Représentations fictionnelles de la Révolution française
au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo entre 2000 et 2020

Thèse présentée et soutenue à Rennes, le 04/04/2022

Unité de recherche : EA 7468 (Tempora) Laboratoire de sciences historiques

Rapporteurs avant soutenance :

Mr Jonas CAMPION Professeur - Université du Québec à Trois-Rivières
Mr Antoine de BAECQUE Professeur - ENS

Composition du Jury :

| | | |
|--------------------|------------------------|--|
| Examineurs : | Mr Antoine de BAECQUE | Professeur - ENS |
| | Mme Gaïd ANDRO | Maîtresse de conférence - INSPE Nantes |
| | Mr Jonas CAMPION | Professeur - Université du Québec à Trois-Rivières |
| | Mr Guillaume MAZEAU | Maître de conférence - Université Paris 1 |
| Dir. de thèse : | Mme Dominique GODINEAU | Professeure - Université Rennes 2 |
| Co-dir. de thèse : | Mr Laurent TURCOT | Professeur - Université du Québec à Trois-Rivières |

THÈSE DE DOCTORAT
L'UNIVERSITÉ RENNES 2

ÉCOLE DOCTORALE N° 604
Sociétés, Temps, Territoires
Spécialité : Histoire

IMAGES ET RÉVOLUTION EN MOUVEMENT

**Représentations fictionnelles de la Révolution française
au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo entre 2000 et 2020**

Hugo ORAIN

- Rapporteurs avant soutenance -

Jonas Campion - Professeur - Université du Québec à Trois-Rivières
Antoine de Baecque - Professeur - ENS

- Composition du Jury -

Directrice de thèse

Dominique GODINEAU
Professeure - Université Rennes 2

Co-directeur de thèse

Laurent TURCOT
Professeur - Université du Québec à Trois-Rivières

Examineurs

Gaïd ANDRO - Maîtresse de conférence - INSPE Nantes
Antoine de BAECQUE - Professeur - ENS
Jonas CAMPION - Professeur - Université du Québec à Trois-Rivières
Guillaume MAZEAU - Maître de conférence - Université Paris 1

Thèse présentée et soutenue à Rennes, le 04/04/2022
Unité de recherche : EA 7468 (Tempora) Laboratoire de sciences historiques

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier :

Ma directrice de thèse, Dominique Godineau, pour avoir cru en ce sujet de thèse, ses relectures attentives et m'avoir soutenu pendant ces quatre années.

Mon second directeur de thèse, Laurent Turcot, pour son aide et son généreux accueil lors de mon séjour au Québec.

Maxime Durand, grâce à qui j'ai pu découvrir les coulisses de la conception d'un jeu vidéo et pour son immense sympathie.

Clément Schneider, à qui je souhaite une belle et longue carrière de cinéaste.

Mes camarades doctorants, Alexandre, Anthony, Jean-François, Pierre et Quentin pour leur amitié et leur soutien.

Mes parents et mes sœurs, avec qui j'ai grandi dans la fiction et l'imaginaire. C'est grâce à eux que je crois en la vérité suivante : tout est culture.

Ma grand-mère, pour les après-midi réconfortants, car elle a tout de suite compris l'intérêt de ma thèse et parce qu'elle sera très heureuse de me savoir docteur.

Mon grand-père, avec qui j'aurais voulu partager ce moment.

Maëlla, pour son soleil et son soutien.

SOMMAIRE

| | |
|---------------------|-----------|
| INTRODUCTION | 11 |
|---------------------|-----------|

PREMIÈRE PARTIE

Approche méthodologique et intermédiatique

| | |
|--|-----------|
| Chapitre 1. Une démarche incorporatrice | 31 |
| 1.1 Spécificités médiatiques | 33 |
| 1.1.1 Le film comme objet historique | 33 |
| 1.1.2 « La télévision explore le temps » | 40 |
| 1.1.3 Le jeu vidéo : film interactif ou expérience ludique ? | 45 |
| 1.2 Convergences intermédiatiques | 53 |
| 1.2.1 L'inclusion dans un système technologique similaire | 53 |
| 1.2.2 Références et inspirations inter-médiatiques | 56 |
| 1.2.3 Des frontières médiatiques de plus en plus floues | 58 |
| | |
| Chapitre 2. Corpus | 65 |
| 2.1 La construction et le choix des œuvres | 65 |
| 2.2 Des œuvres plus exploitables que d'autres | 70 |
| 2.3 Présentation technique du corpus | 71 |
| 2.3.1 Cinéma | 71 |
| 2.3.2 Télévision | 72 |
| 2.3.2 Jeu vidéo | 74 |
| | |
| Chapitre 3. Critères d'étude | 77 |
| 3.1 L'analyse de la conception : | 77 |
| 3.2 L'analyse des formes et de la réalisation : | 79 |
| 3.3 L'analyse de la diffusion et de la réception : | 81 |

DEUXIÈME PARTIE

Mondes imaginaires de la Révolution française

| | |
|---|------------|
| Chapitre 1. Reproduire les temporalités | 85 |
| 1.1. Quelles sont les temporalités de la Révolution ? | 87 |
| 2.1 Entrer en Révolution : génériques et scènes d'ouvertures | 103 |
| 1.3 Représenter le temps qui passe | 138 |
| 1.4 Rythmes révolutionnaires | 165 |
| 1.5 Comment mettre fin à la Révolution ? | 172 |
| 1.6 Conclusion du chapitre | 182 |
| | |
| Chapitre 2. Appréhender les spatialités | 185 |
| 2.1 Géographie des mondes audiovisuels et vidéoludiques | 186 |
| 2.2 Espaces publics, espaces privés | 198 |
| 2.3 La promenade : déambulation dans les mondes imaginaires | 205 |
| 2.4 Le jeu vidéo est-il le média <i>ultime</i> de l'immersion spatiale ? | 212 |
| 2.5 Conclusion du chapitre | 223 |
| | |
| Chapitre 3. Construire le scénario d'une œuvre de fiction historique | 225 |
| 3.1 Degré de liberté et « déréalisation » de l'histoire. | 226 |
| 3.1.1 La « reconstitution » comme horizon de l'histoire | 227 |
| 3.1.2 L'adaptation comme lecture personnelle de l'histoire | 234 |
| 3.1.3 Le « scénario fictif » comme réécriture de l'histoire | 239 |
| 3.1.4 Conclusion | 248 |
| 3.2 Quelle place pour la source historique ? | 249 |
| 3.3 Conclusion du chapitre | 268 |
| | |
| Chapitre 4. Stimuler les sens et les émotions | 271 |
| 3.1 Existe-t-il un genre révolutionnaire ? | 274 |
| 4.2 Les sons au service de la fiction ? | 289 |
| 4.2.1 Entendre la Révolution | 290 |
| 4.2.2 Mélodies révolutionnaires | 293 |
| 4.2.3 L'anachronisme musical comme outil du réalisme ? | 304 |

| | |
|--|-----|
| 4.3 Le langage des images : couleurs et symbolisme | 308 |
| 4.3.1 Les couleurs de la Révolution | 309 |
| 4.3.2 Les symboles de la Révolution | 319 |
| 4.4 Mise en abyme de l'art visuel : légitimation ou reproduction ? | 327 |
| 4.5 Conclusion du chapitre | 340 |

Conclusion de la deuxième partie **341**

TROISIÈME PARTIE

Mythologies de la Révolution française

Chapitre 1. Généalogie des représentations de la Révolution française **345**

| | |
|--|-----|
| 1.1 « L'Affaire Danton » de Büchner à <i>We. The Revolution</i> | 350 |
| 1.2 La Révolution est républicaine : de Renoir à Schoeller | 362 |
| 1.3 La Révolution est contre-révolutionnaire : de Rohmer à Brunard | 367 |
| 1.4 La Révolution est « féministe » : de Rohmer à Schoeller | 377 |
| 1.5 Conclusion du chapitre | 382 |

Chapitre 2. Mythologies médiatiques **385**

| | |
|---|-----|
| 2.1 Le mythe d'une violence révolutionnaire | 386 |
| 2.1.1 Une obsession fictionnelle | 388 |
| 2.1.2 La violence comme forme d'engagement pour Schoeller | 395 |
| 2.2 Un violent désir de bonheur ? | 403 |
| 2.2.1 L'amour comme émotion révolutionnaire | 404 |
| 2.2.2 L'amour politique comme émotion publique | 409 |
| 2.3 La guillotine : symbole de la Révolution ? | 422 |
| 2.3.1 Le décor de la mort | 423 |
| 2.3.2 Le rituel scénographique | 428 |
| 2.3.3 La machine à fantasmes | 432 |
| 2.4 Conclusion du chapitre | 437 |

Chapitre 3. Les personnages de l'histoire : incarner à l'écran **439**

| | |
|---|-----|
| 3.1 Qui sont les « héros » de la Révolution ? | 443 |
| 3.1.1 La Révolution aux multiples visages | 443 |
| 3.1.2 <i>La persona</i> : l'acteur incarne le passé | 452 |

| | |
|---|-----|
| 3.1.3 L'avatar comme acteur virtuel | 458 |
| 3.2 Les corps du roi et de la reine | 462 |
| 3.2.1 Marie-Antoinette : une reine apolitique et sexualisée | 462 |
| 3.2.2 Louis XVI : le roi aux multiples corps | 480 |
| 3.3 Robespierre : le visage de la Terreur | 501 |
| 3.3.1 La construction de l'image négative | 503 |
| 3.3.2 La disparition de Robespierre ? | 506 |
| 3.3.3 Le corps de Robespierre | 507 |
| 3.3.4 La Terreur incarnée | 511 |
| 3.3.5 Robespierre et la mort, Robespierre et sa mort | 518 |
| 3.4 Conclusion du chapitre | 526 |

Chapitre 4 : les « acteurs collectifs » **529**

| | |
|--|-----|
| 4.1 La société en mouvement | 530 |
| 4.1.1 Qu'est-ce que le Peuple ? | 531 |
| 4.1.2 Le Clergé : entre radicalité et spiritualité | 557 |
| 4.1.3 La Noblesse : nostalgie d'un ordre disparu ? | 569 |
| 4.2 Animalité révolutionnaire | 580 |
| 4.2.1 L'omniprésence animale | 581 |
| 4.2.2 L'animal, corps métaphorique | 589 |
| 4.3 La dépolitisation du rôle des femmes | 604 |
| 4.3.1 Un pluriel réducteur | 606 |
| 4.3.2 Le pluriel comme force collective | 617 |
| 4.3.3 Une lecture actuelle du rôle des femmes | 623 |
| 4.4 Conclusion du chapitre | 630 |

Chapitre 5. Les images contemporaines comme résurgences du passé ? **633**

| | |
|--|-----|
| 5.1 Réceptions publiques : journalistes, spectateurs et historiens | 637 |
| 5.2 L'historien face à la fiction contemporaine | 648 |
| 5.3 Une fiction peut-elle être une archive contemporaine ? | 657 |
| 5.4 Conclusion du chapitre | 663 |

Chapitre 6. Transmettre les images de la Révolution **665**

| | |
|--|-----|
| 6.1 Histoire des usages pédagogiques et scolaires des médias | 669 |
| 6.2 L'apprentissage de l'histoire par la fiction | 674 |
| 6.3 L'éducation révolutionnaire | 690 |

| | |
|---|------------|
| 6.4 Conclusion du chapitre | 694 |
| Conclusion de la troisième partie | 697 |
| | |
| CONCLUSION | 703 |
| | |
| SOURCES | 715 |
| BIBLIOGRAPHIE | 721 |
| GLOSSAIRE | 741 |
| | |
| ANNEXES | 743 |
| <i>Annexe 1 : Un violent désir de bonheur.</i> Entretien avec Clément Schneider | 743 |
| Annexe 2 : liste des genres cinématographique et télévisuelles | 751 |
| Annexe 3 : Enquête en ligne sur la Révolution française et les jeux vidéo | 752 |
| | |
| INDEX DES ILLUSTRATIONS | 761 |

INTRODUCTION

« Pourquoi croyez-vous que je date tout ce que je fais ? C'est qu'il ne suffit pas de connaître les œuvres d'un artiste. Il faut aussi savoir quand il les faisait, pourquoi, comment, dans quelle circonstance. Sans doute existera-t-il un jour une science, que l'on appellera peut-être " la science de l'homme", qui cherchera à pénétrer plus avant l'homme à travers l'acte créateur...Je pense souvent à cette science et je tiens à laisser à la postérité une documentation aussi complète que possible...Voici pourquoi je date tout ce que je fais¹. »

Pablo Picasso, le 6 décembre 1943.

« La fiction éclaire énormément sur la réalité. Peut-être plus que la réalité elle-même, parce que la fiction au moins nous savons que c'est une fiction. Nous savons que nous l'avons inventée, imaginée. La réalité nous croyons qu'elle est réelle². »

Jean-Claude Carrière, *La Conversation scientifique*, 21 janvier 2019.

La fiction plus réelle que le réel ?

Notre cerveau est une machine à fiction³. Notre capacité à imaginer est au cœur de nos sociétés, et la fiction y est présente à chaque instant. Je me suis interrogé sur le pouvoir de cette fiction sur notre réalité⁴. Dans nos sociétés contemporaines, la fiction est parfois associée au faux, voire à l'erreur, parce qu'elle est une invention. Mais comment définir la fic-

¹ BRASSAÏ, *Conversation avec Picasso*, Paris, Gallimard, 1964, p. 123. Citation relevée in GINZBURG Carlo, *Peur révérence terreur. Quatre essais d'iconographie politique*, Paris, Les presses du réel, 2013, p. 109.

² CARRIÈRE Jean-Claude et KLEIN Étienne, « Jean-Claude Carrière : "La grande aventure de l'esprit au XX^e siècle, c'est la science", *La Conversation scientifique*, France Culture, 27 février 2021, 1h02.

³ La fiction évoque d'abord la *mimésis* de la philosophie antique comme ce qui reproduit la réalité mais qui n'est pas réel. Aujourd'hui, la fiction est aussi définie comme une « œuvre ou un genre littéraire créés par l'imagination pure, sans souci de vraisemblance », selon la définition la plus récente du Larousse. Toujours selon le dictionnaire, la fiction n'est pas « l'histoire » ou le « récit » qui traduisent eux des événements réels ou imaginaires. LAROUSSE, « Fiction » [en ligne], consulté le 24 janvier 2022. Voir aussi SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999.

⁴ Dans cette introduction, j'ai fait le choix du « Je » pour apporter de la clarté à mon propos et aussi selon l'approche d'Ivan Jablonka. Voir JABLONKA Ivan, « L'historicité de l'historien ou la place des morts », *Sociétés et représentations*, n°43, 2017, p. 83-98. Et TRAVERSO Enzo, *Passés singuliers. Le « Je » dans l'écriture de l'histoire*, Montréal, Lux Éditeur, 2020.

tion *historique* ? Il existe deux possibilités. La première correspond à la fiction historique comme représentation par un médium artistique⁵ – c'est la plus commune et celle que nous étudierons ici. La seconde serait de considérer l'écriture de l'historien comme un exercice de fiction – un roman vrai⁶. On s'intéresse à la première forme mais il ne faut pas négliger les enjeux de la seconde.

La fiction historique est-elle alors une forme de déformation, de faux ou de subterfuge ? La fiction nous raconte une histoire par un récit⁷ et un univers propre dans lesquels évoluent des personnages. La fiction peut prendre plusieurs formes. Elle peut être orale, visuelle ou écrite. Elle est une des expressions de l'art (littérature, cinéma, théâtre, audiovisuel, etc.). Si elle est surtout imaginée, la fiction peut être qualifiée d'historique. Si nous parlons de fiction historique, c'est alors une représentation reconstituée d'un passé, ou d'une partie du passé, qui a existé⁸. Représenter c'est d'abord rendre sensible par une image. Longtemps l'image a incarné, entre autres, l'absence d'une chose ou d'un être comme substitut – de l'*imago* des défunts de l'aristocratie romaine à la peur que son âme soit capturée par l'appareil photographique. Puis le processus de représentation a constitué l'image dans sa forme moderne, c'est-à-dire comme un simulacre : ce qui est représenté n'est pas réellement là, c'est seulement une reproduction⁹.

C'est pourquoi la fiction historique n'est pas une reproduction du passé ni une captation documentaire, c'est une reconstitution, c'est-à-dire qu'elle provoque un effet de vraisem-

⁵ DUPRAT Annie, « Histoire et images » in DELACROIX Christian (dir.) et *all.*, *Historiographies*, vol. I., Paris, Gallimard, 2010, p. 307.

⁶ Depuis la célèbre formule de Paul Veyne (*Comment on écrit l'histoire ?*, 1971), les historiens ont accepté et intégré leur propre subjectivité dans leur discipline. Dès lors, de nombreux historiens n'ont cessé de jouer et d'expérimenter sur ces relations entre la fiction et l'écriture de l'histoire.

⁷ Dans une fiction, le récit est la narration d'événements et de faits, c'est ce qu'on appelle communément aujourd'hui l'histoire. Pour les historiens, le récit est lié à l'écriture de l'histoire depuis l'Antiquité et les premiers historiens gréco-romains. Voir DOSSE François, « Récit » in DELACROIX Christian, DOSSE François, GARCIA Patrick et OFFENSTADT Nicolas (dir.), *Historiographies*, Paris, Gallimard, 2010, vol. II, p. 862-876.

⁸ Roger Chartier définit la représentation comme des formes « par lesquelles les individus et les groupes donnent sens au monde qui est le leur ». Voir CHARTIER Roger, « Le monde comme représentation », *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, 44^e année, n°6, 1989, p. 1505-1520.

⁹ BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981.

blance¹⁰. Il y a un décor, un récit et des acteurs – réels ou non. En plus de son récit, la fiction raconte quelque chose de ses auteurs. Ils s'inscrivent et vivent dans des sociétés qui contiennent d'autres fictions qui les inspirent. Comme l'historien Marco Ferro l'écrivait : « Il reste à étudier le film, à l'associer au monde qui le produit¹¹ ». Le temps de la conception est un processus qui peut nous renseigner sur les mentalités¹² d'une époque : « L'usage dominant d'aujourd'hui est projeté dans le passé comme une vérité¹³ ».

L'étude la conception d'une fiction historique nous raconte quelque chose de la discipline historique. Dans une fiction, on perçoit une mémoire collective, un imaginaire partagé, une histoire institutionnelle et scolaire, un roman national ou des querelles historiographiques¹⁴. La fiction est traversée par ces multiples dimensions. Pour l'historien, il faut l'appréhender comme un récit : il faut la lire, la regarder ou même y jouer.

Après un premier travail de maîtrise sur la représentation du Peuple dans *Le Serment du jeu de Paume* de Jacques-Louis David et *La Liberté guidant le Peuple* de Delacroix, puis un second sur de fausses sources écrites au XIX^e siècle, je me suis intéressé à la représentation du passé par la fiction. Lors du visionnage du *Dark Knight Rises* de Christopher Nolan (2012), j'ai été étonné d'y voir une reconstitution du *Serment du jeu de paume* de Jacques-Louis David (1791-1792). De plus, dans cette superproduction hollywoodienne, est mis en scène un tribunal « terroriste » fortement inspirée de l'expérience de la Terreur. Après quelques recherches, j'ai découvert un interview du scénariste Jonathan Nolan, dans lequel il affirmait vouloir retranscrire l'atmosphère du Paris révolutionnaire, telle qu'elle était ra-

¹⁰ Nous entendons la vraisemblance comme ce qui ressemble à la réalité dans une fiction, ou ce qui paraît vrai. Voir CALAME Claude, « Vraisemblance référentielle, nécessité narrative, poétique de la vue. L'historiographie grecque classique entre factuel et fictif », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 1/2012, p. 81-101

¹¹ FERRO Marc, « Le film, une contre-analyse de la société ? », *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*. 28^e année, n°1, 1973, p. 113.

¹² La notion de mentalité peut se définir comme « l'exploration de la psyché humaine à travers l'étude de l'évolution des comportements, des sensibilités, des représentations ». Voir JOSSE François, « Histoire des mentalités » in DELACROIX Christian (dir.) et *all.*, *op. cit.*, vol. I, p. 220.

¹³ MORIZOT Baptiste, *Manières d'être vivant*, Arles, Actes Sud, 2020, p. 56.

¹⁴ ANDERSON Benedict, *L'imaginaire national. Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*, Paris, La Découverte, 2006.

contée par Charles Dickens dans *Le conte de deux cités*¹⁵, et la transposer à Gotham¹⁶ – la ville de Batman. Pour quelles raisons un réalisateur hollywoodien avait-il amalgamé le terrorisme contemporain avec la Terreur de 1793¹⁷ ? Que racontaient alors les autres fictions actuelles sur la Révolution française ?

Moi-même, en tant que spectateur et joueur, j'avais déjà éprouvé un « sentiment de réel ». J'avais eu l'impression de toucher un fragment de ce qu'avait pu être le passé. Mes pratiques m'ont alors poussé à m'interroger sur la nature profonde des fictions. Que veut-on dire lorsque l'on parle de *réalisme historique* ou de *fiction historique* ? Selon l'approche de l'historien Michael Baxandall¹⁸, j'ai voulu déconstruire la fiction au prisme de la société dans laquelle l'artiste avait conçu son œuvre. Il fallait donc décomposer le processus de création : conception, réalisation, production, diffusion et réception.

Comme historien, j'ai cherché à collecter des documents. J'ai constitué un corpus de fictions audiovisuelles (cinéma et télévision) et vidéoludiques (jeu vidéo) qui mettent en scène la Révolution française¹⁹. Notre corpus est ainsi composé de vingt-trois œuvres diffusées en France entre 2000 et 2020²⁰ : sept films réalisés de 2001 à 2018, huit œuvres télévisuelles (trois émissions de vulgarisation, trois fictions et deux docufictions) diffusés entre 2003 et 2020, et huit jeux vidéo conçus entre 2009 et 2019. Ces fictions sont les sources principales de mon travail. D'autres documents se sont imposés à moi : les sources écrites

¹⁵ DICKENS Charles, *Le Conte de deux cités (A Tale of Two Cities, A Story of the French Revolution)*, Paris, Hachette, 1861.

¹⁶ LESNICK Silas, « Christopher Nolan on The Dark Knight Rises' Literary Inspiration » [en ligne], Comingsoon.com, 8 juillet 2012.

¹⁷ GINZBURG Carlo, *Peur révérence terreur – Quatre essais d'iconographie politique*, Dijon, Les presses du réel, 2013.

¹⁸ BAXANDALL Michael, *L'œil du Quattrocento: l'usage de la peinture dans l'Italie de la Renaissance*, Paris, Gallimard, 1985.

¹⁹ Le choix de la Révolution française, comme période historique étudiée, est venue naturellement après le visionnage du film de Christopher Nolan, et de la représentation de la Terreur dans une fiction contemporaine.

²⁰ La période de 2000 à 2020 s'explique pour plusieurs raisons : les travaux d'historiens sur le cinéma et la télévision allant jusqu'à 2000 mais pas au-delà, les jeux vidéo n'avaient pas encore été étudiés, et il fallait arrêter cette thèse car des fictions continuent de sortir tous les ans. La construction du corpus est plus détaillée dans le reste de l'introduction et dans la première partie de la thèse, dans le chapitre éponyme.

et iconographiques liées à la conception de ces images (making of, entretiens de concepteurs, *art work* et *concept art*²¹, etc.).

Comme il me fallait appréhender la réception de ces fictions, j'ai consulté des sites de notation publique, des critiques professionnelles ou d'amateurs, des réactions filmées et disponibles en ligne. Ma propre expérience ne pouvait suffire pour comprendre ces représentations. En effet, en tant que joueur, je m'intègre dans un environnement personnel, c'est-à-dire une matérialité nécessairement différente de celle de tout autre joueur.

Comment me protéger de ma propre expérience, de ma propre subjectivité ? Comment éviter de décalquer mes regards sur mon analyse ? Il m'a semblé que ce serait grâce aux autres avis et critiques de professionnels ou d'amateurs, mais surtout grâce aux outils et méthodes d'autres disciplines que l'histoire, qui ont déjà conceptualisé des moyens pour se *mettre à distance* de ses propres subjectivités, ce que l'on appelle communément la réflexivité²².

En effet, la méthode historienne ne peut suffire pour l'étude de fictions audiovisuelles et vidéoludiques. Un corpus *intermédiatique*²³ induit une approche *interdisciplinaire*²⁴ : « je tiens de connaître les parties sans connaître le tout, non plus que de connaître le tout

²¹ Le *concept art* est une discipline artistique récente qui correspond aux illustrations liées à la conception de jeux vidéo. Voir MACQ Marine, *Imaginaires du jeu vidéo. Les concept artists français*, Toulouse, Third Editions, 2021.

²² Dès 1982, Foucault a appelé à déconstruire nos préjugés pour permettre une auto-émancipation de l'individu. On parle aujourd'hui de réflexivité. Voir FOUCAULT Michel, *Technologies of the Self*, Amherst, University of Massachusetts Press, 1988. Et CARNUS Marie-France et MIAS Christine, « Réflexivité » in JORRO Anne (dir.), *Dictionnaire des concepts de la professionnalisation*, Louvain-la-neuve, De Boeck supérieur, 2014, p. 269-272.

²³ De plus en plus de chercheurs parlent de *transmédiatisme* au lieu d'*intermédiatisme*. Nous préférons le second terme et ceux de convergence ou d'hybridation. Pour la définition d'intermédiatisme, cf. glossaire. Les débats sont assez similaires à ceux sur l'interdisciplinarité ; cf. note suivante. Voir aussi JENKINS Henry, *La Culture de la convergence – Des médias au transmédia*, Paris, Armand-Colin, 2013.

²⁴ Nous retenons le terme d'*interdisciplinaire* plutôt que ceux de *pluridisciplinaire* ou de *transdisciplinaire*. Pour Patrick Charaudeau, l'interdisciplinarité est plus difficile à réaliser. Selon lui, il ne suffit pas d'ajouter des disciplines sur un même objet d'analyse, mais de se confronter à diverses compétences disciplinaires. Le pluridisciplinaire correspondrait à cette simple addition. Par un exemple, un historien utilise des outils géographiques sans avoir été formé à la discipline. Il risquerait de se servir de la carte comme un historien et non comme un géographe. Cette querelle épistémologique est toujours en cours et les définitions ne sont pas consensuelles. Voir CHARAUDEAU Patrick, « Pour une interdisciplinarité "focalisée" dans les sciences humaines et sociales », *Questions de communication*, n°17, 2010, p. 195-222.

connaître particulièrement les parties²⁵. ». Je me confrontais à une auto-critique de ma pratique d'historien. J'ai observé, regardé, joué et ressenti. J'ai alors fiché mes propres réceptions et émotions au prisme d'outils interdisciplinaires, notamment ceux liés à la réflexivité et à la mise à distance de soi. De ces heures de visionnage et de jeu, j'ai vu émerger des similarités et des différences dans les signes et les discours portés par ces images.

Afin de ne pas avoir une vision limitée à ma propre expérience, j'ai consulté les espaces réels et virtuels dans lesquels s'effectuent les réceptions des fictions (forums, comptes de fan sur les réseaux sociaux, communautés de néophytes et de critiques, etc²⁶). Il existe aussi des ré-usages et des réemplois dans la publicité, la communication et même la politique. Il fallait appréhender la circulation globale des images en adoptant une approche totale. J'ai cherché à m'immerger dans les espaces imaginaires des fictions, comme spectateur et joueur, tout en essayant de conserver une posture historienne. Si j'ai fait le choix de ne retenir dans mon corpus que des fictions audiovisuelles et vidéoludiques, j'ai souvent trouvé des clefs de compréhension dans la bande-dessinée, la littérature, la peinture, le théâtre, etc²⁷.

Dans quelle histoire s'inscrire ?

Ainsi j'ai voulu faire de l'histoire à partir de ces trois médiums fictionnels animés, en les incluant dans un seul et même système *représentationnel*. En m'intéressant à l'histoire des représentations de la Révolution française, je me suis intégré dans une vaste historiographie qui avait depuis longtemps mobilisé une approche pluridisciplinaire. Je n'ai eu comme objectif d'écrire une histoire iconographique de la Révolution, c'est-à-dire une analyse des sources visuelles inédites conçues par les révolutionnaires, cependant, je m'inscris dans une filiation historiographique. En ce sens, l'œuvre de Michel Vovelle est un socle sur lequel

²⁵ PASCAL Blaise, *Pensées*, I, 1, 1669.

²⁶ Nous avons mené une étude anonyme en ligne auprès de communautés de joueurs, cf. Annexe 3. Il existe de nombreux chats sur les sites de vente de jeux vidéo en ligne, comme Steam, mais aussi des groupes de fans sur les réseaux sociaux comme Facebook ou Discord, et les forums de JeuxVidéo.com.

²⁷ Nous renvoyons sur ce point à notre bibliographie qui fait mention de plusieurs ouvrages sur les rapports entre l'histoire et d'autres formes d'art, comme la bande-dessinée, la littérature, la peinture, etc.

s'appuyer²⁸. Puis d'autres historiens m'ont permis d'appréhender les enjeux de l'iconographie révolutionnaire avant de nous intéresser à la question des représentations, de Daniel Arasse²⁹ à Sophie Wahnich³⁰, en passant par Antoine de Baecque³¹. L'historien de la Révolution française Guillaume Mazeau a lui aussi beaucoup participé à ce chantier historiographique. Analysant notamment les émotions collectives, la construction de l'histoire comme discipline savante et pratique sociale, Guillaume Mazeau a dirigé plusieurs séminaires de l'Institut de l'Histoire du Temps Présent (IHTP) sur les enjeux de la « visualité révolutionnaire » et les « médiations de l'histoire³² ».

De même, la fiction historique a été beaucoup analysée par l'angle de la littérature et de ses multiples formes. De *L'histoire est une littérature contemporaine* d'Ivan Jablonka à la postface de Pierre Serna pour la bande-dessinée *Révolution* de Grouazel et Locard, les historiens se sont saisis de ces formes et représentations fictionnelles de l'histoire³³.

Toutefois l'histoire des représentations, et notamment des représentations de la Révolution, est un champ d'étude relativement limité. Il a parfois été difficile de se suffire des écrits d'historiens. Il fallait donc chercher dans d'autres disciplines qui étudient également le concept de représentation de l'histoire, notamment les études vidéoludiques, qui appartiennent aux *games studies*³⁴.

²⁸ VOVELLE Michel, *La Révolution française : images et récit, 1789-1799 (4 vol.)*, Paris, Livre Club Diderot-Messidor, 1986. Et VOVELLE Michel (dir.), *Les images de la Révolution française: actes du colloque des 25-26-27 oct. 1985 tenu à la Sorbonne*, Paris, Publications de la Sorbonne, 1988.

²⁹ ARASSE Daniel, *La guillotine et l'imaginaire de la Terreur*, Paris, Flammarion, 1987.

³⁰ WAHNICH Sophie, *La liberté ou la mort : essai sur la Terreur et le terrorisme*, Paris, La Fabrique, 2003

³¹ La caricature est une image qui a recours à la déformation et à l'exagération grotesque des traits de physiologie, souvent accompagnée d'une légende explicative. Voir BAECQUE Antoine de, *La caricature révolutionnaire*, Paris, Presses du C.N.R.S, 1988. ET BAECQUE Antoine de, *La Révolution française à travers la caricature*, Paris, Presses du C.N.R.S, 1989.

³² On trouvera des descriptions des séminaires sur le site de l'IHTP. Voir aussi MAZEAU Guillaume, « Émotions politiques : la Révolution française » in CORBIN Alain (dir.), *Histoire des émotions. Vol. 2. Des Lumières à la fin du XIX^e siècle*, Paris, Seuil, 2016, p. 98-142.

³³ JABLONKA Ivan, *L'histoire est une littérature contemporaine. Manifeste pour les sciences sociales*, Paris, Éditions du Seuil, 2014. SERNA Pierre, postface in GROUZAZEL Florent et LOCARD Younn, *La Révolution, 1 – Liberté*, Arles, Acte Sud, 2018. Voir aussi LYON-CAEN Judith, *La griffe du temps Ce que l'histoire peut dire de la littérature*, Paris, Gallimard, 2019. Et LESAGE Sylvain, « Écrire l'histoire en images. Les historiens et la tentation de la bande dessinée », *Le Mouvement Social*, n°269-270, 2019, p. 47-65.

Commençons par mentionner les travaux de Sylvie Dallet. En 1988, l'historienne a été une des premières à faire un travail scientifique sur la Révolution française et le cinéma et la télévision³⁵. Dix ans plus tard, l'historienne Maryline Crivello-Bocca a publié une étude des récits fictionnels télévisuels dans *L'écran citoyen*³⁶. Après un arrêt historiographique, qui coïncide avec l'absence de nouvelles créations audiovisuelles post-Bicentenaire, il faut attendre 2008 pour que deux historiens publient de nouveaux travaux sur le sujet. Antoine de Baecque a édité la somme de ses réflexions sur les enjeux de représentation de l'histoire au cinéma, en s'intéressant particulièrement à la Révolution française dont il est spécialiste³⁷. Au même moment, mais pour l'époque contemporaine, Christian Delage écrit un essai pour interroger les rapports entre histoire et cinéma³⁸. Toutefois Delage – comme Marc Ferro – s'est intéressé à la forme documentaire ou aux représentations du XX^e siècle, c'est-à-dire à une période qui a connu le cinéma puis la télévision. Or, je m'intéresse, quant à moi, à l'étude d'un passé pour lequel nous n'avons pas d'archives filmées ou virtuelles, et qui est donc représentée par la fiction.

En 2014, Martial Poirson a dirigé un ouvrage collectif sur les *mythologies contemporaines* de la Révolution française³⁹. C'est le premier travail historiographique qui mentionne les trois médias de notre étude. Toutefois, le jeu vidéo est seulement évoqué pour parler de l'absence de productions vidéoludiques sur la période⁴⁰. En effet, il faut attendre la fin de la même année pour qu'Ubisoft commercialise *Assassin's Creed Unity*. En 2015, les historiens

³⁴ Les *games studies* (sciences du jeu) sont un champ de recherche pluridisciplinaire consacré à l'étude des jeux, dont les jeux vidéo. C'est aussi le nom de la célèbre revue scientifique fondée par Espen Aarseth en 2001. Voir TER MINASSIAN Hovig ter et RUFAT Samuel (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011.

³⁵ DALLET Sylvie, *La Révolution française à travers le cinéma et la télévision*, Thèse de doctorat, Université Paris 10, 1987. Voir DALLET Sylvie, *La Révolution française et le cinéma*, Paris, Lherminier-Éditions des quatre vents, 1988. Et DALLET Sylvie et GENDRON (F.), *Filmographie mondiale de la Révolution française*, Paris, Lherminier-Éditions des quatre vents, 1988.

³⁶ CRIVELLO-BOCCA Maryline, *L'écran citoyen: la Révolution française vue par la télévision de 1950 au Bicentenaire*, Paris, L'Harmattan, 1998.

³⁷ BAECQUE Antoine de, *L'Histoire-caméra*, Paris, Gallimard, 2008.

³⁸ DELAGE Christian, *L'historien et le film*, Paris, Gallimard, 2004. Christian Delage et Antoine de Baecque avait également publié ensemble *De l'histoire au cinéma* aux éditions Complexe en 1998.

³⁹ POIRSON Martial (dir.), *La Révolution française et le monde d'aujourd'hui : mythologies contemporaines*, Paris, Classiques Garnier, 2014.

⁴⁰ MACK Joël, « Un curieux "oubli". Comment interpréter la quasi-absence de la Révolution française dans l'industrie vidéoludique ? » in POIRSON Martial (dir.), *op. cit.*, p. 321-333.

Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, aussi conseillers historiques pour le jeu, se sont associés pour publier le premier ouvrage universitaire et historique entièrement consacré à un jeu vidéo⁴¹. Par ailleurs, deux chercheurs ont soutenu des thèses sur les enjeux et les discours des jeux vidéo en France. En 2014, Martine Robert est devenue docteure en philosophie grâce à une thèse sur les formes de transmission de la connaissance historique dans les jeux vidéo⁴². En 2018, l'historien Julien Lалу a lui soutenu une thèse sur l'histoire sociale, culturelle et politique du jeu vidéo en France⁴³. C'était alors le premier historien de formation à mener un doctorat d'histoire en lien avec les jeux vidéo. En 2019, Guillaume Mazeau a interrogé les dispositifs contemporains comme des reconstitutions possibles de la Révolution – du théâtre à une brève mention du jeu vidéo *Assassin's Creed Unity*⁴⁴. Depuis, aucun travail intermédiatique n'a été mené par des historiens sur les représentations et les récits fictifs sur la Révolution française. Dans le monde universitaire francophone, on peut toutefois mentionner le récent ouvrage collectif dirigé par Marc-André Éthier, professeur en sciences de l'éducation à Montréal, qui s'intéresse aux formes fictionnelles contemporaines de l'histoire⁴⁵. Plus récemment encore, le même auteur a publié une série d'entretiens avec divers historiens ayant été consultants pour le studio Ubisoft et pour leur franchise *Assassin's Creed*⁴⁶. Thalia Brero et Sébastien Farré, deux historiens suisses, ont également lancé une collection intitulée *The Historians* qui propose de décrypter les séries télévisées par des historiens, selon un format assez proche de la critique d'art⁴⁷. J'ai par ailleurs mobilisé

⁴¹ MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, *Au cœur de la Révolution : les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015. Toutefois Jean-Clément Martin reconnaît ne pas avoir joué au jeu dans l'introduction de l'ouvrage.

⁴² ROBERT Martine, *L'histoire en actes. Les ressources du jeu vidéo pour la connaissance historique*, Books on Demand, 2020.

⁴³ LALU Julien, *L'évolution de la pratique discursive du milieu politique et médiatique en France de 1972 à 2012*, thèse, Poitiers, 2018.

⁴⁴ MAZEAU Guillaume, « Revivre ou déjouer le passé ? Reprendre l'histoire de la Révolution française », *Sociétés & Représentations*, n°47, 2019, p. 27-38.

⁴⁵ ÉTHIER Marc-André, LEFRANCOIS David et JOLY-LAVOIE Alexandre (dir.), *Monde profane : Enseignement, fiction et histoire*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2018.

⁴⁶ ÉTHIER Marc-André et LEFRANCOIS David (dir.), *Le jeu et l'histoire. Assassin's Creed vu par les historiens*, Montréal, Del Busso, 2020.

⁴⁷ BRERO Thalia et FARRÉ Sébastien (éd.), *The Historians – Les séries TV décryptées par les historiens*, Genève, Georg éditeur, depuis 2017.

l'historiographie anglo-saxonne qui s'est saisie plus tôt des rapports entre les nouvelles fictions et l'histoire⁴⁸.

Des historiens se sont saisis des enjeux de la fiction historique selon une approche intermédiatique mais pour des périodes différentes. C'est le cas pour l'Antiquité avec notamment l'ouvrage collectif *Antiquipop* dirigé par Fabien Bièvre-Perrin et Élise Pampanay⁴⁹. Il existe également de nombreux travaux sur l'imaginaire médiéval et le *médiévalisme*. Depuis quarante ans, des chercheurs – souvent en littérature comparée – ont théorisé le concept. Louise d'Arcens, professeure de littérature anglaise, définit le médiévalisme comme « la réception, l'interprétation ou la recréation du Moyen Âge européen dans les cultures post-médiévales⁵⁰. ».

Je propose de transposer le concept de médiévalisme à l'étude de la Révolution française. J'analyserai les formes et les pratiques de *création*, *recréation* et de *récréation* qui participent à transformer la perception que les sociétés se font aujourd'hui de la Révolution. Pour autant, le médiévalisme se caractérise par une masse créative plus importante pour n'importe quelle autre période historique – de l'Antiquité à l'époque contemporaine. Sans revenir précisément sur cette singularité de la représentation historique, nous pouvons admettre qu'il existe beaucoup plus de fictions audiovisuelles et vidéoludiques sur le Moyen Âge que sur la Révolution française. De même, les *reconstituteurs*⁵¹ axent leurs reconstitutions principalement sur l'époque médiévale. Le Bicentenaire de la Révolution française en 1989 a été un moment de reconstitution important puisque de nombreux citoyens français ont pratiqué la reconstitution historique en costumes, et on a assisté à une explo-

⁴⁸ On a pu s'appuyer sur plusieurs ouvrages fondamentaux de la recherche anglo-saxonne, notamment des *game studies* (sciences du jeu). Toutefois, selon l'idée que la fiction est liée à sa société, les enjeux sociétaux anglo-saxons diffèrent de ceux français. De même, il y a eu très peu de fictions anglo-saxonnes sur la Révolution depuis 2000. Pour un aperçu des travaux, voir WHALEN Zack et TAYLOR Laurie N. (éd.), *Playing the Past. History and nostalgia in video games*, Nashville, Vanderbilt University Press, 2008. WILHELM KAPPELL Matthew et ELLIOTT Andrew B. R. (éd.), *Playing with the Past. Digital Games and the simulation of history*, Londres, Bloomsbury Academics, 2013. CHAPMAN Adam, *Digital games as history: How video-games represent the past and offer access to historical practice*, Londres, Routledge, 2016.

⁴⁹ BIÈVRE-PERRIN, Fabien et PAMPANAY, Élise (dir.). *Antiquipop : La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*, Lyon, MOM Éditions, 2018.

⁵⁰ Voir FERRÉ Vincent, « Le médiévalisme a quarante ans, ou « L'ouverture qu'il faudra bien pratiquer un jour... » *Médiévales*, n°78, 2020, p. 193-210.

⁵¹ Voir « Les reconstituteurs. Le passé ressuscité », *Sphères*, n°4, janvier 2021.

sion créative⁵². Enfin, le médiévalisme se distingue également par la réactivation d'une pensée « médiévale » dans les sociétés contemporaines. On ne constate pas l'existence d'un tel phénomène pour l'idéologie révolutionnaire, hormis lors de la Commune de Paris en 1870⁵³ ou en 2016 lorsque des gilets jaunes se mirent à taguer des slogans révolutionnaires sur les murs de Paris⁵⁴. Cela est encore moins vrai dans les représentations audiovisuelles et vidéoludiques de notre corpus. Comme nous le verrons, très peu de ces fictions défendent un discours politique engagé en faveur de la pensée révolutionnaire. Au contraire, il y a une domination de discours contre-révolutionnaires dans les œuvres du début du XXI^e siècle.

Néanmoins, les méthodes et les outils utilisés par les chercheurs du médiévalisme, notamment l'étude des formes et pratiques créatives et récréatives, ont été remobilisés pour notre travail sur les représentations contemporaines sur la Révolution française.

On peut interroger cette « présence historique » sur des périodes plus anciennes (Antiquité et Moyen Âge) et au contraire cette quasi-absence des représentations des époques plus récentes (Époques Moderne et Contemporaine) dans la « pop culture »⁵⁵. Les imaginaires collectifs sur l'Antiquité et le Moyen Âge sont-ils plus ancrés dans nos sociétés contemporaines⁵⁶ ? À l'inverse, est-ce parce que plus la période est contemporaine, plus nous possédons des sources et des images documentaires, et plus la fiction est jugée négativement par les historiens, voire rejetée ? Puis, à partir du XIX^e siècle, l'invention de la photographie a acté le début de l'image documentaire. On constate un lien entre l'inven-

⁵² GARCIA Patrick, *Le Bicentenaire de la Révolution française. Pratiques sociales d'une commémoration*, Paris, CNRS Éditions, 2000.

⁵³ Voir ROSS Kristin, *L'imaginaire de la Commune*, Paris, La Fabrique, 2015.

⁵⁴ WAHNICH Sophie, « Révolution française : un scénario inactuel pour les gilets jaunes » [en ligne], *Condition humaine / Conditions politiques*, n°1, 2020, 25 novembre 2020. URL : <https://revues.mshparisnord.fr/chcp/index.php?id=124>

⁵⁵ La pop culture, aussi appelée « culture populaire », a été théorisée dans le cadre des études culturelles, dans les sciences humaines et sociales, comme une forme de la culture qui est produite et appréciée par le plus grand nombre d'individus, en opposition à une culture dite savante, élitiste ou avant-gardiste. Voir MÈMETEAU Richard, *Pop culture. Réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*, Paris, La Découverte, 2014.

⁵⁶ Voir HUIZINGA Johan, *L'automne du Moyen Âge (1919)*, Paris, Payot, 2015. Et BOST-FIEVET Mélanie et PROVINI Sandra (dir.), *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain. Fantasy, science-fiction, fantastique*, Paris, Garnier, 2014.

tion d'un média et sa présence dans la pratique disciplinaire des historiens (cinéma et télévision pour le XX^e siècle). De même, est-ce que l'époque contemporaine est nécessairement plus sensible à représenter dans la fiction ? Dans le cas de la Révolution française, la fiction paraît plus critiquable et critiquée, puisqu'elle interrogerait des enjeux politiques actuels – plus que ne le ferait par exemple la représentation de l'Antiquité égyptienne⁵⁷.

Je m'inscris donc dans l'histoire des représentations de la Révolution française. En France, une partie de la communauté historique réagit à la sortie d'un nouvel « objet »⁵⁸ (film, docufiction, jeu vidéo, pièce de théâtre, bande dessinée), comme le ferait un critique de cinéma. Il peut s'agir d'interventions ponctuelles (article, émission de radio, billet en ligne) ou de travaux plus approfondis (ouvrages ou thèses⁵⁹), mais qui portent toujours sur un média unique. Notre étude est donc inédite par la combinaison d'une approche historique et intermédiatique des représentations contemporaines de la Révolution française : j'associe les fictions cinématographiques, télévisuelles et vidéoludiques. Pour cela, j'étudierai ces trois types de représentations, simultanément et qualitativement.

La fiction comme récit du passé

Comment la fiction transforme-t-elle le passé ? Je m'intéresse aux horizons proposés par la fiction historique aux spectateurs et aux joueurs. Les images sont des œuvres chargées de « temps actuel⁶⁰ », des récits subjectifs qui influencent notre compréhension contemporaine du passé.

⁵⁷ La Révolution française est actuellement considérée comme la période charnière entre les Époques moderne et contemporaine. Voir LE BIHAN Jean et MAZEL Florian, « La périodisation canonique de l'histoire : une exception française ? » *Revue historique*, n°680, 2016, p. 785-812.

⁵⁸ Nous utilisons le terme « objet » quand nous voulons faire référence aux trois médias en même temps. Par exemple, pour la télévision, une émission est très différente d'un docufiction. Afin de lier films, fictions télévisuelles, émissions et jeux vidéo, le mot « objet » nous paraît donc pertinent. Le terme est par ailleurs employé par les chercheurs en histoire des arts. Voir JULLIER Laurent, *Analyser un film : de l'émotion à l'interprétation*, Paris, Flammarion, 2012.

⁵⁹ Je pense notamment aux travaux doctoraux de Julien Bazile et Romain Vincent sur les enjeux de la représentation de l'histoire dans les jeux vidéo.

⁶⁰ LÖWY Michael, *Walter Benjamin : avertissement d'incendie. Une lecture des Thèses « Sur le concept d'histoire »*, Paris, Éditions de l'Éclat, 2018.

L'historien peut comprendre comment le passé est perçu à notre époque à travers l'étude des images et des fictions. De même, l'imaginaire est une réalité que l'historien peut étudier⁶¹. Jacques Le Goff l'évoquait ainsi :

« En s'aidant des travaux des ethnologues, on devrait arriver à mieux cerner une des grandes intuitions de Huizinga : le fait qu'il faut aller chercher le sens d'une société dans son système de représentations et dans la place qu'occupe ce système dans les structures sociales et dans la "réalité"⁶² ».

On peut alors analyser les récentes fictions audiovisuelles et vidéoludiques comme des représentations, c'est-à-dire comme des « mythologies contemporaines »⁶³ de la Révolution française au XXI^e siècle. Autrement dit, qu'est-ce que les fictions contemporaines nous apprennent sur la manière dont on perçoit aujourd'hui la Révolution ?

Pour Christian Delage : « la question du film comme source d'histoire nous semble aujourd'hui largement résolue⁶⁴ ». Effectivement, les historiens acceptent désormais que la fiction reflète comment une société perçoit le passé à un instant précis. On constate pourtant que de mauvais usages persistent, notamment que les images sont encore trop utilisées comme des illustrations. De même, la faible quantité horaire de cours et de méthodologie sur ces sujets dans les parcours universitaires en histoire permet de critiquer cette affirmation. Si l'essence documentaire du cinéma (ainsi que son ancienneté médiatique) a pu aider à sa *résolution*, comprendre donc son acceptation comme source pour l'historien, il est certain que la télévision et le jeu vidéo sont encore loin d'être véritablement intégrés dans la pratique et l'apprentissage de l'histoire disciplinaire. L'usage du docufiction, du téléfilm et du jeu vidéo comme documents pour l'historien n'est pas encore résolu, car cela

⁶¹ PASTOUREAU, Michel, « L'imaginaire est une réalité » in REVEL Jacques et SCHMITT Jean-Claude (dir.), *Une autre histoire : Jacques Le Goff*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2015, p. 55-60. Voir également les travaux du philosophe Markus Gabriel sur la notion d'*existence* : GABRIEL Markus, *Pourquoi le monde n'existe pas*, Paris, JC Lattès, 2014.

⁶² LE GOFF Jacques, préface pour l'ouvrage HUIZINGA Johan, *L'Automne du Moyen Âge* (1919), Paris, Payot, 2015, p. 14.

⁶³ Le concept de « mythologie contemporaine » vient de Roland Barthes. Il l'entend comme un discours, écrit, oral ou visuel, sur le passé, c'est-à-dire comme un mode théorique de représentation. Voir BARTHES Roland, « Le mythe, aujourd'hui », *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, 1957, p. 193-247. Et POIRSON Martial (dir.), *La Révolution française et le monde d'aujourd'hui : mythologies contemporaines*, op. cit.

⁶⁴ DELAGE Christian, op. cit., p. 25.

devrait se traduire par une intégration scientifique. Pour une grande partie des historiens, la fiction historique est associée au loisir et au plaisir personnel, très peu à la recherche⁶⁵.

Ainsi, je souhaite résoudre la question de la fiction historique, que ce soit un film, un téléfilm ou un jeu vidéo, comme document d'histoire, grâce à la méthode proposée par Christian Delage : « C'est donc à l'analyse des formes d'écriture cinématographique de l'histoire passées et présentes, professionnelles et universitaires, que cet ouvrage est consacré⁶⁶. ». Si je m'intéresse aux mises en scène de l'histoire dans la fiction, j'étudie plus précisément les formes de mise en récit et les moyens de représenter le passé.

Considérons que les images possèdent deux contextes liés à leurs narrations : le contexte historique représenté et le contexte historique dans laquelle l'œuvre a été conçue et assemblée. La fiction historique est alors une représentation actuelle du passé, et c'est à l'historien de démêler ces deux contextes. Enfin, lors de la fabrication de ces œuvres fictionnelles, les auteurs introduisent leur subjectivité : ils enclenchent un processus de « remémoration⁶⁷ » et d'empathie. Ils imaginent leurs propres visions du passé. Les fictions sont utiles à l'historien qui s'attelle à comprendre comment le passé est perçu par une société à un instant précis, notamment par l'imaginaire social⁶⁸. Ainsi, parce que la « révolution présente se nourrit du passé⁶⁹ », les images du présent nous éclairent sur le passé.

Je cherche à déconstruire les représentations qui mettent en scène l'histoire de la Révolution pour les débarrasser de leurs couches et de leurs dimensions médiatiques, artistiques, culturelles, commerciales, pédagogiques, etc. Avec l'appui d'un corpus, détaillé dans

⁶⁵ DUPRAT Annie, GUÉRIN Cécile, CHERY Aurore, GUIMIER Pascal, SERNA Pierre, TIMSIT Roland, LAURENTIN Emmanuel et Emmanuel FUREIX, « La Révolution française dans l'espace médiatique », *Annales historiques de la Révolution française*, n°376, 2014, p. 135-161.

⁶⁶ *Ibid.*

⁶⁷ *Ibid.*

⁶⁸ L'imaginaire social a remplacé la notion d'imaginaire collectif à partir des travaux des philosophes Paul Ricoeur et Cornelius Castoriadis dans les années 1980. Pour les historiens, notamment ceux qui développent une approche culturelle, l'imaginaire social se définit comme un ensemble de représentations partagé par les membres d'une société. Voir BACZKO Bronislaw, *Les imaginaires sociaux. Mémoires et espoirs collectifs*, Paris, Payot, 1984. CORBIN Alain, « Imaginaires sociaux » in DELPORTE Christian, MOLLIER Jean-Yves et SIRINELLI Jean-François (dir.), *Dictionnaire d'histoire culturelle de la France contemporaine*, Paris, Presses universitaires de France. CASTORIADIS Cornelius et RICOEUR Paul, *Dialogue sur l'histoire et l'imaginaire social*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2016.

⁶⁹ DELAGE Christian, *op. cit.*, p. 25.

la première partie et présenté brièvement ci-dessous, je cherche à identifier la nature des représentations contemporaines de la Révolution, entre invention et reproduction du passé.

Ma thèse est donc la suivante : les « mythologies contemporaines » transforment les représentations du passé, nourrissent un imaginaire social, et se heurtent aux récits des historiens. Pour cela, j'étudie la Révolution française et m'appuie sur un corpus d'images en mouvement du cinéma, de la télévision et du jeu vidéo, conçues entre 2000 et 2020 et diffusées en France.

Ainsi, rappelons que le corpus est constitué de vingt-trois fictions : sept films, huit formes télévisuelles (docufiction, émission et téléfilm) et huit jeux vidéo. Cela correspond quasiment à toutes les œuvres diffusées en France, de 2000 à 2020, qui ont comme sujet la Révolution, et qui sont toujours accessibles aux spectateurs d'aujourd'hui. Par « accessibles », nous signalons que ces images peuvent être louées ou achetées sur une plateforme de vidéo à la demande, empruntées en bibliothèques ou disponibles en support physique (cassette VHS, DVD...), etc. Ainsi, après plusieurs mois de recherches pour construire le corpus, j'ai réussi à trouver ces vingt-trois œuvres.

Je retiens la date de 2000, car elle permet d'inscrire cette thèse dans la poursuite des travaux effectués par Sylvie Dallet et Maryline Crivello-Bocca, puisqu'elles ont arrêté leurs recherches sur les fictions historiques en 1989 et en 2000. Mais aussi parce qu'il faut attendre les années 2000 pour assister à un renouveau en termes de production artistique sur la Révolution française. On constate en effet un arrêt créatif entre 1989 et 2000, qui est peut-être dû à plusieurs échecs commerciaux et cinématographiques lors du Bicentenaire. Tout au long de mon travail, j'ai intégré des œuvres créées entre 1895 et 1989, comme des influences artistiques que je n'ai pu négliger mais qui ont déjà été étudiées par d'autres. Ces œuvres sont souvent revendiquées et citées par les concepteurs des vingt-trois fictions du corpus. Ainsi les documents de conception (*making of*, interviews, *concept art*, etc.) sont des documents de premier ordre pour étudier la construction des images, ce sont des sources contemporaines pour l'histoire de nos médias et des conceptions de nos fictions.

Les documents de conception sont aussi des archives en cours de constitution. Selon une approche immédiate, il faut s'en saisir. Enfin, pour mieux déconstruire ces images contemporaines, j'étudie les sources iconographiques conçues au XVIII^e siècle, lors des événements révolutionnaires. Je ferai également appel à des images animées et non-animées créées entre 1799 et 1989, qui sont des documents pour l'écriture d'une longue histoire des représentations de la Révolution. Toutes ces images seront mobilisées parce qu'elles sont revendiquées ou mentionnées par les concepteurs d'aujourd'hui, mais aussi parce qu'il est nécessaire de mettre en avant leurs liens.

De même, les fictions littéraires (théâtre, romans, nouvelles...) ont inspiré les auteurs des œuvres de notre corpus : par exemple Charles Dickens, Georg Büchner ou Alexandre Dumas⁷⁰. Elles ont contribué à construire les images de la Révolution en inspirant les cinéastes du XX^e siècle qui ont par la suite influencé les auteurs d'aujourd'hui : Christopher Nolan a voulu transposer le roman de Dickens dans son film⁷¹. Si je n'ai pas pu mobiliser tous les textes fictionnels sur la Révolution, du XVIII^e siècle à nos jours, je les étudierai parce que j'ai trouvé une référence claire de la part d'un concepteur.

Pour mener à bien cette analyse, deux contextes doivent être confrontés. Le premier est historique : c'est celui de la Révolution française. Il est absolument primordial pour appréhender les divergences entre le passé et le présent. Je me référerai aux sources de la Révolution quand elles sont reproduites dans les fictions de notre corpus.

Le second contexte sur lequel je travaille est contemporain : c'est celui de la conception et de la diffusion des représentations des sources de notre corpus. Il est indispensable à connaître pour comprendre les mécanismes qui ont conduit à la création de l'objet analysé.

⁷⁰ DICKENS Charles, *Le Conte de deux cités (A Tale of Two Cities, A Story of the French Revolution)*, Paris, Hachette, 1861. BÜCHNER Georg, *La mort de Danton (1835)*, Paris-Lausanne, L'âge d'homme, 1994. DUMAS Alexandre, *Le Chevalier de Maison-Rouge (1846)*, Paris, Garnier, 1963. Pour les travaux d'historiens sur les liens entre histoire et littérature, cf. note de bas de page n°32.

⁷¹ LESNICK Silas, « Christopher Nolan on The Dark Knight Rises' Literary Inspiration » [en ligne], [Comingsoon.com](http://comingsoon.com), 8 juillet 2012.

Notre corpus est donc composé de fictions conçues dans les vingt dernières années. Je mobiliserai des images datant de la Révolution, et d'autres qui ont été fabriquées après. Ainsi, j'étudierai les représentations du XVIII^e siècle à nos jours, afin d'interroger les réceptions et les influences des fictions sur les imaginaires collectifs d'aujourd'hui. La mémoire de la Révolution est en effet liée aux fictions audiovisuelles et vidéoludiques. C'est une période fondatrice de l'histoire de France, et « l'onde de choc de l'événement traumatique » se poursuit⁷². L'originalité de cette recherche est alors d'étudier la représentation des événements historiques de la Révolution par une approche intermédiatique (cinéma, télévision et jeu vidéo).

J'ai souhaité développer une approche qualitative. Le corpus n'est composé que de vingt-trois représentations. Toutefois, il a fallu les visionner ou y jouer. Cela correspond à un travail d'analyse de plusieurs centaines heures. Certains jeux vidéo ont même une durée de jeu que l'on pourrait croire infinie. Comment l'historien peut-il travailler avec une représentation qui change sans cesse de forme ? J'ai utilisé des outils d'analyse pour déconstruire un film, un téléfilm ou un jeu vidéo, notamment l'étude technique des plans, des documents de conception (making-of, entretiens, story-board ou concept-art) et grâce à la littérature audiovisuelle⁷³. J'ai constitué des critères d'analyse, de réception et de diffusion qui sont empruntés aux théoriciens du cinéma, de la télévision, du jeu vidéo, de l'image, des sciences de l'information et de la communication, etc⁷⁴.

Ainsi, j'ai systématiquement fiché chaque fiction après y avoir joué ou l'avoir visionnée. Les films ont été consignés plan par plan, à l'aide de nombreuses captures d'écran. Cela signifie que j'ai moi-même participé à la création de documents et d'archives. Chaque jeu a dû être recommencé plusieurs fois pour mieux le comprendre. Mes émotions ont été notées, afin de pouvoir s'interroger sur les enjeux de mise en scène ou de jouabilité. De ces

⁷² *Écrire l'histoire du temps présent. Actes de la journée d'étude de l'IHTP (Paris, CNRS, 14 mai 1992)*, Paris, CNRS éditions, 1993, p. 40-41. Sur cette notion de mémoire de la Révolution française, nous pensons aussi aux travaux de Michel Vovelle. Mentionnons également les recherches de l'Institut d'Histoire du Temps présent sur les liens entre l'image et la mémoire, notamment aux ouvrages de Robert Franck ou de Christian Delage sur le cinéma.

⁷³ Je renvoie à la catégorie « Théorie de l'image » et à celles de chaque média dans la bibliographie.

⁷⁴ Voir la première partie conceptuelle et méthodologique qui est consacrée à ces questions.

observations, j'ai fait ressortir plusieurs thèmes qui correspondent aux différents chapitres de cette thèse, et qui nous permettent d'étudier les transformations qu'opèrent les fictions sur notre perception du passé.

La première partie méthodologique est une prolongation théorique et conceptuelle de l'introduction. Nous présenterons successivement les spécificités de chacun des trois médias et leurs différences. Puis nous justifierons notre approche intermédiatique et interdisciplinaire. Enfin, on consacra plusieurs pages à la construction de notre corpus et aux critères d'études que nous avons retenus.

La deuxième partie correspond aux formes de représentation de l'histoire dans nos images. Comment sont construites les histoires ? On commencera par étudier les formes temporelles (durée, marqueurs, ouverture et fins...). Puis, on étudiera les formes spatiales, c'est-à-dire les géographies imaginaires de nos fictions. Ensuite, on évoquera les processus de mise en récit et de la narration. Enfin, on abordera les mécanismes liés aux sensibilités et aux émotions du visionnage et du jeu.

La troisième et dernière partie interroge les mythologies de la Révolution française, c'est-à-dire les discours, les signes et les symboles présents dans ces représentations fictionnelles contemporaines. On commencera par un exercice de généalogie de l'image, en essayant de remonter les filiations artistiques et iconographiques de plusieurs œuvres. On parlera ensuite des subjectivités contemporaines qui provoquent la persistance de discours positifs ou négatifs sur la Révolution. Puis on proposera une étude thématique des traitements des personnages de nos récits (figures individuelles, collectives, héroïsation ou absence). La réception de nos fictions a toujours provoqué de fortes réactions dans l'espace public, c'est pourquoi on consacra un chapitre aux enjeux polémiques, politiques et historiographiques de ces représentations. Enfin, on interrogera ces nouveaux usages, pratiques et formes de l'histoire à travers la question de la transmission, de l'éducation et de la pédagogie.

PREMIÈRE PARTIE

Approche méthodologique et intermédiatique

Chapitre 1. Une démarche incorporatrice

« Un chimiste laisse tomber quelques gouttes mystérieuses dans un verre qui ne semble contenir que de l'eau claire : et aussitôt un monde de cristaux s'élève jusqu'aux bords et nous révèle ce qu'il y avait en suspens dans ce vase, où nos yeux incomplets n'avaient rien aperçu¹. »

Chaque média possède sa forme, ses dispositifs techniques, son langage et son histoire. Dès son invention, et encore plus après son universalisation, le cinéma a engendré une rupture dans la technicité et l'histoire humaine. Y a-t-il eu « révolution » de l'image ? Le « roi-cinéma² » a captivé l'attention populaire autant qu'il est devenu un art prestigieux. Fusion de l'image et du son, le film — comme production cinématographique — a été multiplié et reproduit. Il était diffusé jour après jour, dans de plus en plus de salles et devant un nombre exponentiel de contemplateurs. Dès 1935, Walter Benjamin a rédigé son essai *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Le philosophe a analysé l'influence des techniques modernes de reproduction et de diffusion sur l'œuvre d'art³. Il s'est demandé si le fait de reproduire une œuvre d'art pour la représenter simultanément à une multitude de spectateurs affectait ou non sa nature artistique. Il a constaté un déclin de l'*aura* – l'essence d'une œuvre d'art. Pour Benjamin, ce déclin n'était pas nécessairement négatif car il traduisait une évolution dans les rapports entre le public et l'œuvre. Le philosophe a alors interrogé l'authenticité de l'objet cinématographique comme œuvre reproduite, comme une création artistique conçue pour et réceptionnée par des masses. Un film était-il une œuvre d'art bien qu'il était reproduit à une telle échelle ?

Les spectateurs ont activement pris part au processus de conception artistique car ils étaient devenus des consommateurs. De fait, la réception est devenue un facteur détermi-

¹ RANCIÈRE Jacques, *La Fable cinématographique*, Paris, Éditions Points, 2016, p. 14.

² DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard, 1992, p. 372.

³ BENJAMIN Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1939), traduit par Frédéric Joly, préface d'Antoine de Baecque, Paris, Payot, 2013.

nant pour les concepteurs. Les conditions de reproductibilité technique ont autant abouti à l'émergence des masses que des médias de masse — dont le cinéma est la première expression. Selon l'analyse de Marshall McLuhan, les *mass media* ont provoqué des phénomènes de concentration et d'unification. Le cinéma, puis d'autres médias, sont alors devenus des diffuseurs d'informations⁴. D'une part, depuis les réappropriations médiatiques par les fascismes du XX^e siècle, l'art peut être un support de propagande⁵. Noam Chomsky et Edward Herman interrogeaient la nature de ces médias comme « système qui sert à communiquer des messages et des symboles à la population⁶ ». D'autre part, pour Walter Benjamin, l'œuvre d'art reproduite massivement a permis le déclin de l'illusion du culte religieux. Contre l'esthétisation fasciste de la politique, Benjamin défendait la politisation de l'art. Selon le philosophe, le cinéma était un lieu privilégié dans l'espace public où les messages pouvaient former leur conscience politique par la « réception collective simultanée⁷ ». L'appareil cinématographique nous ferait accéder à une nouvelle « optique » qui nous ouvrirait à une réalité dépouillée et découpée de manière chirurgicale par une vision mécanique. Depuis les évolutions technologiques et sociétales des cent dernières années, ces médias n'ont cessé de se transformer en même temps qu'ils transforment en retour les populations qui les consomment.

Commençons par tenter de mettre en avant les spécificités des trois médias - cinéma, télévision et jeu vidéo – que nous avons choisi d'étudier comme supports de représentations et d'informations. Cette analyse intra-médiatique⁸ nous permettra de soutenir ensuite notre démarche intermédiatique. Suivant une trame temporelle linéaire, nous étudierons successivement chaque média du plus ancien au plus récent. On le fera selon une logique d'évolution technologique qui permet de retracer une histoire médiatique commune, et cela malgré des divergences qui ne doivent nier ni les similarités ni les différences. Si

⁴ MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias* (1964), Paris, Seuil, 1968. Voir aussi KANE Oumar, « Marshall McLuhan et la théorie médiatique : genèse, pertinence et limites d'une contribution contestée » [en ligne], *tic&société*, n°10, 2016, URL : <http://journals.openedition.org/ticetsociete/2043>

⁵ Voir l'analyse de CHOMSKY Noam et HERMAN Edward, *La Fabrication du consentement : De la propagande médiatique en démocratie* (1988), Paris, Agone, 2008.

⁶ *Ibid.*, p. 16.

⁷ BENJAMIN Walter, *op. cit.*, p. 302.

⁸ Nous renvoyons aux définitions que nous avons proposé de ces deux concepts dans l'introduction.

chaque média est un système à la fois artistique et communicationnel, il est possible d'écrire l'histoire de chacun de ces systèmes afin de constater l'émergence d'un système global. Cinéma, télévision et jeu vidéo sont des médias qui ont intégré les spectateurs et les joueurs, dans leur processus de conception et cela à des degrés tout à fait différents. Toutefois, nous ne cherchons pas à faire une histoire de chaque média, qu'elle soit artistique ou technologique. Compte tenu de l'ampleur d'un tel sujet, une telle démarche paraît impossible et peu pertinente. On présentera plutôt une synthèse interdisciplinaire des travaux les plus récents, qui permettent de valoriser l'étude de ces œuvres d'art fictionnelles pour les sciences humaines et sociales, et notamment pour la discipline historique. Pour poursuivre cette exploration de l'image en mouvement, nous commencerons donc par présenter les spécificités médiatiques du cinéma, puis de la télévision et enfin du jeu vidéo. Dans une deuxième partie, nous reproduirons le même schéma pour valoriser les similitudes qui permettent de proposer une étude connectée et imbriquée de ces trois médias. Ainsi il nous sera possible de justifier notre démarche incorporatrice, c'est-à-dire notre volonté d'écrire une histoire comparée, interdisciplinaire et intermédiatique des représentations contemporaines de la Révolution à travers le prisme de ces images en mouvement, de leur conception à leur réception.

1.1 Spécificités médiatiques

1.1.1 Le film comme objet historique

« N'oublions pas que le cinéma appartient, en tant qu'invention, à la famille des jouets optiques, c'est-à-dire des objets faits pour (se) raconter des histoires en les manipulant, non à la famille des moyens de communication. Le film, par conséquent, n'est pas un message textuel envoyé par un auteur à un public qui le décode, mais une expérience qui sollicite toutes nos facultés : sensorielles (il y a des films qui font de l'effet), cognitives (il faut bien les comprendre) et imaginatives (ils nous transportent presque tous ailleurs et continuent à alimenter nos rêveries bien après qu'on les a vus)⁹. ».

⁹ JULLIER Laurent, *Analyser un film : de l'émotion à l'interprétation*, Paris, Flammarion, 2012, p. 12-13.

Cette définition du cinéma, comme médium artistique, par Laurent Jullier — théoricien du cinéma — est une réaction directe aux théories de l'information et de la communication de Chomsky et Herman. Pour Jullier, le cinéma est d'abord et avant tout un art et non un moyen, c'est-à-dire une expérience plutôt qu'un support de transmission. Si le débat est trop vaste pour être traité ici, il faut mettre en avant à la fois les spécificités sensorielles et la capacité d'un film à transmettre un discours. Il faut prendre garde à cette médiologie¹⁰ qui a eu tendance à exacerber la fonction avant l'émotion. C'est cela que critique Jullier. Il ne nie pas à l'inverse la dimension subjective d'une œuvre audiovisuelle et les imaginaires qui en découlent. Le principal créateur d'un discours filmique reste son concepteur qui s'exprime doublement par le « pouvoir de l'œil conscient du cinéaste et l'œil inconscient de la caméra¹¹ ».

D'autres définitions du cinéma sont possibles. Elles peuvent être médiatiques ou artistiques, mais aussi techniques (mécanisme continu ou intermittent qui crée l'illusion d'images en mouvement) ou encore scientifiques (passage de la lumière par un jeu de miroirs ou des lentilles optiques, et la projection de ce faisceau lumineux sur un écran transparent). La technicité du cinéma interroge, car c'est un médium qui a été inventé durant l'ère industrielle au XIX^e siècle. Le cinéma a été d'abord conçu comme une machine. C'est précisément sur quoi travaille le philosophe Walter Benjamin lorsqu'il parle de l'essence reproductible de l'appareil cinématographique. Rancière poursuit cette réflexion en considérant que « l'automatisme cinématographique règle la querelle de la technique et de l'art en changeant le statut même du réel. Il ne reproduit pas les choses telles qu'elles s'offrent au regard. Il les enregistre tel que l'œil humain ne les voit pas, tel qu'elles viennent à l'être¹² ». Le cinéma interroge le rapport au réel. Reproduit-il la réalité par l'œil technique de la caméra ? Transforme-t-il ou même révèle-t-il des réalités invisibles par l'œil « magique » de la caméra ? Comme le rappelle Jullier, le cinéma est d'abord une invention optique et lu-

¹⁰ La médiologie est un néologisme apparu en 1979 dans *Le Pouvoir intellectuel en France* de Régis Debray. Le philosophe a consacré un ouvrage à cette notion en 1991 dans *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en occident* aux éditions Gallimard. La médiologie s'intéresse à la fonction du médium et analyse les les moyens et les milieux de transmission.

¹¹ RANCIÈRE Jacques, *op. cit.*, p. 16.

¹² *Ibid.*, p. 8.

dique. Il est à ses débuts plus proche des dispositifs de prestidigitation que d'une forme d'expression artistique. C'est la mécanisation de la caméra qui permet la reproductibilité de la bobine et du film. Cela provoque une démocratisation du cinéma et le développement d'expérimentations artistiques. Par cette diffusion plus large, l'essence « magique » de la machine est ravivée. C'est cela que Rancière nomme « l'œil inconscient de la caméra ». Mais que peut alors apporter l'image merveilleuse à l'historien ?

L'intellectuel — à la fois romancier, philosophe, historien et journaliste — Siegfried Kracauer laissa à sa mort, en 1966, un ouvrage inachevé. Dans *L'Histoire. D'avant-dernières choses*, il considérait l'histoire comme un médium narratif. La réalité historique était pour lui « virtuellement infinie »¹³, c'est-à-dire que chaque historien proposerait un autre récit possible de l'histoire. L'historien est comparé à un scénariste. Pour Kracauer, l'œil de l'historien est comparable à l'œil-caméra. La démarche historique relève alors d'une discipline du regard : « ce travail de la subjectivité prépare les conditions de l'objectivité »¹⁴. L'historien doit comprendre et assumer son regard sur les sources qu'il étudie. Dans cette perspective, histoire et cinéma deviennent des médiums qui ressuscitent les morts : « On fait le cinéma avec les morts. On prend les morts dans l'histoire et on les fait marcher. C'est ça le cinéma¹⁵ ». Cependant si la caméra permet de transposer sur un écran des événements historiques — il est possible de reconstituer fictionnellement le passé — ces images restent une illusion en mouvement. Ce n'est donc pas comme médium ou comme art reproducteur du réel que le cinéma peut intéresser l'historien. Marc Ferro écrivait à ce sujet : « On imaginerait volontiers que le cinéma est inapte à représenter la réalité du passé ; que dans le meilleur cas, son témoignage vaut pour l'actuel ; qu'en outre, les documents et les actualités mis à part, le réel qu'il propose n'a pas plus de réalité que le réel dans un roman¹⁶ ». Le cinéma ne reproduit pas. Il traduit « visuellement le passé sur un mode réaliste, idéalisé ou

¹³ KRACAUER Siegfried, *L'Histoire. Des avant-dernières choses* (1966), Paris, Stock, 2006, p. 103.

¹⁴ *Ibid.*, p. 28.

¹⁵ Max Jacob cité par GUILLOUX Louis, *Absent de Paris*, Gallimard, 1951, p. 182-183. Citation empruntée à BAECQUE Antoine de, *L'histoire-caméra*, Paris, Gallimard, 2008, p. 48.

¹⁶ FERRO Marc, *Cinéma et Histoire*, Paris, Gallimard, 1993, p. 74.

fantasmé¹⁷ ». Même ce « mode réaliste » induit une déformation subjective, ou une tentative de reconstitution partielle, car l'image reconstituée est plus contemporaine que le passé fictionnel représenté. Cet éloignement temporel provoque une mise à distance automatique. Les modes « idéalisé ou fantasmé » ne sont en fait que des formes plus assumées, du moins plus évidentes, de l'illusion cinématographique. C'est précisément à cause de ces caractéristiques que la discipline historique conserve une méfiance vis-à-vis de l'image et de la fiction.

Quelle position l'historien doit-il alors avoir par rapport au film, et notamment au « film historique » ? Il est aujourd'hui difficile de justifier le « silence » des historiens sur les films, les séries télévisées et les jeux vidéo, ceux-ci sont désormais des objets culturels consommés et conçus dans des sociétés que les historiens étudient. Dans son ouvrage *Cinéma et Histoire*, l'historien Marc Ferro constate que le film « n'entre pas dans l'univers mental de l'historien » et il précise que « le film est toujours à la porte du laboratoire : l'historien va au cinéma comme spectateur pas comme acteur¹⁸ ». Trente ans plus tard, ces positions ont évolué, mais elles sont loin de faire l'unanimité. Le cinéma a pourtant entretenu des rapports anciens avec la discipline historique. D'abord parce que les premiers films ont mis en scène des événements historiques. Dès 1896, Georges Hatot réalisa *Néron essayant des poisons sur ses esclaves*, puis en 1897 *La mort de Robespierre* et *Mort de Marat*. Ensuite parce que sous l'impulsion de l'école historique des Annales, l'histoire culturelle et l'histoire des mentalités ont permis l'émergence de travaux sur l'histoire des médias. L'historien Antoine de Baecque défend même l'idée que « le cinéma est l'art qui donne une forme à l'histoire parce qu'il est celui qui peut montrer une réalité d'un moment en disposant des fragments de celle-ci selon une organisation originale : la mise en scène. C'est ainsi qu'il rend visible l'histoire. Il est l'art d'une forme sensible de l'histoire et sensible à l'histoire¹⁹ ». Dans cette perspective, c'est comme expérience sensible que le cinéma peut être une donnée pertinente pour le récit de l'histoire. L'historien peut travailler sur les images cinématogra-

¹⁷ STOKES Melvyn et MENEGALDO Gilles, *Cinéma et Histoire*, Paris, Éditions Michel Houdiard, 2008, introduction.

¹⁸ FERRO Marc, *op. cit.*, p. 32 et 37.

¹⁹ BAECQUE Antoine de, *op. cit.*, p. 48.

phiques parce qu'elles sont des sources sensibles par lesquelles il est possible de représenter des événements historiques.

Pour revenir aux propos de Jullier, concevoir le médium cinématographique comme un moyen de communication au même titre qu'une plateforme nierait toute forme de sensibilité artistique et induirait une prétendue objectivité de l'information transmise. Toutefois cette essence sensible peut être analysée comme telle par l'historien, à partir du moment où il conçoit le film comme une représentation, un système d'images au même titre qu'un tableau ou une peinture rupestre. La dimension machinique et mécanique n'est qu'un moyen de mise en œuvre du mouvement des images.

Le cinéma doit « donner à penser l'histoire en donnant à voir des films²⁰ ». Le film peut ainsi être étudié comme objet historique parce qu'il est une forme sensible et visuelle de l'histoire. La double temporalité du film historique²¹ permet à la fois de proposer une histoire des nouvelles représentations d'un événement, tout autant que de s'interroger sur la société dans laquelle l'objet a été imaginé. Le sociologue Edgar Morin écrit précisément :

« Les formes ne se créent pas seules, elles répondent à des habitudes et à des traditions, elles sont médiatisées par des instruments eux-mêmes perfectibles, elles induisent des goûts et des demandes qui à leur tour conditionnent le changement. [...] Notre sensibilité est avant tout sociale, elle a été formée par notre éducation et par les rencontres que notre époque a autorisées, les moyens d'appréhension dont nous nous servons se sont constitués et ont évolué dans le temps. La sociologie aide à comprendre dans quelle atmosphère intellectuelle, collective et économique l'appareillage verbal avec lequel nous parlons du cinéma a pris forme et comment cet instrument exogène a lui-même influé sur la construction des objets films²². ».

Le film est un système médiatique de formes visuelles, non pas parce qu'il est un support pour transmettre des informations, mais parce qu'il donne à voir l'expérience sensible de l'équipe réalisatrice. Le cinéma est un médium conçu lors d'un processus qui mobilise un ensemble d'acteurs. Ce travail collectif produit un montage d'images qui est chargé d'émotions, de sensibilités et de visions. Cet assemblage traduit comment les concepteurs

²⁰ *Ibid.*, p. 22.

²¹ Le temps de l'histoire du film et le temps durant lequel le film a été conçu.

²² MORIN Edgar, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Éditions de Minuit, 1956, p. 226-227.

perçoivent leur époque à travers l'art. Ce résultat est capté par la caméra. L'image est assemblée puis projetée sur un écran qui permet la rencontre de deux mondes sensibles — celui des concepteurs et celui des spectateurs. L'historien peut alors choisir d'étudier ces deux systèmes sensibles, tout autant qu'il peut considérer ces objets achevés comme des formes d'expressions artistiques. L'historien de la peinture cherche dans un tableau des indices sur une époque et sur le peintre qui a manié le pinceau. S'il est possible de déduire des échanges économiques et culturels par l'usage du pigment du lapis-lazuli, il est tout autant possible de déconstruire le dispositif cinématographique. Mais c'est le mouvement qui maintient une forme de méfiance. Si une toile possède des strates, le film est un assemblage de milliers de tableaux. En réalité, la multiplication des images cinématographiques est intrinsèquement liée à l'illusion du mouvement. Il faut déconstruire le film comme un assemblage d'images hermétiques à décrypter²³. Il faut donc concevoir l'objet filmique comme une forme en mouvement que l'historien peut déconstruire.

Ainsi Antoine de Baecque cite les propos du théoricien de l'art Yves Bonnefoy quand il présentait la collection « Bibliothèque illustrée des histoires » qu'il venait de fonder à Gallimard : « Montrer comment le devenir des formes et les développements de la société se conditionnent²⁴ ». Le film comme forme mentale d'une société à un instant précis peut relever du champ d'études de l'historien. Laurent Jullier est plus critique et considère que prendre un film pour un document historique est risqué. Selon lui « la théorie du reflet (Darré), dite aussi réflexionnisme (Bordwell), voudrait que le film, même et surtout au corps défendant de ses auteurs, tende un miroir à son époque. Certes, les cinéastes expriment quelque chose des vicissitudes et de l'imaginaire commun de leur temps, mais comment savoir si leur description est juste, puisque l'idée que nous nous faisons de ce temps qui s'éloigne de plus en plus est construite aussi par les films du passé, et pas seulement par le savoir historique²⁵. ».

²³ THIELLEMENT Pacôme, *Cinema Hermetica*, Paris, Studio 8, 2016, p. 17.

²⁴ Propos de Yves Bonnefoy rapportés par BAECQUE Antoine de, Les formes cinématographiques de l'histoire » [en ligne], 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n°51, 2007. URL : <http://journals.openedition.org/1895/1312>

²⁵ JULLIER Laurent, *op. cit.*, p. 107.

Depuis Marc Bloch²⁶, l'historien n'est plus limité à la simple quête de la vérité historique et il s'intéresse tout autant au faux document et à ce qu'il représente. L'erreur reste pourtant considérée comme une forme négative de la vérité historique. Aujourd'hui, il existe toujours un accord général à considérer l'histoire comme une narration qui se fonde sur une recherche menée selon un ensemble de méthodes critiques et scientifiques, qui s'efforcent de se rapprocher de la vérité de ce qui s'est passé, sans interposer dans ses récits les inventions fantastiques qui caractérisent la littérature de fiction. Le travail de l'historien est mené par une intention véridative²⁷ - même s'il s'agit d'une vérité provisoire, partielle et subjective. À la suite de Foucault, la vérité a été mise en relation avec le pouvoir et les formes du discours qui l'expriment. La vérité historique est désormais conçue comme une construction partielle, jamais conclusive, dont la garantie reste la négociation ininterrompue entre l'administration des preuves et la multiplicité des points de vue, dont celui du chercheur, par lesquels on les interprète²⁸.

Dans cette perspective, la vérité est partielle et l'historien n'a pas la prétention à proposer une vérité objective. Pour autant, la fiction reste majoritairement rejetée en-dehors du laboratoire. Dans leur ouvrage collectif, les historiens Christian Jouhaud, Dinah Ribard et Nicolas Schapira proposent précisément de se servir de la littérature pour écrire *les malheurs du temps*²⁹. Ils proposent « d'interroger les procédés par lesquels les textes du passé sont intégrés à l'écriture des historiens. Il s'agit en fait de poser la question des mécanismes de la mise en récit historique saisis, précisément, à partir de la place accordée par l'historien aux textes du passé dans sa propre écriture³⁰. ». Interrogeons alors les procédés par lesquels les films d'aujourd'hui, qui représentent le passé, peuvent être intégrés à l'écriture des historiens. Si Laurent Jullier est méfiant quant à l'usage du film comme document historique, il précise que « s'intéresser au "contenu" du film est indispensable pour de mul-

²⁶ BLOCH Marc, *Apologie pour l'histoire*, Paris, A. Colin, 1993, p. 126.

²⁷ Voir RICOEUR Paul, *Histoire et vérité*, Paris, Seuil, 1955.

²⁸ Voir « Vérité » in DELACROIX Christian et alii (dir.), *Historiographies. Concepts et débats*, Paris, Folio, 2 vol., 2010, vol. I, p. 911.

²⁹ JOUHAUD Christian, RIBARD Dinah et SCHAPIRA Nicolas, *Histoire, littérature, témoignage : écrire les malheurs du temps*, Paris, Gallimard, 2009.

³⁰ *Ibid.*, p. 14.

tiples raisons, à commencer par la facilité qu'a le cinéma de contribuer à forger notre vision du monde³¹. ». Le film est une traduction visuelle d'émotions. C'est un témoignage de concepteurs contemporains sur leur présent, leur passé et leur futur. Comme l'écrivait Marc Ferro, le film est un objet historique « [...] au travers du choix de thèmes, des goûts de l'époque, des nécessités de l'époque, des capacités de l'écriture, des lapsus du créateur. Là se situe le véritable réel historique de ces films, non dans leur représentation du passé³². ».

1.1.2 « La télévision explore le temps »³³

Apparue véritablement en France durant la seconde moitié du XX^e siècle, la télévision est certainement le média de masse par excellence. En France, au début des années 1960, à peine 1 foyer sur 10 possédait un téléviseur contre 9 sur 10 à la fin de la décennie³⁴. Aujourd'hui, on estime à environ 94 % le pourcentage de foyers équipés d'au moins un poste — un chiffre qui baisse pour la première fois au profit de nouveaux appareils comme l'ordinateur, le smartphone et la tablette³⁵. La télévision est un média de masse parce qu'elle est utilisée par un très grand nombre d'individus, parce qu'elle possède un appareil³⁶ plus accessible que le cinéma (et même le jeu vidéo) et parce qu'elle repose sur un système globalisé de transmission et de réception. Même sa matérialité constitue un envahissement important de l'espace public : antennes domestiques et satellites, écrans, publicités, câbles souterrains et sous-marins, chaînes et sièges des grandes compagnies télévisuelles, etc. Le cinéma s'est développé sur un modèle artistique : ses professionnels sont considérés

³¹ JULLIER Laurent, *op. cit.*, p. 135.

³² FERRO Marc, *op. cit.*, p. 74-75.

³³ VEYRAT-MASSON Isabelle, *Quand la télévision explore le temps : l'histoire au petit écran (1953-2000)*, Paris, Fayard, 2000.

³⁴ GAILLARD, Isabelle, « Télévision et chronologies », *Hypothèses*, n°7, 2004, p. 175.

³⁵ Voir LE GRIGNOU Brigitte et NEVEU Érik, *Sociologie de la télévision*, Paris, La Découverte, 2017, p. 59.

³⁶ L'appareil télévisuel, c'est-à-dire le poste de télévision se suffit à lui-même et il peut avoir une taille très variable. Le cinéma peut être vu en salles ou sur un poste de télévision. Le jeu vidéo nécessite une console à connecter au poste de télévision ou un ordinateur. Cette matérialité est toutefois entraînée d'évoluer puisqu'il est possible de regarder un film ou jouer un jeu vidéo sur un poste de télévision sans objet ou autre machine supplémentaire.

comme des intermittents du spectacle. La télévision s'est construite sur un modèle entrepreneurial. L'importance ici n'est pas de savoir si la télévision est un art, au même titre que le cinéma. De même, on n'interrogera pas ici les enjeux de la dissolution et l'immatérialité du régime télévisuel. On préfère concevoir le média télévisuel comme un « objet technosocial », qui recompose les rythmes et les expériences du quotidien, qui donne accès à d'autres espaces et cultures, enfin qui nourrit les imaginaires³⁷.

Selon la théorie de l'hégémonie culturelle d'Antonio Gramsci³⁸, les sociologues interrogent les effets de pouvoir exercés par la télévision sur le rôle des représentations comme support de l'ordre social. Bien que le cinéma puisse être politique, comme tout art, la télévision subit davantage les influences des acteurs politiques. C'est l'un des éléments qui en fait « dès le début, un punching-ball culturel favori des intellectuels³⁹ ». Notamment parce qu'ils la considèrent comme nuisible et parce qu'elle engendre un consentement - théorisé comme nous l'avons vu par Chomsky et Herman en 2008. Dès 1966, le théoricien et cinéaste Pier Paolo Pasolini fustigeait la télévision comme « une des manifestations les plus tapageuses de cette culture de masse que le capitalisme impose⁴⁰ ». Mais il faut se méfier de ce processus de légitimation et d'acceptation de l'art dans une société. Rappelons qu'au début du XX^e siècle la littérature fictionnelle était encore perçue comme un art peu noble par certains intellectuels et ecclésiastiques. Il fut un temps où les feuilletons d'Alexandre Dumas, qui sont aujourd'hui considérés comme des monuments littéraires, n'étaient pas mieux perçus que certaines émissions télévisuelles d'aujourd'hui. Comme le mentionne Roger Chartier, la lecture perd son statut séditieux sous la menace de la télévision pour devenir au XX^e siècle le refuge de la culture⁴¹. De même, lorsque le cinéma est né, la littérature a gagné en légitimité artistique et intellectuelle. Puis, quand la télévision est apparue, c'est le cinéma qui est devenu le septième art et le nouveau refuge de la culture intellectuelle :

³⁷ *Ibid.*, p. 3.

³⁸ Pour Gramsci, la conquête du pouvoir présuppose celle de l'opinion publique. Voir HOARE George et SPERBER Nathan, *Introduction à Antonio Gramsci*, Paris, La Découverte, 2013.

³⁹ *Ibid.*, p. 11.

⁴⁰ PASOLINI Pier Paolo, *Contre la télévision et autres textes sur la politique et la société* (1966), Besançon, Les Solitaires Intempestifs, 2003, p. 19-23.

⁴¹ Voir CAVALLIO Guglielmo et CHARTIER Roger (dir.), *Histoire de la lecture dans le monde occidental*, Paris, Seuil, 2001.

« soixante ans d'affinement artistique ont précisé le langage cinématographique, modelé l'acteur de film, suscité des écrivains du septième art : les scénaristes⁴². ». La télévision interroge par ses nombreuses spécificités : média de masse, légitimité artistique, enjeux de consentement et d'influence politique, etc. Il nous faut par ailleurs mentionner les « nouveaux univers de consommation d'images » qui font que le téléspectateur n'est plus soumis au flux de programmes que des chaînes envoient vers son récepteur à une heure fixe. Il regarde ce qu'il veut, quand il veut, où il veut⁴³. Ce sont des évolutions techniques et des usages contemporains qui caractérisent la télévision comme un média plus en mouvement que le cinéma.

Ainsi si le film peut-être considéré comme un objet historique, pouvons-nous concevoir les formes télévisuelles comme des documents pertinents pour l'étude et l'écriture de l'histoire ? De même, si le cinéma se traduit par le film, quelles sont les expressions visuelles comparables à la télévision ? Dès son invention, la télévision raviva les débats autour de la forme documentaire et de la forme fictionnelle. Lorsque le cinéma est né, une coupure s'est opérée entre le documentaire (frères Lumière) et la fiction (Méliès). La télévision est devenue à la fois l'écran de la réalité instantanée et du triomphe de la fiction, ce qui a provoqué une confusion sur une possible vérité télévisuelle. C'est véritablement la fiction qui a triomphé au cinéma et à la télévision. Mais par souci du réel, le docufiction a émergé comme forme télévisuelle : c'est un « documentaire à dominante fictionnelle » ou « un vrai documentaire raconté sous la forme d'une fiction⁴⁴ ». Ce format s'inscrit dans un processus de vulgarisation de l'histoire qui fait appel aux mécanismes fictionnels pour susciter de l'émotion chez le spectateur. Un docufiction est un documentaire avec des insertions fictionnelles illustratives (voix off, petites scènes, modélisation). Le docufiction est une évolution des dramatiques télévisées qui ont émergé dans les années 1950⁴⁵. La dramatique télévisée

⁴² CLAUDE Robert, BACHY Victor et TAUFOR Bernard, *Panoramique sur le 7e art*, Paris, Éditions universitaires, 1959.

⁴³ LE GRIGNOU Brigitte et NEVEU Érik, *op. cit.*, p. 5.

⁴⁴ Propos de Yves Jeanneau, responsable de l'unité documentaire de France 2 dans les années 2000, rapportés par VEYRAT-MASSON Isabelle, *Télévision et histoire, la confusion des genres*, Paris, De Boeck, 2008.

⁴⁵ GOETSCHER Pascale, « Les dramatiques télévisées, lieux d'apprentissage culturel et social dans la France des Trente Glorieuses ? » [en ligne], *La télévision des Trente Glorieuses : Culture et politique*. Paris, CNRS Éditions, 2007. Disponible sur Internet : <http://books.openedition.org/editions-cnrs/2941>

était elle même issue du théâtre puisque que le spectateur assistait à des mises en scène d'acteurs en direct à la télévision.

Dans cette perspective, l'histoire à la télévision a connu un large succès à partir des années 1960. Des historiens ont participé à la création de programmes de ce type, comme Georges Duby avec le documentaire *L'An Mil*. D'autres ont été appelés comme experts dans des émissions culturelles et des dramatiques, à l'image de *La caméra explore le temps* de Stelio Lorenzi à partir de 1956. Ce « besoin du réel » a semblé séduire un public en quête de reconstitution historique. Selon le philosophe Paul Ricœur, la fiction historique télévisuelle allie les « potentialités du passé réel et les possibles "irréels" de la pure fiction⁴⁶ ».

La télévision s'imposa comme le relais moderne du XX^e siècle, comme le témoin privilégié et le relais essentiel de l'histoire (après l'école) de l'actualité, des cérémonies commémoratives, etc⁴⁷. Ce médium, par son système technologique et par sa réception dans les foyers des téléspectateurs, provoqua l'émergence d'un nouvel espace public d'informations et de savoirs. Mais aussi parce que la télévision diffusa, parfois en direct, des images d'espaces publics, lors des commémorations, des grands événements, des guerres, etc. En termes d'impact collectif, la fiction historique s'est imposée par rapport au documentaire parce que l'image domine le réel sur l'écran télévisuel⁴⁸. Dès lors, de nombreux intellectuels se sont mis à défendre la nécessité de préserver les émissions d'histoire à la télévision. En 1976, l'historien René Rémond, très actif à la télévision, considéra qu'il ne fallait surtout pas se « résigner à laisser disparaître de la mémoire collective des pans entiers de notre histoire nationale⁴⁹ ». Aujourd'hui, les historiens culturels défendent consciemment les formes hybrides de ces émissions télévisuelles, notamment du docufiction, parce qu'elles constituent des mythologies contemporaines du passé. Jean-François Sirinelli propose ainsi un parallèle entre l'équipage massif de téléviseurs en France et la « synthèse républicaine », comme

⁴⁶ RICŒUR Paul, *Temps et récit. Le Temps raconté*, Paris, Éditions du Seuil, 1985, p. 343-347.

⁴⁷ VEYRAT-MASSON Isabelle, *Quand la télévision explore le temps*, op. cit., p. 8.

⁴⁸ Malgré la forme du docufiction, la fiction historique reste plus représentée par des oeuvres purement fictionnelles. Voir LABARTHE André et SICLIER Jacques, *Images de la science-fiction*, Paris, Éditions du Cerf, 1958.

⁴⁹ RÉMOND René, *Vivre notre histoire*, entretien avec Aimé Savard, Paris, Le Centurion, 1976.

un enracinement profond de la République par les médias⁵⁰ et qui prend la forme d'un « écran-citoyen⁵¹ ».

Si la télévision peut apparaître comme une simple évolution technologique du cinéma, elle possède pourtant de nombreuses caractéristiques propres. Notamment parce que son appareil — le poste de télévision — se distingue de l'écran fixe du cinéma. Le téléviseur est mobile, moins cher, plus petit et il peut être produit en masse. Si le cinéma possède des bobines ou des moyens de reproduction, il reste contraint artistiquement par la projection en salles, tandis que la télévision se caractérise par la diffusion et la réception. Dans cette dualité, entre diffuseur de programmes informatifs et œuvres artistiques, la télévision s'affirma comme un média de masse. Dès les années 1950, des intellectuels ont attaqué la télévision, tandis que des universitaires ont investi l'espace public télévisuel et ont multiplié leurs interventions. Ils y ont vu un moyen d'atteindre un grand nombre de téléspectateurs-citoyens. Certains ont même participé à la constitution de programmes culturels et à la conception de dramatiques, puis plus tard de docufictions. La fiction est alors devenue un moyen d'atteindre l'émotion du spectateur, afin de stimuler son goût pour l'histoire. À travers ces querelles intellectuelles, nous pouvons percevoir que la fiction interroge les pratiques historiennes tout au long du XX^e siècle. Certains historiens préfèrent se tenir à distance des objets télévisuels. D'autres, souvent chercheurs en histoire culturelle, préfèrent y voir des objets d'étude pertinents pour leurs recherches sur les loisirs, les mentalités et les représentations : « la télévision productrice de connaissances, lieu d'échanges et de débats culturels et vecteur d'une multiplicité d'écritures audiovisuelles⁵². ».

Les fictions télévisuelles apparaissent donc comme des documents historiques pertinents pour l'historien. Mais leur étude induit de prendre en considération des facteurs de diffusion et de réception beaucoup plus importants que pour le cinéma. Si le système télé-

⁵⁰ SIRINELLI Jean-François, « Les vingt décisives. Cultures politiques et temporalités dans la France fin de siècle. » in *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n° 44, octobre-décembre 1994, p. 124.

⁵¹ CRIVELLO-BOCCA Maryline, *L'écran citoyen. La Révolution française vue par la télévision de 1950 au Bicentenaire*, Paris, L'harmattan, 1998.

⁵² CRIVELLO-BOCCA Maryline, *op. cit.*, p. 18.

visuel n'est pas plus ou moins complexe que celui cinématographique, il est tout de même plus ramifié. Bien que le cinéma puisse être considéré comme un média de masse par certains aspects, le film reste contraint par une essence artistique, d'autant plus depuis la disparition des programmes d'informations au début d'une projection. À l'inverse, bien que la télévision puisse être l'écran de projection d'œuvres artistiques, comme le téléfilm ou le film, elle est surtout utilisée parce que l'on y transmet et l'on y reçoit des informations. Depuis une dizaine d'années, nous assistons toutefois à l'émergence (ou au retour ?) de séries télévisées « d'anthologie » qui viennent s'inscrire dans un processus de légitimation artistique de la télévision. Pour l'historien, ce sont principalement les formes du docufiction qui retiennent son attention, notamment parce qu'ils constituent des objets hybrides entre réalisme et fiction.

1.1.3 Le jeu vidéo : film interactif ou expérience ludique ?

Le jeu vidéo est-il un jeu ou une vidéo ? Est-il ludique ou audiovisuel ? Les possibles définitions varient selon l'approche disciplinaire. Pour l'enseignant et théoricien du jeu vidéo Stéphane Natkin, le jeu vidéo peut être défini comme une « œuvre audiovisuelle interactive dont l'objectif premier est de distraire ses utilisateurs/spectateurs et qui utilise pour sa reproduction un appareil basé sur une information technologique⁵³ ». Pour le sociologue Vincent Berry, il faut concevoir le médium vidéoludique comme une expérience virtuelle. Berry propose de mener une « ethnographie des mondes virtuels, de ses mondes et de ses habitants⁵⁴ ». Dans la même lignée, Laurent Trémel — sociologue — et Tony Fortin — journaliste vidéoludique — conçoivent le jeu vidéo comme une évolution technologique qui s'inscrit dans une longue histoire des jeux qui sont « révélateurs des mœurs et des idéologies d'une époque » et « produits contemporains de l'industrie du loisir⁵⁵ ». Ces chercheurs

⁵³ NATKIN Stéphane et DELOCQUE-FOURCAUD André Marc, *Jeux vidéo et médias du XXIe siècle: quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Paris, Vuibert, 2004 p. 6.

⁵⁴ BERRY Vincent, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012, p. 21.

⁵⁵ TRÉMEL Laurent et FORTIN Tony, *Mythologie des jeux vidéos*, Paris, Le Cavalier Bleu, 2009, p. 5.

proposent une histoire culturelle et analytique du jeu vidéo⁵⁶. C'est le cas du philosophe Mathieu Triclot dans son ouvrage *Philosophie du jeu vidéo*⁵⁷. Adoptant une approche « totale » (historique, sociologique, économique, philosophique...), Triclot conçoit lui aussi le jeu vidéo comme une expérience et non un objet. Appliquant ces principes, les géographes Samuel Coavoux, Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian pensent les jeux vidéo comme des « invitations au voyage⁵⁸ ». Pour l'historien de l'art Maxime Coulombe, le jeu vidéo est une expérience dans laquelle se fond « dans un univers à la géographie imaginaire, un univers virtuel en ce qu'il aménage un espace parallèle au monde réel⁵⁹ ». Un nombre non négligeable de chercheurs issus de la psychologie et des sciences humaines s'intéressent aux mythes vidéoludiques. Le psychologue Yann Leroux propose ainsi de déconstruire les idées reçues sur les jeux vidéo dans son ouvrage *Les jeux vidéo, ça rend pas idiot !*⁶⁰. Enfin, pour retourner au début de cette présentation historiographique, d'autres défendent la primauté de l'essence artistique et du jeu vidéo comme objet culturel. Harold Goldberg propose une histoire intermédiatique du jeu vidéo comme expression de la Pop culture⁶¹. Julie Ruocco, bien que chercheuse en sciences politiques, interroge le jeu vidéo comme une expérience esthétique unique⁶².

L'objet vidéoludique, au-delà de ses dimensions techniques et esthétiques, est un jeu auquel on joue via une interface vidéo. Mais qu'est-ce que jouer ? Katie Salen et Eric Zimmerman proposent dans leur colossal ouvrage *Rules of Play*⁶³ de définir l'acte de jouer par trois catégories : *game play*, *ludic activities* et *being playful*⁶⁴. Le *game play* correspond aux

⁵⁶ Ces chercheurs s'intègrent dans les *play* et *game studies*.

⁵⁷ TRICLOT Mathieu, *Philosophie du jeu vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.

⁵⁸ COAVOUX Samuel, TER MINASSIAN Hovig, et RUFAT Samuel (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012, p. 5. Voir également TER MINASSIAN Hovig ter et RUFAT Samuel (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, op. cit.

⁵⁹ COULOMBE Maxime, *Le Monde sans fin des jeux vidéo*, Paris, Presses universitaires de France, 2010, p. 13.

⁶⁰ LEROUX Yann, *Les jeux vidéo, ça rend pas idiot*, Limoges, FYP Éditions, 2012.

⁶¹ GOLDBERG Harold, *AYBABTU : comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle*, Paris, Éditions Allia, 2013.

⁶² RUOCCO Julie, *Et si jouer était un art ? Notre subjectivité esthétique à l'épreuve du jeu vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2016.

⁶³ SALEN Katie et ZIMMERMAN Eric, *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, Cambridge, The MIT Press, 2004.

⁶⁴ *Ibid.*, p. 303.

façons de jouer : c'est l'interaction formelle de jouer lorsque le joueur suit un système de règles et intègre l'expérience ludique. Les *activités ludiques* constituent l'ensemble des comportements qui provoquent une expérience de jeu : de la balle lancée contre un mur aux codifications complexes du baseball. *Être joueur* renvoie à l'idée de jouer, de basculer dans un schéma mental ludique. C'est à la fois la capacité imaginative à inventer un jeu et celle d'appréhender les règles d'un autre jeu que l'on nous apprend. Le jeu vidéo induit alors ces trois dimensions et nous devons y ajouter une expérience esthétique audiovisuelle. Ainsi le chercheur, qui fait du jeu vidéo un objet d'étude, doit lui-même s'intégrer dans ce système vidéoludique. Il doit jouer.

Ainsi, on relève une multitude d'approches disciplinaires et de définitions possibles qui semblent plutôt se compléter. Des chercheurs tentent de faire entrer l'objet jeu vidéo dans les laboratoires des sciences humaines et sociales. Qu'en est-il de l'histoire et des historiens ? Pourquoi une historienne ou un historien devrait-il jouer à un jeu vidéo ? L'une des premières grandes initiatives de recherche sur le sujet correspond au colloque international interdisciplinaire organisé par Alain Chevalier — directeur du Musée de la Révolution française — et Martial Poirson — historien de l'art, en mars 2012. Lors de ces journées d'étude, les « mythologies contemporaines » de la Révolution française ont été étudiées au prisme des « cultures populaires ». Les intervenants ont cherché « à constituer comme objets scientifiques entièrement légitimes les idées et représentations, parfois fausses sur le plan historiographique, de ces imaginaires révolutionnaires profondément enracinés dans une diffuse conscience collective, nourrissant une opinion commune stéréotypée, mais aussi fantasmatique, source d'une interrogation renouvelée sur les représentations de l'Histoire⁶⁵. ». Ce colloque a donné lieu à une publication dans laquelle nous trouvons un chapitre consacré aux jeux vidéo : « Un curieux "oubli". Comment interpréter la quasi-absence de la Révolution française dans l'industrie vidéoludique⁶⁶? ». Rédigées par Joël Mack, en-

⁶⁵ Voir l'annonce du colloque sur le site Révolution-française.net. URL : <https://revolution-francaise.net/2012/02/08/470-mythologies-contemporaines-revolution-francaise-et-cultures-populaires-dans-le-monde-aujourd'hui>

⁶⁶ MACK Joël, « Un curieux "oubli". Comment interpréter la quasi-absence de la Révolution française dans l'industrie vidéoludique ? » in POIRSON Martial (dir.), *La Révolution française et le monde d'aujourd'hui. Mythologies contemporaines*, Paris, Garnier, 2014, p. 321-333.

seignant en lycée professionnel, ces pages témoignent d'un manque de mobilisation de la part des historiens sur ce champ d'étude.

Peu après, en 2015, deux historiens du XVIII^e siècle, Jean-Clément Martin et Laurent Turcot précisait dans leur introduction leurs intentions de recherche : « Ce livre [...] entend continuer à profiter de cette occasion qui nous est offerte de réfléchir sur un jeu vidéo qui met en cause notre rapport au passé et aux traditions nationales. Inutile de dire que nous ne considérons pas qu'il n'a aucune légitimité ; mais il est nécessaire de préciser que nous n'avons aucunement l'intention de lui en conférer une⁶⁷. ». Les deux historiens adoptent une position très critique quant à l'usage du jeu vidéo comme un document historique pour l'étude des représentations de la Révolution française au XXI^e siècle. En 2018, Julien Lалу publie un article pour interroger la posture de l'historien quant à l'objet vidéoludique. Comme il le mentionne :

« Cela peut paraître étonnant, voire contradictoire, pour un historien de s'intéresser à un médium très récent et principalement ludique. Pourtant, l'étude historique se caractérise par l'analyse et la compréhension des sociétés et civilisations du passé. L'historien de l'époque contemporaine qui s'intéresse aux représentations modernes du passé doit prendre en compte les différentes utilisations et les représentations d'une époque antérieure pour appréhender la vision actuelle de celle-ci. En cela, les représentations fictionnelles des médias actuels ne peuvent être ignorées par l'historien, mais au contraire doivent être appréhendées pour mieux saisir l'idée qui est faite d'une période historique⁶⁸. »

Depuis, des initiatives historiennes se sont multipliées, mais elles ne donnent pas lieu à des publications d'ouvrages, plutôt à des articles, à des conférences ou des interventions lors de colloques. Mentionnons par exemple les discussions lors de l'édition 2019 des Rendez-vous de l'Histoire à Blois qui étaient consacrées aux adaptations vidéoludiques sur l'histoire italienne⁶⁹. On peut aussi évoquer les *play-conférences* organisées par Romain

⁶⁷ MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015, p. 10.

⁶⁸ LALU Julien, « L'historien et le jeu-vidéo » [En ligne], *Conserveries mémorielles*, n°23, 2018. URL : <http://journals.openedition.org/cm/3422>

⁶⁹ Des interventions ont eu lieu dans le cadre des communications officielles du festival, mais aussi lors de deux journées d'étude « Histoire et jeu vidéo », organisé par Mehdi Debbabi-Zourganbi, enseignant dans une école de jeu vidéo, à la Fabrique de Blois.

Vincent — enseignant et doctorant en sciences de l'éducation — à la Bibliothèque nationale de France depuis 2019⁷⁰. En France, les jeux vidéo entrent très lentement dans les laboratoires des historiens, alors que nous avons vu que les autres sciences sociales s'y investissent depuis quelques années. De même, nous constatons un décalage entre les pratiques des historiens français et ceux Outre-Atlantique, où les parutions se sont multipliées. C'est le cas du récent ouvrage dirigé par Marc-André Éthier, professeur en sciences de l'éducation à l'Université de Montréal au Canada. Dans *Monde profane*⁷¹, une équipe interdisciplinaire interroge divers objets contemporains et nouveaux qui peuvent servir à l'enseignement de l'histoire. Si nous prenons le cas des jeux vidéo, les historiens Dominic Arsenault et Jonathan Lessard justifient ainsi les démarches recensées :

« les jeux vidéo d'histoire (JVH) présentent des contenus historiques, ces contenus ne prennent sens que par la perspective de l'action du joueur ou de la joueuse que doivent encadrer les représentations audiovisuelles du passé dans les JVH. L'action prévue et l'action effectuée ont primauté, et les contenus servent typiquement à guider ou à nourrir l'action. L'histoire y est instrumentalisée au service de l'action ou de la jouabilité, et non l'inverse⁷². ».

L'enjeu principal est de démontrer que le jeu vidéo peut être une source étudiée par l'historien. C'est une démarche, nous l'avons vu, difficile pour le cinéma et la télévision. Ainsi nous proposons de définir quatre dimensions majeures du jeu vidéo qui nous permettent de l'étudier comme une source contemporaine pertinente.

La première dimension correspond aux « mythologies contemporaines ». En ce sens qu'« au même titre que les productions littéraires télévisuelles et cinématographiques, les jeux vidéo sont révélateurs des mythes et des symboles des sociétés et de l'époque au sein

⁷⁰ Nous renvoyons notamment à la captation de la play-conférence du 28 mai 2019, sur l'analyse du jeu vidéo *We. The Revolution* (Polyslash, 2019) à laquelle nous participions. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=cKqDUQaxjE&t=4s>

⁷¹ ÉTHIER Marc-André, LEFRANCOIS David et JOLY-LAVOIE Alexandre (dir.), *Monde profane : Enseignement, fiction et histoire*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2018.

⁷² ARSENAULT Dominic et LESSARD Jonathan, « Introduction à la section 3 » in ÉTHIER Marc-André, LEFRANCOIS David et JOLY-LAVOIE Alexandre (dir.), *op. cit.*, p. 151.

desquelles ils voient le jour⁷³. ». C'est l'approche adoptée lors du colloque dirigé par Martial Poirson et par la plupart des historiens culturels. Elle induit une analyse du jeu vidéo comme une représentation contemporaine du passé, comme une œuvre conçue à un instant précis dans une société éloignée de la période visible à l'écran. Ce sont les mécanismes de conception et de réception qui sont alors surtout étudiés. Raphaël Lacoste, directeur artistique d'Ubisoft pour la franchise *Assassin's Creed*, écrit dans cette perspective que « le principe d'*Assassin's Creed* est de réinventer et de revivre l'histoire⁷⁴. ». Les historiens doivent alors interroger l'usage de tels discours par les concepteurs et leurs possibles effets sur les joueurs.

La deuxième dimension met en avant les mécanismes médiologiques, c'est-à-dire aux discours, aux idéologies et aux signes présents dans les jeux vidéo. Yann Leroux précise que « comme tous les médias, les jeux vidéo embarquent des idéologies, ils ne sont pas des points de vue neutres sur le monde⁷⁵ ». Cette approche s'inscrit notamment dans les récents travaux en *gender studies* sur les mécanismes de masculinité, de féminité et de stéréotypisations⁷⁶, et renvoie également aux préconçus liés à la violence vidéoludique, à l'exacerbation des phénomènes de compétition, ou à l'inverse aux processus de sociabilisation virtuelle.

La troisième dimension concerne l'expérience esthétique et l'étude du jeu vidéo comme représentation artistique. Les historiens sont désormais familiers avec l'analyse d'œuvres d'art et ce champ constitue une part importante de l'histoire culturelle. Sur le rapport des historiens à l'art, les recherches de Daniel Arasse restent d'actualité⁷⁷. Dans leur ouvrage *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, les géographes Samuel Rufat et Hovig Ter Minassan (au sujet des jeux vidéo sur l'Antiquité) défendent l'idée que « ce n'est pas la vérité historique (ou la fausseté) qui prime, mais plutôt la possible modélisation de l'univers antique,

⁷³ FORTIN Tony et TRÉMEL Laurent, *op. cit.*, p. 35.

⁷⁴ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 10.

⁷⁵ LEROUX Yann, *op. cit.*, p. 37.

⁷⁶ LIGNON Fanny (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses universitaires du Midi, 2015.

⁷⁷ Voir notamment ARASSE Daniel, *Le Détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 1992.

qui, une fois ouvert à sa mise en fiction par les modalités de l'artialisation, devient un catalogue de références opératoires qui nous permettent de mieux créer ou recréer notre paysage contemporain, dans toutes les acceptations [sic] du terme⁷⁸. ». C'est dans cette perspective que le jeu vidéo apparaît comme un objet par essence intermédiatique qui combine art, vidéo et ludisme. Il est alors possible pour l'historien de s'intéresser aux processus d'artialisation, mais aussi à une histoire du jeu vidéo comme objet culturel. Il ne faut toutefois pas oublier de le concevoir comme une expérience esthétique singulière qui mobilise le corps et l'esprit du joueur⁷⁹.

Enfin, la quatrième et dernière dimension est celle de l'expérience virtuelle. Le jeu vidéo se distingue du cinéma et de la télévision parce qu'il intègre son joueur dans du processus artistique et technique. Le jeu vidéo ne se met pas en marche seul. Il n'est pas que projeté. Il est joué. L'expérience vidéoludique peut se définir comme la fusion de l'expérience narrative (2-dimensions) et de la sphère ludique (3-dimensions)⁸⁰. Les capacités cognitives et sensorielles du joueur sont mobilisées. Il s'implique lui-même dans l'univers virtuel, mais surtout sa propre expérience « aménage un espace parallèle au monde réel⁸¹ ». Le film ou le téléfilm projeté peut être perçu différemment par chaque spectateur. Cependant le jeu vidéo, parce qu'il est interactif, induit une expérience de jeu véritablement unique. Chaque joueur joue à un jeu qui lui est propre. Il est même possible de rejouer et de recréer. Il est possible « d'orienter et d'agir sur les espaces et les temps du jeu⁸² ». Cela pose toutefois la question de la place du chercheur en jeu vidéo puisqu'il est lui-même intégré dans l'objet qu'il étudie. La subjectivité de l'historien est alors encore plus mobilisée que sur n'importe quelle autre image de par cette interactivité qui l'implique. Toutefois nous pouvons imaginer qu'un champ de l'histoire des émotions s'intéresse un jour aux enjeux de l'expérience virtuelle.

⁷⁸ TER MINASSIAN Hovig et RUFAT Samuel, *op. cit.*, p. 120-121.

⁷⁹ RUOCCO Julie, *op. cit.*, p. 32.

⁸⁰ BERRY Vincent, *op. cit.*, p. 22.

⁸¹ COULOMBE Maxime, *op. cit.*, p. 13.

⁸² COAVOUX Samuel, TER MINASSIAN Hovig et RUFAT Samuel (dir.), *op. cit.*, p. 5.

L'ensemble de ces dimensions vidéoludiques sont des pistes et des chemins à prendre pour faire entrer le jeu vidéo dans les laboratoires de l'histoire. Une histoire culturelle des usages du jeu vidéo sera aussi à mener, par exemple celle de ses utilisations pédagogiques comme vecteurs de transmissions de savoirs. Puisque les jeux vidéo historiques constituent un grand nombre des productions contemporaines, les historiens doivent proposer des études critiques de ces fictions.

Ainsi chacune de ces œuvres — filmique, télévisuel et vidéoludique — possède des particularités médiatiques propres. Un film ne peut être envisagé sans prendre en considération qu'il est à l'origine projeté dans une salle obscure. Un téléfilm est destiné à être visionné par un très grand nombre de téléspectateurs, à différents moments, à différents endroits et sur des écrans de taille différente. Un jeu vidéo implique la constitution d'un monde imaginaire et se caractérise par une expérience virtuelle unique. Selon les différentes possibilités présentées ci-dessus, l'historien peut se servir de ces fictions pour proposer de nouvelles formes de l'histoire, que ce soit en termes d'écriture, de diffusion ou d'enseignement. On s'intègre dans cette histoire des représentations en proposant d'analyser ces œuvres fictionnelles qui ont comme sujet la Révolution française. On ne souhaite pas séparer chacun de ces médias au nom de leurs spécificités. Au contraire, présentons maintenant les diverses similitudes qui permettent de mener une étude comparative et de constituer un corpus intermédiatique.

1.2 Convergences intermédiatiques

On s'est demandé si le jeu vidéo est un film et/ou un jeu. Puis on a mis en avant les spécificités de chaque média. Interrogeons désormais ce qui les unit. Si on conçoit la fiction comme « la mise en œuvre des moyens d'art construire un "système" d'actions représentées, de formes assemblées, de signes qui se répondent⁸³ », médias audiovisuels et vidéo-ludiques peuvent s'inscrire dans un seul et même schéma fictionnel. Dans un premier temps, on présentera les théories qui incluent les trois médias dans un seul système technologique : évolutif parce qu'il fait du jeu vidéo la dernière forme inventée, et « escapiste⁸⁴ » comme fuite du réel. Dans un deuxième temps, on mettra en avant les connexions artistiques intermédiatiques. On proposera une « généalogie de l'image » dans laquelle chaque média s'inspire de l'autre. Enfin, dans une troisième partie, on abordera les effets de convergence intermédiatique : quand le jeu vidéo devient un film et que les médias audiovisuels se « gamifient⁸⁵ ».

1.2.1 L'inclusion dans un système technologique similaire

Reprenant les théories de William Morris sur l'art, telles qu'elles sont compilées dans *L'Art et l'Artisanat*⁸⁶, Julie Ruocco caractérise le cinéma comme l'art le plus ancré dans la société qui l'a vu éclore, sur le plan de la production et de la réception⁸⁷. Selon Morris, puis Walter Benjamin, le cinéma serait une invention née de la société industrielle et de la reproductibilité technique au XX^e siècle. Ruocco étend cette réflexion pour expliquer la diffusion de la télévision durant les Trente Glorieuses : le téléviseur était l'objet idéal pour équiper chaque nouveau pavillon. Ainsi le jeu vidéo est le média le plus « représentatif de nos modes de vie et de consommation modernes⁸⁸ ». Dès 1971, Théodore Kaczynski, mathé-

⁸³ RANCIÈRE Jacques, *op. cit.*, p. 203.

⁸⁴ Voir BERRY Vincent, *op. cit.*, p. 20.

⁸⁵ LEROUX Yann, *op. cit.*, p. 30.

⁸⁶ MORRIS William, *L'Art et l'Artisanat*, Paris, Rivage, 2011.

⁸⁷ RUOCCO Julie, *op. cit.*, p. 65.

⁸⁸ *Ibid.*

maticien et militant écologiste, interrogea les mécanismes de propagande liés aux techniques de production d'images modernes : « Dans ce domaine, nous ne devons pas négliger le rôle du cinéma, de la télévision ou de la littérature, toutes choses qu'on regarde en général comme de l'art ou du divertissement, mais qui adoptent bien souvent un point de vue consciemment défini, au service de la propagande⁸⁹. ». Au-delà de sa lutte contre le « progrès technologique », Kaczynski théorisa ce que Chomsky reprendra de nombreuses années plus tard sous le terme de « fabrique du consentement ». En 1971, le jeu vidéo n'était pas le média d'aujourd'hui. De fait, on pouvait tout à fait l'inclure aux côtés des médias audiovisuels dans ce système technologique. Selon cette approche de la technicité, cinéma, télévision et jeu vidéo sont des moyens de mise en œuvre très similaires. Comme nous l'avons vu, les objets filmiques, télévisuels et vidéoludiques possèdent un dispositif commun de projection d'images. Seul le jeu vidéo intègre une dimension interactive singulière, bien que cinéma et télévision s'intéressent de plus en plus à cela. Cette théorie inclusive s'intègre dans un processus évolutif qui fait du cinéma la première invention médiatique de l'ère industrielle et du jeu vidéo la dernière forme de la société post-industrielle.

Ce qui caractérise ces médias, c'est qu'ils ne sont pas seulement des supports et des vecteurs d'informations. Ils permettent également d'appréhender une expérience « ir-réelle ». Selon le philosophe Jean Baudrillard, les « technologies virtuelles éclipsent le réel⁹⁰ ». Pouvons-nous concevoir les médias audiovisuels comme des systèmes virtuels ? Auparavant définie comme opposée à une dimension physique, la virtualité est aujourd'hui caractérisée par un ensemble de dispositifs matériels. Baudrillard reprend la notion du « simulacre » de Platon : le simulacre est pensé comme un double, un *ersatz*, de l'objet d'origine, tandis que le symbole est une reproduction de la réalité⁹¹. On associe le virtuel au jeu vidéo parce qu'il modélise l'irréel. Toutefois à son apparition le cinéma a été perçu comme une lanterne magique. Ses premiers spectateurs eurent véritablement peur du train qui fonça sur eux. Pour Edgar Morin, c'est là « l'étrange destin du cinéma : fabriquer de l'illusion

⁸⁹ KACZYNSKI Théodore, *Manifeste : l'avenir de la société industrielle* (1971), Paris, Jean-Jacques Pauvert, 1996.

⁹⁰ BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981.

⁹¹ MARTIN Jean-Clet, *L'image virtuelle*, Paris, Éditions Kimé, 1996, p. 91-92.

avec des êtres de chairs réels, fabriquer de la réalité avec de l'illusion en carton pâte⁹² ». De la même manière, la télévision apparut comme une « vaste fabrique du faux⁹³ » qui fusionna réalité instantanée et fiction à l'écran, alimentant la confusion sur la vérité télévisuelle. Quant au jeu vidéo, Vincent Berry critique la définition de l'expérience virtuelle comme une fuite du réel. Il interroge la thèse de « l'escapisme » — aussi appelée l'évasion — issue des approches sociologiques. Pour Robert King Merton, le comportement d'évasion se caractérise par un refus total du modèle culturel de la société⁹⁴. Berry défend lui une approche plus positive de l'évasion, propice à l'espérance et à l'utopie, telle qu'elle est pensée dans la littérature et notamment par Ernst Bloch⁹⁵.

Les mondes imaginaires ludiques, comme ceux filmiques et télévisuels, deviennent des « hétérotopies ». Pour le philosophe Michel Foucault, les hétérotopies sont des lieux concrets et réels qui hébergent des imaginaires⁹⁶. L'hétérotopie se caractérise par une juxtaposition possible en un seul lieu réel de plusieurs espaces – pensons à la scène du théâtre. En plus de ce rapport à l'espace, Foucault affirme que l'hétérotopie est souvent associée à une *hétérochronie*, c'est-à-dire un lieu en rupture avec le temps traditionnel. La salle de cinéma, le salon où se trouve le poste de télévision, et aujourd'hui l'appareil vidéo-ludique, peuvent être considérées comme des hétérotopies. Certains chercheurs proposent même de parler d'hétérotopies dans les espaces irréels de ces fictions. D'autant plus que le médium jeu vidéo juxtapose bien plusieurs espaces et distord le temps réel, tout en offrant au joueur un sentiment de réalité très important par la simulation vidéoludique. En somme, le philosophe Edgar Morin considère que cette essence identique aux trois médias visuels réside dans leur rapport au réel : il y a un « formidable sentiment de réalité émanant des images artificiellement reproduites et produites à l'écran⁹⁷ ».

⁹² MORIN Edgar, *op. cit.*, p. 56.

⁹³ VEYRAT-MASSON Isabelle, *Télévision et histoire*, *op. cit.*, p. 9.

⁹⁴ SAINT-MARTIN Arnaud, « IV. Les apports théoriques de Merton », *La sociologie de Robert K. Merton*, Paris, La Découverte, 2013, p. 77-108.

⁹⁵ BLOCH Ernst, *Le principe espérance*, tome I, traduit de l'allemand par Françoise Wuilmart, Paris, Gallimard, 1976, p. 236.

⁹⁶ Voir FOUCAULT Michel, *Le Corps utopique, les hétérotopies*, Paris, Éditions Lignes, 2009.

⁹⁷ MORIN Edgar, *op. cit.* p. 57.

1.2.2 Références et inspirations inter-médiatiques

Dans les années 1980, le jeu vidéo s'est imposé parce qu'il a synthétisé la jouabilité interactive des figurines — de jeux de rôle — avec l'esthétique cartoonesque et le principe narratif des dessins animés⁹⁸. C'est par la télévision que s'est faite la publicité du jeu vidéo. Cela a participé à sa consécration culturelle dans les années 1980 : nouvelles consoles et jeux, mise en scène d'acteurs célèbres qui en font la promotion, etc. De plus, la publicité s'adressait à un public jeune qui est devenu consommateur de dessins animés, mais aussi de *fantasy* avec l'essor des jeux de rôle et de plateau, notamment aux États-Unis. Le média vidéoludique, parce qu'il apparut après le cinéma et la télévision, s'inscrit dans un héritage visuel et médiatique, tout autant qu'il doit son succès à sa capacité à fusionner les valeurs techniques positives de ses « ancêtres ». Par sa sophistication graphique, le jeu vidéo s'est imposé comme le moyen de consommer librement un objet audiovisuel (télévision) d'une qualité narrative de plus en plus complexe (cinéma). En somme, le jeu vidéo c'est la possibilité de maîtriser le temps fictionnel d'un film ou d'un téléfilm, de pouvoir s'y déplacer et d'interagir avec l'environnement virtuel.

Les liens intermédiatiques sont intrinsèques à l'invention successive de chaque média. La télévision est la transposition consumériste du cinéma. Le jeu vidéo ajoute un nouveau degré d'interactivité au film et au téléfilm. Parallèlement à la reconnaissance artistique de la télévision et du jeu vidéo, les ramifications se complexifient. Le jeu *L.A Noire* (Rockstar Game, 2011) est une adaptation vidéoludique de l'univers cinématographique des films noirs sur Los Angeles. Dès les années 1980, de nombreux films hollywoodiens ont été automatiquement transposés en jeux vidéo, selon une volonté commerciale de prolonger l'expérience cinématographique à la maison. En plus de la figurine qui permettait de rejouer chaque scène de son film préféré, il était désormais possible de rentrer dans le monde virtuel du film par le biais d'une console et grâce à de petites cinématiques issues du film. Les acteurs jouaient même le jeu et donnaient leurs voix aux personnages vidéoludiques. À l'inverse, à partir des années 2000, nous assistions à l'adaptation cinématographique et/ou

⁹⁸ RUOCCO Julie, *op. cit.*, p. 50.

télévisuelle de jeux vidéo. L'exemple le plus célèbre est celui de la franchise *Tomb Raider* (Core Design, 1996) qui relate les aventures de l'archéologue Lara Croft. C'est un des premiers grands succès vidéoludiques qui a donné lieu à la conception de deux films en 2001 et 2003, puis d'un reboot en 2018. Depuis, chaque adaptation cinématographique d'un jeu vidéo devient un véritable événement pour une communauté de joueurs toujours plus importante - un public potentiel très lucratif pour le marché du cinéma. Aujourd'hui, aux États-Unis, le jeu vidéo est une industrie à plus de vingt milliards de dollars par an. C'est plus que le cinéma et la musique⁹⁹. Un « jeu blockbuster », appelé AAA (prononcé Triple A), comme *GTA V* (Rockstar Game, 2013) a atteint un milliard de recettes en trois jours¹⁰⁰.

Dans cette course technologique, le jeu vidéo s'impose comme un média aux multiples avantages. Cinéma et télévision n'ont pas beaucoup évolué sur le plan technique, et ce malgré les diverses techniques développées par des réalisateurs depuis une vingtaine d'années (nombres d'images par seconde, 3-D et 4-D...). Le média vidéoludique est lui en perpétuelle évolution. Chaque nouvelle génération de consoles donne lieu à une compétition intense entre leurs concepteurs et leurs fabricants milliardaires. Chaque génération donne lieu à une augmentation des capacités technologiques des jeux et de leurs contenus. Prenons l'exemple d'*Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014) : c'est le premier épisode de la franchise qui a été réalisé sur la huitième génération de console (Nintendo 3DS, PlayStation Vita, Wii U, Xbox One, PlayStation 4 et Switch). Nous sommes aujourd'hui à la neuvième génération. Pour revenir en 2014, à la sortie d'*Unity*, les concepteurs ont voulu profiter pleinement des nouveaux potentiels artistiques. Mohamed Gambouz, directeur artistique de l'opus, a cherché à obtenir un résultat « presque cinématographique » et a pris pour première référence graphique l'adaptation cinématographique du *Parfum, histoire d'un meurtrier* (Tom Tykwer, 2006), tiré du roman de Patrick Süskind en 1985¹⁰¹. Les équipes et les studios de conception d'Ubisoft revendiquent dans de nombreuses interviews leurs multiples inspirations cinématographiques et télévisuelles. Toujours dans *Unity*, les représentations

⁹⁹ GOLDBERG Harold, *op. cit.*, p. 13.

¹⁰⁰ « GTA V : déjà sept records du monde battus » [en ligne], RTL, 10 octobre 2013 et consulté le 14 mai 2020. URL : <https://www.rtl.fr/actu/gta-v-deja-sept-records-du-monde-battus-7765395107>

¹⁰¹ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 203.

temporaires du Paris de la Belle Époque, s'inspirent du film *Moulin Rouge* (Baz Luhrmann, 2001), celui du Paris occupé en 1945 du film *Inglorious Basterds* (Quentin Tarantino, 2009), et enfin pour le Paris médiéval du *Jeanne d'Arc* de Luc Besson de 1999¹⁰². Cela veut dire que l'objet vidéoludique qu'ils conçoivent est avant tout une synthèse graphique d'inspirations audiovisuelles. Les concepteurs d'Ubisoft s'inspirent d'une vision contemporaine et grand public qui ne se veut pas nécessairement réaliste. Encore plus récemment, pour l'annonce du dernier opus de la franchise *Assassin's Creed*, le producteur Julien Laferrière promettait de pouvoir vivre un raid viking « comme dans une superproduction hollywoodienne¹⁰³ ». En 2011, Ubisoft a créé l'Ubisoft Motion Pictures pour valoriser ses franchises et adapter ses licences à la télévision et au cinéma¹⁰⁴.

1.2.3 Des frontières médiatiques de plus en plus floues

Les liens qui unissent les trois médias sont multiples. Ils sont anciens mais ils se complexifient de plus en plus depuis que le jeu vidéo gagne en puissance médiatique. Peut-être les jeux vidéo sont-ils déjà eux-mêmes leurs propres films¹⁰⁵ ? Ils appartiennent à un univers culturel qui dialogue avec les autres médias. Le jeu vidéo est devenu un « incontournable ». C'est un objet ludique qui est désormais intégré dans tous les champs médiatiques¹⁰⁶. Ce recours aux références intermédiatiques permet de proposer une généalogie visuelle des images qui composent ces œuvres. Aujourd'hui, le processus de conception cinématographique s'inscrit dans le même système que celui télévisuel et vidéoludique, parce que les concepteurs et les réalisateurs sont eux-mêmes intégrés dans un paradigme intermédiatique. Le cinéaste consomme des séries télévisées et/ou des jeux vidéo. Tout

¹⁰² *Ibid.*, p. 224.

¹⁰³ CHÉRY Lloyd, « Le nouveau *Assassin's Creed Valhalla* détaillé par son producteur » [en ligne], *Le Point*, 30 avril 2020 et consulté le 14 mai 2020. URL : https://www.lepoint.fr/pop-culture/le-nouveau-assassin-s-creed-valhalla-detaille-par-son-producteur-30-04-2020-2373652_2920.php

¹⁰⁴ BENGHOZI Pierre-Jean et CHANTEPIE Philippe, *op. cit.*, p. 172.

¹⁰⁵ GOLDBERG Harold, *op. cit.*, p. 310-311.

¹⁰⁶ LEROUX Yann, *op. cit.*, p. 9.

comme le directeur artistique d'un jeu vidéo rend hommage aux films et aux téléfilms qui l'ont inspiré. Ce dialogue perpétuel provoque la convergence de ces œuvres artistiques. En décembre 2018, les concepteurs de la série télévisée *Black Mirror* (Charlie Brooker, Channel 4, depuis 2011) ont conçu un « film interactif ». C'était un épisode spécial intitulé *Black Mirror : Bandersnatch*, qui a été diffusé sur la plateforme Netflix. Le spectateur pouvait interagir lors du visionnage. Il était proposé différents choix qui provoquaient un nouvel embranchement scénaristique. Au final, il était possible d'atteindre plusieurs fins. Cet exemple nous présente alors un épisode de série télévisée conçu comme un film et qui reprend les mécanismes interactifs du jeu vidéo.

La perméabilité intermédiatique est intrinsèque à l'apparition de chaque média. Dès l'invention et la diffusion de la télévision, la confusion s'installa entre cette « instantanée-réalité » et du « sacre de la fiction » à l'écran¹⁰⁷. La reconstitution du couronnement d'Édouard VII en 1902 dans des studios constitua l'une des premières formes du docufiction. Comme nous l'avons vu, le cinéma a oscillé entre une *caméra-réelle* et une *caméra-illusion*. Le documentaire s'est estompé au profit de la fiction. La télévision, avec la possibilité de la retransmission en direct, a permis un sursaut du goût pour la réalité. Si nous constatons toujours aujourd'hui la domination des formes fictionnelles, nous assistons à une confusion de plus en plus indiscernable. Avec l'émergence de nouvelles techniques d'effets spéciaux et de modification numérique de l'image, il devient possible de reconstituer fictivement des séquences réalistes. Dans ce contexte, les jeux vidéo émergent comme des catalyseurs qui permettent la convergence des « médias classiques » : nous pouvons jouer à un jeu vidéo comme si nous regardions un film¹⁰⁸. Dès 1997, le jeu *Final Fantasy VII* (Square) a été couvert d'éloges, notamment pour son esthétisme et des graphismes d'une qualité cinématographique¹⁰⁹. L'annonce d'une version remastérisée en 2020 a été un véritable événement pour la communauté mondiale de joueurs. On retrouve ici les remarques positives faites par les chercheurs québécois pour justifier leur démarche : « [...] on ne peut qu'être enthousiaste devant les possibilités qu'offre le jeu vidéo. Car en plus de tous les

¹⁰⁷ VEYRAT-MASSON Isabelle, *op. cit.*, p. 10.

¹⁰⁸ NATKIN Stéphane, *op. cit.*, p. 2.

¹⁰⁹ GOLDBERG Harold, *op. cit.*, p. 421.

procédés typiques de l'histoire, de la littérature et de la fiction historique littéraire dont on a parlé jusqu'à maintenant, il jouit de toute la richesse audiovisuelle du cinéma¹¹⁰. ». Les cinéastes participent eux aussi à ce processus. Sam Raimi, réalisateur de la première trilogie de films sur Spider-Man, est connu pour être un des joueurs de la première heure du MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) *World of Warcraft* (Blizzard, 2004). Dès 2009, le réalisateur a été engagé pour une adaptation cinématographique. Mais dix ans plus tard, à la sortie du film, c'était Duncan Jones — lui aussi joueur — qui était à la réalisation. Autre exemple avec John Milius qui est connu pour être le co-scénariste du film *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979). En 2009, Milius participa à l'écriture du scénario du jeu vidéo de guerre *Homefront* (Kaos Studio, 2011).

Aujourd'hui l'hybridation et la convergence intermédiatique ne cessent de se complexifier. Des cinéastes réalisent des séries télévisées d'anthologie pour la télévision. Des scénaristes de la télévision sont recrutés à Hollywood, mais aussi par de grandes firmes vidéoludiques qui tentent de se construire des renommées artistiques. Bien que l'industrie du jeu vidéo soit radicalement différente de celles du cinéma et de la télévision, les entreprises vidéoludiques investissent volontairement ces champs médiatiques pour sortir le jeu vidéo de la simple sphère du divertissement. Toutefois l'un des principaux enjeux de ces échanges intermédiatiques est la difficulté d'adapter un jeu vidéo en film ou en série télévisée : il y a alors une perte de l'immersion et de l'expérience sensorielle¹¹¹. Dans un jeu vidéo, il est possible de maîtriser le temps : on peut « faire pause » ou recommencer en cas de fin de partie ou d'insatisfaction. Nous l'avons vu, cinéma et télévision cherchent aujourd'hui à s'orienter vers cette interactivité vidéoludique. Pour le film projeté en salles, il reste complexe de proposer un dispositif interactif personnalisé. Comment faire pause ou interagir avec le film en même temps que tous les autres spectateurs ? Le format télévisuel, tout du moins celui consommé sur un appareil mobile, permet déjà plus d'aller en ce sens. De même, la mort est omniprésente dans un jeu vidéo, au contraire du cinéma, du théâtre, ou

¹¹⁰ ARSENAULT Dominic et LESSARD Jonathan, « Introduction à la section 3 » in ÉTHIER Marc-André, LEFRANCOIS David et JOLY-LAVOIE Alexandre (dir.), *op. cit.*, p. 157-158

¹¹¹ Cette « perte » fonctionne également dans le sens inverse. Même si ce schéma est plus rare, un film peut être transformé en un jeu vidéo. L'esthétique et la jouabilité du jeu sont alors très différentes de celle du film.

de la télévision, dans lesquels la mort est une marque de fatalité irrévocable¹¹², ou en tout cas qui n'est du ressort du spectateur.

Ainsi nous assistons à la fois à un mouvement de légitimation artistique du jeu vidéo par le cinéma (les concepteurs reprennent l'esthétique et la complexité scénaristique), et à une « contamination des autres écrans par les jeux vidéo » c'est-à-dire à la *gamification*¹¹³. La *gamification* — aussi appelée ludification — définit la prolifération de logiciels qui s'inspirent des mécanismes vidéoludiques. L'un des exemples les plus cités est celui du service de géolocalisation Foursquare transformé en application ludique. Le concept ne fait pas consensus parmi les théoriciens du jeu, notamment parce qu'il n'est pas un « phénomène suffisamment nouveau¹¹⁴ ». Selon eux, il vaut mieux parler de « *gameful design* » parce que la *gamification* induit un contexte trop variable :

« Il n'est pas possible de déterminer si un système empirique donné est "une application gamifiée" ou "un jeu" sans recourir soit aux intentions du designer soit aux expériences et aux représentations des utilisateurs. En effet, comparées aux jeux d'une part et aux logiciels utilitaires d'autre part, les applications gamifiées présentent la particularité d'être relativement enclines à faire varier les modes situationnels d'engagement – *gameful*, *playful* et *instrumental*¹¹⁵. ».

C'est pourquoi, nous n'utilisons pas ici le terme de *gamification* tel qu'il est défini par les sciences du jeu, mais bien tel qu'il est employé par l'industrie du divertissement, du cinéma, de la télévision et du jeu vidéo.

En ce sens le film de Sam Mendes, *1917*, réalisé en 2019, a été critiqué — positivement et négativement — pour sa forme qui semblait consacrer la *gamification* du cinéma : « On peut donc dire que Sam Mendes n'a peut-être pas réalisé un grand film d'Histoire, mais un film qui marque l'Histoire du cinéma, en tant que proposition vidéoludique. Reste à savoir ce que nous ferons de ces nouveaux modes de représentation. Transformer cette année

¹¹² RUOCCO Julie, *op. cit.*, p. 107.

¹¹³ LEROUX Yann, *op. cit.*, p. 30.

¹¹⁴ DETERDING Sebastien, RIXON Dan, KHALED Rilla et NACKE Lennart, « Du game design au gamefulness : définir la gamification » [en ligne], *Sciences du jeu*, n°2, 2014. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/287>

¹¹⁵ *Ibid.*

charnière de la première guerre mondiale en grand “game play” pose la question de la “moralité” d’un tel dispositif cinématographique¹¹⁶... ». Alexis Blanchet, théoricien du cinéma et du jeu vidéo, s’intéresse aux mécanismes de convergence intermédiatique et notamment à l’influence de la forme vidéoludique sur celle cinématographique. Le chercheur parle lui d’une « intrication ». Il interroge les possibles scénarios de fusion qui supposerait que cinéma et jeu vidéo partagent les mêmes ressorts. Selon lui, il existe une forme de connivence artistique maintenant que le jeu vidéo est en phase de légitimation : « un rapport ambigu, parce qu’à la fois collaboratif et concurrentiel¹¹⁷ ». De même, il considère qu’il faut bien distinguer les deux médias comme des expériences esthétiques distinctes. Si le film peut ressembler à un jeu vidéo et le jeu vidéo à un film, il n’est pas encore possible de jouer à un film et de seulement regarder un jeu vidéo sans que celui-ci ne se transforme en une simple vidéo non interactive. Les dimensions contemplative et réflexive (d’un certain type de cinéma) questionnent la compatibilité avec l’interactivité vidéoludique et inversement. Les cinéastes « s’interrogent de différentes manières sur l’impact des jeux vidéo sur la société contemporaine¹¹⁸ ». Les concepteurs vidéoludiques s’inspirent des mécanismes cinématographiques — du scénario à l’image — pour légitimer leurs créations.

Ainsi il nous est possible de constater qu’au-delà des spécificités de chaque média il existe des points de convergence. On le voit dans le processus de conception artistique et la nature même du médium : film, téléfilm et jeu vidéo sont des supports audiovisuels. Ce sont des assemblages de séquences d’images et de sons. Ensuite parce que les concepteurs et les réalisateurs sont très souvent issus de milieux et de formations et d’écoles similaires. Cela est d’autant plus vrai depuis une dizaine d’années. Les studios de jeux vidéo embauchent de plus en plus de professionnels issus du cinéma et/ou de la télévision. Tout comme les écoles audiovisuelles intègrent désormais des formations aux métiers du jeu vidéo. Enfin, nous assistons à une affirmation du marché vidéoludique mondial et de ses grandes firmes. L’industrie du cinéma n’est plus dans une position de suprématie. Cela pro-

¹¹⁶ SERELL Mathilde, « Comment *Call of Duty* a inspiré 1917 », *La Théorie*, France Culture, diffusé le 22 janvier 2020. URL : <https://www.franceculture.fr/emissions/la-theorie/la-theorie-du-mercredi-22-janvier-2020>

¹¹⁷ BLANCHET Alexis, *Les jeux vidéo : au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2012, p. 4.

¹¹⁸ *Ibid.*

voque l'émergence de nouveaux phénomènes. Les grosses entreprises de jeux vidéo fabriquent des studios de cinéma pour adapter elles-mêmes leurs produits, ou bien elles font appel à des cinéastes reconnus. Dans un même temps, les producteurs hollywoodiens recrutent des concepteurs vidéoludiques pour imaginer des formes cinématographiques plus interactives. L'ensemble de ces phénomènes de convergence — de *gamification* ou d'*intrinsic* — nous permet de proposer une démarche d'*incorporation*. Les similarités sont nombreuses, elles doivent nous permettre d'interroger les discours et les formes qui traversent ces trois médias fictionnels. Cependant nous devons, pour mener à bien cette étude, ne pas négliger les spécificités médiatiques : un film se contemple, une série télévisée est consommée à la demande et un jeu se joue. Cinéma, télévision et jeu vidéo s'inscrivent désormais dans un même système technique d'images et dans un seul paradigme. C'est pour cela qu'on propose une étude comparative des adaptations fictionnelles historiques tout en ne niant pas l'essence de chaque média.

Chapitre 2. Corpus

2.1 La construction et le choix des œuvres

Notre corpus principal est composé de vingt-trois œuvres : sept films réalisés de 2001 à 2018, huit objets télévisuels (trois émissions de vulgarisation¹, trois fictions et deux docufictions) diffusés entre 2012 et 2020, et huit jeux vidéo conçus entre 2009 et 2019. C'est l'ensemble des représentations audiovisuelles et vidéoludiques, qui racontent la Révolution, qui ont été diffusées en France² depuis 2000. Ces œuvres ont toutes été conçues au XXI^e siècle. La représentation la plus ancienne est donc le film de Éric Rohmer, *L'Anglaise et le Duc*, datant de 2001. On s'est intéressé aux œuvres post-1989 pour plusieurs raisons que nous exposons à présent.

D'abord, parce que le paradigme technologique évolua durant les années 1980 et changea réellement à partir de la décennie suivante : cinéma, télévision et jeux vidéo interagissent alors dans un même système. Puisque nous menons une démarche incorporatrice, il ne nous semblait pas pertinent d'étudier une période où les jeux vidéo étaient peu populaires et médiatiquement isolés du cinéma et de la télévision. Aujourd'hui, nous l'avons présenté ci-dessus, le cinéma n'est plus en position hégémonique et son industrie doit s'associer à celles télévisuelle et vidéoludique. Cela provoque des échanges dans des mécanismes de conception et nous permet de justifier la composition de notre corpus imbriqué après 1989. Précisons qu'il n'existe véritablement pas de jeu vidéo ayant comme objet principal la Révolution française avant les années 2010.

¹ Puisque nous travaillons sur les représentations fictionnelles, nous n'incluons pas les documentaires. Bien qu'il n'existe pas d'archives filmées de la Révolution, nous nous intéressons principalement aux reconstitutions fictives dans les œuvres télévisuelles. C'est le cas dans l'émission spéciale de *Quelle aventure, L'histoire au quotidien* et *Laissez-vous guider* (avec une reproduction en 3D). Ce n'est pas le cas dans l'émission de Franck Ferrand *L'ombre d'un doute : Robespierre bourreau de la Vendée ?* (France 3, 2012). Toutefois cette émission est largement étudiée dans un chapitre de cette thèse.

² Nous avons fait le choix pragmatique de nous restreindre à l'étude et à la réception de nos objets dans le cadre national français. Cela étant dit, quelques œuvres sont de nationalités étrangères. De même, que nous aborderons cette problématique de la représentation transnationale de cet événement mémoriel important qu'est la Révolution française.

Ensuite, l'effondrement du bloc communiste à partir de 1989 a provoqué l'émergence d'un espace-monde intrinsèquement lié à ces nouvelles technologies de l'information et de la communication. Si le cinéma hollywoodien et les émissions nord-américaines étaient déjà populaires en France, c'est bien après 1989 que le jeu vidéo s'est diffusé massivement dans le pays, grâce à sa promotion dans les films, les publicités et les séries. L'essor des phénomènes de division internationale du travail a impacté les industries audiovisuelles et vidéoludiques. L'entreprise de jeux vidéo Ubisoft se base sur un réseau de studios dispersés aux quatre coins du globe. De même, pour une hyper-production cinématographique comme le film de Sofia Coppola qui est l'un des plus gros succès au cinéma d'une œuvre sur la France du XVIII^e siècle. Le contexte de conception mondialisée nous permet d'envisager les œuvres audiovisuelles et vidéoludiques dans un contexte supra-national. Tout au long du XX^e siècle, des films sur la Révolution française ont par ailleurs été conçus à l'étranger, toutefois ils étaient régis par des volontés nationalistes. *The Black Book* d'Anthony Mann, en 1949, s'inscrit comme une œuvre de propagande états-unienne et capitaliste. Mann considérait la Terreur comme la matrice du communisme. Aujourd'hui, la majorité des productions est conçue dans un système mondialisé et dans une course à la rentabilité.

Enfin, l'année 1989 correspond au Bicentenaire de la Révolution française. Elle marque la conclusion d'une décennie de productions audiovisuelles sur le sujet et nous assistâmes alors à une saturation médiatique. Au cinéma, les réalisateurs se sont emparés du phénomène pour se répondre en se servant de la Révolution comme d'un prétexte artistique : Et-tora Scola avec *La nuit de Varennes* en 1982, le polémique *Danton* de Wajda, le pastiche *Liberté, Égalité, Choucroute* de Jean Yanne en 1984 ou encore le dramatique *Chouans* de Philippe de Broca en 1988. À la télévision, de grandes productions ont été diffusées : comme l'émission *Au nom du peuple français : le procès de Louis XVI* sur TF1, le 12 décembre 1988, réalisée par Maurice Dugowson et conçue par Yves Mourousi. Un jeune Fabrice Lucchini y joue d'ailleurs Robespierre. Ce soir-là, le public a voté à 55 % pour l'acquittement du roi par Minitel³. Il y a eu des formes hybrides avec le diptyque de Enrico et Heffron, *La Révolution*

³ HADIMI-KIM Bérénice, *Les cités du « théâtre politique » en France, 1989 – 2007. Archéologie et avatars d'une notion idéologique, esthétique et institutionnelle plurielle*, Université Lumière Lyon 2, 2007, chap. II.2.1.b.i. Voir : http://theses.univ-lyon2.fr/documents/lyon2/2007/hamidi-kim_b#p=196&a=TH.3.3.1.2.1

française, commandé par François Mitterrand. En 1989, chaque mois des émissions, des docufictions, des téléfilms et des films sur la Révolution ont été diffusés à la télévision.

Cette hyper-représentation dans le champ médiatique a provoqué après 1989 une « diète⁴ » qui se traduit par une disparition quasi totale sur les écrans français. Historiographiquement, le Bicentenaire a été un véritable « champ de bataille » entre les différentes écoles de pensée⁵. Mentionnons ici que deux ouvrages majeurs sont parus à la fin des années 1980. En 1988, Sylvie Dallet a soutenu une thèse intitulée « La Révolution française à travers le cinéma et la télévision » à l'École des Hautes Études en Sciences Sociales. Un an plus tard, elle est publiée sous le titre *La Révolution française et le cinéma*⁶ - notons la disparition de la télévision. De nouveau en 1988, l'historienne Maryline Crivello-Bocca a publié *L'écran citoyen*⁷. Elle y interrogeait les traitements télévisuels de la Révolution avec en point d'orgue la commémoration du Bicentenaire, tout comme Sylvie Dallet.

Il nous fallait commencer un travail après les années 1980, en nous basant sur des ouvrages dans lesquels l'histoire médiatique pré-Bicentenaire avait déjà été étudiée. De même, les ouvrages de Dallet et de Crivello-Bocca ne mentionnent pas les jeux vidéo car ils n'en n'existent pas encore sur la Révolution. Si nous observons les productions fictionnelles sur le sujet après 1989, il n'en existe véritablement pas avant 2001 et le film de Rohmer. Notre corpus principal est donc constitué d'œuvres audiovisuelles et vidéoludiques conçues après 2000 pour l'ensemble des raisons évoquées ci-dessus, mais aussi parce qu'il n'existe à ce jour pas de synthèse historiographique qui poursuit les travaux de Dallet et de Crivello-Bocca en y incluant le jeu vidéo comme nouveau médium et média. Menant une démarche historique, nous ferons référence aux fictions conçues avant 1989 lorsqu'ils nous permettent de comprendre ceux du XXI^e siècle. Notamment car beaucoup des productions d'avant 2000 sont fréquemment citées dans les documents de conception par les réalisateurs et les concepteurs. Toutefois, notre corpus doit sa cohérence au fait qu'il est

⁴ LAURENTIN Emmanuel in DUPRAT Annie, et al, « La Révolution française dans l'espace médiatique », *Annales historiques de la Révolution française*, n°376, 2014, p. 141.

⁵ Voir VOVELLE Michel, *La bataille du Bicentenaire de la Révolution française*, Paris, La Découverte, 2017.

⁶ DALLET Sylvie, *La Révolution française et le cinéma*, Paris, Éditions des Quatre Vents, 1988.

⁷ CRIVELLO-BOCCA Maryline, *L'écran citoyen. La Révolution française vue par la télévision de 1950 au Bicentenaire*, Paris, L'harmattan, 1988.

constitué d'œuvres qui ont été créées dans un système culturel mondialisé et dans lequel il existe des convergences intermédiatiques.

Dans cette perspective, certaines productions ont été difficilement analysables. Les émissions de vulgarisation possèdent quelques scènes fictionnelles de reconstitution. Elles nous intéressent, toutefois ce ne sont pas véritablement de longues séquences fictionnelles comme dans un téléfilm ou un film. Ces saynètes se rapprochent surtout des dramas du XX^e siècle et ressemblent à des mises en scène théâtrales. Le téléfilm *Charlotte Corday* de Henri Helman, diffusé en 2008 sur France 3, n'a que très peu été vu à cette époque. L'audience a été faible et les différents sites de notations publiques nous indiquent qu'il n'a pas plus été regardé par la suite (à peine vingt votes). On y fera référence mais tout en sachant que sa réception a été très limitée.

De la même manière, le court-métrage *Le beau dimanche* de Dominique Cabrera, réalisé en 2007 et avec la participation de l'historienne Sophie Wahnich, constitue une forme trop expérimentale et intime pour que nous puissions déduire des conclusions applicables au reste de notre analyse. Par contre, nous faisons le choix d'inclure *Un violent désir de bonheur* de Clément Schneider (2018) car il a été projeté au festival de Cannes et dans quelques salles parisiennes. Le réalisateur a mené plusieurs entretiens qui sont des sources pour notre étude. Le film devait sortir en DVD mais la pandémie et divers aléas ont repoussé sa diffusion à une plus large échelle.

Pour les jeux vidéo, c'est la faible proportion du sujet révolutionnaire dans chaque objet qui conditionne nos choix. Par exemple, le jeu *Napoléon : Total War* du studio Activision en 2009, sur les campagnes napoléoniennes, n'aborde que trop peu la période révolutionnaire hormis la campagne d'Italie et la campagne d'Égypte. Les jeux *Vive le Roi* (Petite Fleur Productions, 2017 et 2018) sont en fait un seul et même jeu, qui ne représentent pas véritablement la Révolution. Ce sont surtout des puzzles vidéoludiques avec un fond historique. Les jeux vidéo sur *Marie-Antoinette* mettent en scène la vie de la reine avant la Révolution, mais font souvent des références anachroniques à l'après-1789. Le jeu *Levée en masse* (Vic-

tory Point Games, 2012) est une adaptation digitale du jeu de société éponyme⁸. Ce jeu vidéo est en fait une application vidéoludique qui est aujourd'hui introuvable et il ne nous a pas été possible de mettre la main dessus. Le jeu vidéo *Thermidor* (HyperDevbox) apparaît rapidement dans les moteurs de recherche lorsque nous interrogeons « Révolution française jeu vidéo ». En vérité, ce projet n'a pas vu le jour car la campagne de financement a échoué. L'absence du jeu de stratégie en temps réel *Europa Universalis 4* (Paradoxe Interactive, 2013), et même la franchise vidéoludique, pourrait surprendre. Cependant puisque le récit se déroule entre 1444 et 1821, que le joueur n'est pas obligé de croiser les événements révolutionnaires, il ne nous a pas semblé pertinent de l'inclure dans notre corpus. La Révolution française n'est pas le centre du jeu, loin de là.

Nous devons mentionner l'enjeu des projets de production. Certaines œuvres ont été conçues ou seront conçues à un stade trop avancé de notre travail. Puisque notre sujet est hyper-contemporain, il doit toutefois s'arrêter à un certain moment. Ainsi nous ne pourrions véritablement inclure la série-télévisée *La Révolution* (Netflix, 2020). Toutefois, le récit de la première saison se déroule en 1787 et la série a depuis été annulée. Il n'y a alors pas assez de matières pour y consacrer de longues analyses. Toutefois, nous pensons qu'il est intéressant de l'inclure ici pour évoquer ce projet abandonné.

Enfin, nous n'avons pas inclus le docufiction *Révolution !* (Hugues Nancy et Jacques Mallerre, 2019) car il a été seulement diffusé en 2021. Il y aurait toutefois beaucoup de choses intéressantes à dire sur cette fiction, on y consacrerait quelques lignes dans la conclusion de cette thèse.

Notre corpus est alors consacré à l'ensemble des représentations audiovisuelles et vidéoludiques sur la Révolution créées entre 2000 et 2020, et diffusées officiellement en France. Un film, un téléfilm et un jeu vidéo seront considérés comme des œuvres complémentaires, au même titre que les créations du XX^e siècle, pour les raisons évoquées ci-dessus. Nous avons conscience qu'il doit exister des productions dont nous n'avons pas eu

⁸ « Ce jeu solitaire, également approprié pour des parties coopératives de groupe, ou en classe scolaire, nous raconte, à travers tous les points tournants et les événements clés, l'histoire de la Révolution Française. Vous devez arrêter à tout prix l'avance des Armées étrangères, ainsi que les forces contre-révolutionnaires œuvrant à l'intérieur même de la France, afin de défendre les vertus Républicaines ! ». Voir : <https://www.histogames.com/HTML/inventaire/fiche/l/levee-en-masse.php>

connaissance, notamment à l'étranger. Mais puisque nous proposons d'étudier les représentations de la Révolution française principalement dans le contexte français, nous n'analyserons pas des œuvres qui n'auraient pas été diffusées par leurs concepteurs dans le pays.

2.2 Des œuvres plus exploitables que d'autres

Ce corpus étant ainsi composé, il est peu judicieux de proposer un catalogue d'analyses de chaque œuvre à travers les différentes thématiques de ce projet de recherches. Nous proposons de retenir les œuvres les plus pertinentes au développement de notre argumentaire. Cela ne signifie évidemment pas que nous ne présenterons que les fictions qui vont dans le sens de notre démonstration. On confrontera les discours, qu'ils soient positifs ou négatifs. Cependant, certains documents ne sont parfois pas concernés par le sujet étudié dans tel ou tel chapitre. Par exemple, lors de la sous-partie consacrée aux représentations des animaux, ces derniers sont très souvent absents de notre corpus. Alors nous ne pouvons que travailler avec les œuvres dans lesquelles ils sont un minimum visibles. Toutefois, une telle absence de traitement doit être considérée comme un véritable objet de réflexion. Que pouvons-nous déduire de leur non-représentation ? Certaines œuvres sont plus mobilisables que d'autres⁹. Notre démarche de collecte est non-exhaustive, bien que comme nous l'avons vu la quasi-totalité des productions fictionnelles audiovisuelles et vidéoludiques sur la Révolution (diffusée en France) soit intégrée à notre corpus. Cette méthode est enfin justifiée par rapport à la façon dont est construit l'argumentaire, et selon notre volonté de nous concentrer sur les analyses les plus révélatrices.

⁹ Nous avons préféré une approche qualitative. L'analyse d'une œuvre audiovisuelle ou vidéoludique prend de nombreuses heures de visionnage ou de jeu. Certains jeux vidéos prétendent raconter l'histoire de la Révolution alors qu'elle sert de décor ou d'argument commercial. Dès 2002, la société Infogrames conçoit un jeu *Napoléon* qui est une adaptation vidéoludique de la série télévisée éponyme avec Christian Clavier dans le rôle de l'empereur. Si le récit commence bien en 1796, le jeu ne permet pas d'étudier la représentation de la Révolution car c'est un jeu de gestion militaire. C'est aussi le cas d'*Empire : Total War* (2009) qui est également un jeu de gestion des campagnes militaire napoléoniennes, des aventures vidéoludiques de Marie-Antoinette (2010 et 2012), de *Banner of the Maid* (2019) et des deux opus de *Vive le roi !* (2017 et 2018). Hormis quels détails que nous avons mentionné dans ces pages, l'analyse s'arrête vite devant le peu d'éléments en lien avec notre sujet.

2.3 Présentation technique du corpus

Notre corpus est alors consacré à l'ensemble des représentations audiovisuelles et vidéoludiques sur la Révolution et qui ont été créées entre 2000 et 2020. Ce corpus correspond donc à toutes les œuvres que nous avons réussi à recenser, à visionner et à jouer pour mener notre thèse. On a pour cela mobilisé les archives de l'Institut national de l'audiovisuel (INA) et de la Bibliothèque nationale de France (notamment la collection publique de jeux vidéo¹⁰). Comment expliquer qu'il n'existe actuellement qu'un seul jeu vidéo français qui raconte l'histoire de la Révolution?¹¹ De même, nous avons conscience qu'il doit exister des productions dont nous n'avons pas eu connaissance ou des œuvres qui ont été perdues car elles n'ont pas été distribuées après leurs diffusions, ou rediffusées à ce jour. Ce peut être le cas notamment pour des productions étrangères ou indépendantes, mais nous étudions les fictions diffusées en France. On présentera successivement les fictions cinématographiques, télévisuelles et vidéoludiques. De plus dans chaque média, ils seront présentés chronologiquement dans l'ordre de leur réalisation. Chaque présentation est composée d'une brève description technique utile au lecteur.

2.3.1 Cinéma

- i. Éric Rohmer, *L'Anglaise et le Duc*, 2001.

Nationalité : France.

Synopsis : Adaptation des mémoires de Grace Eliott (1754-1823), aristocrate écossaise, et de sa relation comme amante du duc d'Orléans (1747-1793). Le film relate la vie de Grace à Paris sous la Révolution, et plus particulièrement la Terreur.

- ii. Sofia Coppola, *Marie-Antoinette*, 2006.

Nationalité : États-Unis, France & Japon.

¹⁰ Depuis 1992, les éditeurs de jeux vidéo ont l'obligation de déposer leurs créations dans les collections de la Bibliothèque nationale de France. Aujourd'hui, le fond contient plus de 17 000 titres. Pourtant, aucun jeu vidéo français qui raconte la Révolution française n'y est conservé.

¹¹ Cette absence doit nous interroger. D'autant que c'est l'éditeur Ubisoft qui a produit le seul jeu vidéo français *Assassin's Creed Unity* en 2014 et que la conception a été en vérité internationale avec des studios en Europe et en Amérique du Nord.

Synopsis : Adaptation de la biographie historique d'Antonia Fraser. Le film relate la vie de la reine Marie-Antoinette, depuis son arrivée en France jusqu'à son départ du château de Versailles pour Paris en octobre 1789.

- iii. Dominique Cabrera, *Le Beau Dimanche*, 2007.

Nationalité : France.

Synopsis : Film expérimental né de la rencontre éphémère entre Dominique Cabrera, cinéaste, Laurent Roth, scénariste, et Sophie Wahnich, historienne. Avec douze comédiens, les concepteurs réalisent en trois semaines une fiction sur le 17 juillet 1791, plus connue comme la fusillade du Champ-de-Mars.

- iv. Benoît Jacquot, *Les Adieux à la reine*, 2012.

Nationalité : France.

Synopsis : Adaptation du roman éponyme de Chantal Thomas, paru en 2002. Le film dépeint la relation entre la reine et sa jeune lectrice, ainsi que les intrigues de la cour de Versailles entre le 15 et 18 juillet 1789.

- v. Jean-Marie Poiré, *Les Visiteurs : la Révolution française*, 2016.

Nationalité : France, Belgique, République tchèque.

Synopsis : Troisième opus de la trilogie éponyme, il raconte les nouvelles aventures des voyageurs temporels Godefroy de Montmirail et Jacquouille la Fripouille, propulsés en pleine Terreur, dans la France de 1793.

- vi. Pierre Schoeller, *Un peuple et son roi*, 2018.

Nationalité : France.

Synopsis : Fresque historique, le film retrace le destin de plusieurs personnages fictifs et réels (Louis XVI), qui vivent les événements révolutionnaires du 14 juillet 1789 au 21 janvier 1793.

- vii. Clément Schneider, *Un violent désir de bonheur*, 2018.

Nationalité : France.

Synopsis : Scénario original qui met en scène la vie d'un jeune moine, Gabriel, dont le couvent reculé est soudainement réquisitionné par un régiment révolutionnaire, durant l'été 1792.

2.3.2 Télévision

- i. Franck Chaudemanche, François Chayé et Pascal Léonard, *Quelle aventure ! La Révolution française*, 2002.

Nationalité : France

- Diffusion originelle : 2003, France 3.
- Type : émission éducative
- ii. Henri Helman, *Charlotte Corday*, 2008.
- Nationalité : France.
- Diffusion originelle : 22 mai 2008, France 3.
- Type : téléfilm historique.
- Synopsis : Le film relate six jours du mois de juillet 1793, à travers la figure de Charlotte Corday et les raisons qui l'ont poussé à assassiner Jean-Paul Marat.
- iii. Arnaud Ségnac, *Ce jour-là, tout a changé : l'évasion de Louis XVI*, 2009.
- Nationalité : France.
- Diffusion originelle : 13 janvier 2009, France 2.
- Type : docufiction.
- Synopsis : L'épisode se concentre sur la nuit du 21 juin 1791 et l'échec de la fuite du roi à Varennes.
- iv. Jean-Daniel Verhaeghe, *Une femme dans la Révolution*, 2013.
- Nationalité : France.
- Diffusion originelle : 21 décembre 2013 et 22 décembre 2013, France 3.
- Type : téléfilm historique.
- Synopsis : Le destin de Manon, jeune paysanne vendéenne, qui se réfugie à Paris à partir d'avril 1789. Un téléfilm sur l'engagement et les désillusions d'une femme durant la Révolution, de 1789 à 1794.
- v. François Cardon (réalisateur), Mac Lesggy et Marjolaine Boutet (présentateurs), *L'histoire au quotidien. La vie des Français à l'époque de la Révolution*.
- Nationalité : France
- Diffusion originelle : 26 octobre 2015.
- Type : émission de vulgarisation historique.
- Synopsis : émission qui raconte des grandes périodes de l'histoire au prisme de la vie quotidienne.
- vi. Nicolas Ferraro (réalisateur), Stéphane Bern et Lorant Deutsch (présentateurs), *Laissez-vous guider : Au cœur de la Révolution française*.
- Nationalité : France.
- Diffusion originelle : jeudi 2 mai 2019, France.
- Type : émission de vulgarisation historique.
- Synopsis : parcours dans le Paris de la Révolution avec des monuments reconstruits grâce à la technologie 3D.

Nationalité : France, Belgique.

vii. Alain Brunard, *Marie-Antoinette : ils ont jugé la reine*, 2019.

Diffusion originelle : 26 octobre 2019, Arte.

Type : docufiction.

Synopsis : Fiction documentée fortement adaptée de l'ouvrage éponyme de l'historien Emmanuel de Waresquiel. Le réalisateur raconte les derniers jours de la vie de la reine, de son procès à sa mort, du 14 au 16 octobre 1793.

viii. Aurélien Molas, *La Révolution française*, 2020.

Nationalité : France.

Diffusion originelle : depuis octobre 2020, Netflix.

Type : fiction fantastique.

Synopsis : En 1787, Joseph Guillotin découvre qu'un virus nommé le sang bleu se répand parmi la noblesse.

2.3.2 Jeu vidéo

i. The Creative Assembly, *Napoleon : Total War*, 2013.

Nationalité : Royaume-Uni.

Plateforme : Windows, Mac, Linux.

Type : stratégie.

Synopsis : Cinquième opus de la franchise *Total War*, le jeu est une simulation et un jeu de stratégie en temps réel qui se consacre ici aux campagnes militaires et aux grandes batailles du XVIII^e siècle, en Europe, puis dans le monde.

ii. Micro Application, *Énigmes & objets cachés : le destin de Marie-Antoinette*, 2010.

Nationalité : France.

Plateforme : Windows.

Type : point & click, puzzles, énigmes.

Synopsis : Lorsque Marie-Antoinette découvre qu'un piège est tendu contre le Roi, elle décide d'enquêter pour sauver son époux et le Royaume de France.

iii. Némopolis, *Marie-Antoinette et les Disciples de Loki*, 2012.

Nationalité : France.

Plateforme : Nintendo DS.

Type : Aventure.

Synopsis : L'histoire se passe en 1787, alors qu'un meurtre mystérieux vient d'être commis à Versailles. Le joueur doit mener l'enquête en rencontrant des figures historiques et en résolvant différentes énigmes.

iv. Ubisoft, *Assassin's Creed Unity*, 2014.

Nationalité : France, Canada.

Plateforme : Windows, PlayStation 4 et Xbox One.

Type : action-aventure.

Synopsis : Cinquième opus de la franchise, le joueur incarne Arno Dorian, descendant de la confrérie des Assassins et qui lutte contre la secte des Templiers, dans le Paris révolutionnaire, de 1789 à 1794.

v. Petite Fleur Productions, *Vive le Roi*, 2017.

Nationalité : France.

Plateforme : Windows, Mac.

Type : plateforme, aventure.

Synopsis : Un jeu d'énigmes où l'objectif est de réussir à délivrer le roi, Louis XVI, avant son exécution, et sauver le peuple français des mains de la bourgeoisie.

vi. Petite Fleur Productions, *Vive le Roi 2*, 2018.

Nationalité : France.

Plateforme : Windows, Mac.

Type : plateforme, aventure.

Synopsis : suite du jeu précédent avec la même histoire mais de nouveaux puzzles.

vii. Polyslash, *We. The Revolution*, 2019.

Nationalité : Pologne.

Plateforme : Windows, Mac, Linux, Nintendo Switch, PlayStation 4 et Xbox One.

Type : aventure, simulation.

Synopsis : le joueur incarne le juge Alexis Fidèle, membre d'un tribunal révolutionnaire durant la Révolution et jusqu'en 1795. Le jeu donne la possibilité de juger et de condamner à la guillotine les accusés qui se présentent à la barre.

viii. Azure Flame Studio, *Banner of the Maid*, 2019.

Nationalité : Chine.

Plateforme : Windows, PlayStation 4, Nintendo Switch.

Type : RPG tactique et historique.

Synopsis : Nous sommes en France, en 1796. La jeune Pauline Bonaparte rejoint son frère Napoléon Bonaparte, à Toulon. Une fois arrivée sur place, Pauline se retrouve dans une zone en pleine guerre.

Chapitre 3. Critères d'étude

Pour mener à bien notre étude, nous avons défini différents critères d'analyse qui peuvent s'appliquer aux fictions de notre corpus. Cette typologie se base sur celle proposée par Laurent Jullier dans son ouvrage d'analyse filmique¹. Comme nous l'avons évoqué auparavant, il est possible d'étendre des critères filmiques aux œuvres télévisuelles et vidéoludiques, en ajoutant des spécificités médiumniques et médiatiques. Le théoricien du cinéma propose d'analyser autant la forme que l'expérience audiovisuelle. Il distingue pour cela trois catégories principales : l'analyse de la conception, l'analyse des formes et de réalisation, puis l'analyse de la diffusion et de la réception². Jullier conçoit le film comme une création « artisanale ». Ce n'est pas un simple divertissement mais une œuvre construite et conçue selon un processus. Il reprend en partie le modèle du sociologue Bruno Latour en insistant sur l'expérience spectatrice : ce que j'ai compris et ressenti/ce que j'étais censé comprendre et ressentir d'une part, et d'autre part ce que j'ai compris et ressenti/ce qu'ont compris et ressenti les autres spectateurs³. Concevoir le film comme un dispositif sensoriel permet d'élargir cette grille de critères aux expériences télévisuelles et vidéoludiques, notamment par l'interactivité qu'elles induisent. Ainsi nous présenterons ci-dessous les critères selon la structure de Laurent Jullier, mais adaptée à l'inclusion du jeu vidéo dans de notre corpus grâce à la mobilisation des définitions des chercheurs évoqués dans la partie précédente.

3.1 L'analyse de la conception :

La conception constitue la première des phases du processus de création d'une œuvre audiovisuelle et vidéoludique. Elle peut se trouver métaphoriquement en amont de la rivière créatrice. On y trouve l'ensemble des étales préliminaires à la constitution de l'objet.

¹ JULLIER Laurent, *Analyser un film : de l'émotion à l'interprétation*, Paris, Flammarion, 2012.

² *Ibid.*

³ *Ibid.*, p. 407.

Son étude nous permet d'interroger les motivations mais aussi le contexte large dans lequel l'œuvre a été façonné.

1. **Contexte** : Existe-t-il des raisons connues pour la création de l'objet ? Ce peut être le cas pour des commandes officielles, comme dans le cadre du Bicentenaire ou d'autres événements mémoriels. Le contexte de création peut aussi être simplement artistique et naître de la seule volonté du concepteur.
2. **Concepteur(s)** : Qui sont les créateurs de l'objet ? Sans tomber dans la description biographique, qui serait trop anecdotique, certains éléments peuvent nous éclairer sur les choix de conception.
3. **Nationalité(s) du projet** : De quelles nationalités sont issues les principaux concepteurs de l'objet ? Peut-on qualifier l'objet créé de telle ou telle nationalité ? Ces questionnements nous permettent d'appréhender le ou les contextes nationaux de création, notamment quant aux enjeux de mémoire collective. Une œuvre sur la Révolution française n'est pas conçue de la même manière en France ou dans un autre pays du monde.
4. **Sujet** : Quelle est l'histoire de cet objet ? Qu'observe-t-on en tant que spectateur ? À quoi joue-t-on ? Le sujet nous permet de mieux discerner les thématiques abordées, ou écartées, par les concepteurs artistiques. Dans cette étude, le sujet est ainsi lié à la temporalité historique représentée compte tenu de la longueur de la Révolution française. Est-ce un film sur l'ensemble de la période ou seulement sur la Terreur ? Cela nous renseigne aussi sur l'approche historiographique retenue : ce peut être un objet qui met en scène des destins individuels ou au contraire qui peint les aventures collectives de tout un peuple.
5. **Genre audiovisuel ou vidéoludique** : Film dramatique ou jeu vidéo d'action ? Le genre nous oriente vers la reproduction de mécanismes conditionnés à certains types de fictions. Un film ou un jeu vidéo d'action génère par exemple un ensemble de scènes rapidement montés. Ce résultat assemblé peut donner à voir une certaine vision plus violente et énervée de la Révolution, tandis qu'une œuvre plus dramatique peut proposer une représentation plus lente. S'interroger sur les genres permet d'évaluer la forme et la nature des images transmises au spectateur et au joueur.

6. **Le budget** : De quelle somme ont disposé les concepteurs ? L'aspect financier nous permet de mieux comparer les résultats visuels inter et intra-médiatiques. Une « superproduction » possède plus de moyens pour reconstituer une atmosphère historique, tandis qu'une œuvre indépendante est plus contrainte techniquement. L'aspect quantitatif ne conditionne toutefois pas l'aspect qualitatif, bien que cela ne nous incombe pas de donner un jugement de goût. En revanche, il nous est possible de comparer les budgets aux recettes et d'en observer les décalages.

7. Rapport à l'histoire

1. **Type de discours (fiction, docufiction)** : Peut-on parler de « fiction historique » ?

Plus largement, ce critère nous permet d'interroger les volontés des concepteurs et leurs rapports à l'histoire. Un réalisateur qui prétend avoir réalisé une œuvre « documentaire » nous en apprend beaucoup sur les mécanismes de conception qu'il a retenus. À l'inverse, de plus en plus de concepteurs défendent le droit à la fiction historique, comme traduction purement subjective de leurs propres visions de l'histoire.

2. **Présence d'un.e historien.ne** : Dans cette même perspective, la présence ou l'absence d'un.e historien.ne nous permet d'évaluer les objectifs de l'équipe de conception. Le recours à l'historien induit souvent une volonté de légitimation : l'expert apporte une forme de caution scientifique et de véracité à une œuvre fictionnelle.

3. 2 L'analyse des formes et de la réalisation :

Les fictions sont des assemblages d'images en mouvement. Notre travail consiste à ralentir ce flux pour mieux en discerner les structures, les signes et les symboles transmis à l'œil du spectateur et du joueur. Comme l'historien collecte et compare des documents pour y discerner progressivement des faits, « le montage est susceptible de participer à la distribution du savoir. Il souligne alors des ressemblances plastiques ou fonctionnelles entre deux objets séparés par un *cut*⁴. ». S'intéresser aux formes de l'image audiovisuelle et vidéoludique, c'est se pencher sur les choix de réalisation et de direction, car l'œuvre est

⁴ JULLIER Laurent, *op. cit.*, p. 272.

d'abord construite par l'équipe de conception, avant d'être retransmis par la caméra puis sur un support de projection.

1. Régimes visuels :

1. **Images** : Elles peuvent être fixes (héritage photographique) ou mobiles. Ici c'est la caméra qui donne à voir. L'écran devient une fenêtre qui réplique le champ visuel et qui se décline en une succession de « vues » ou de « tableaux ».
2. **Temporalités** : « la fluidité au cinéma c'est le sentiment d'évidence des changements, la constitution en flux⁵ ». La temporalité est à la fois celle visible, qui est représentée dans l'image, mais aussi celle qui est vécue, expérimentée par le spectateur et d'autant plus par le joueur.
3. **Récits** : Dans les objets audiovisuels et vidéoludiques, les récits sont intrinsèques aux images. Il existe les récits narratifs, c'est-à-dire les scénarios écrits pour constituer la trame de l'œuvre. Ils sont censés donner un sens à l'assemblage et au montage des images. Mais il ne faut pas non plus négliger les récits autonomes constitués par l'expérience propre au spectateur et au joueur. Chaque visionnage est une expérience unique qui déborde des intentions de conception. On ne comprend pas tous un film de la même manière. D'autant plus, dans le cadre du jeu vidéo où le joueur possède la capacité de constituer sa propre expérience, son propre récit.

2. Régimes sonores :

1. Dans les objets audiovisuels et vidéoludiques, l'image est désormais devenue une image-son. Les régimes sonores sont doubles : diégétiques (ceux qui peuvent être entendus par les personnages) et extradiégétique (ceux qui ne peuvent être entendus que par les spectateurs). Ils sont toutefois dirigés par l'équipe de conception, mais ils sont beaucoup moins mobiles que les points visuels. La musique constitue par exemple un des facteurs les plus efficaces pour produire de l'émotion chez le spectateur ou le joueur. De même, les régimes sonores rythment le montage des images. Ainsi il est important de les étudier, en ce sens qu'ils dirigent et orientent nos regards.

3. Direction des acteurs :

⁵ *Ibid.*, p. 265.

1. « S'immerger dans l'histoire, en effet, semble plus aisé si l'acteur disparaît derrière le personnage⁶ ». Dans le cadre d'objets dits de fiction historique, la direction des acteurs est un critère pertinent pour appréhender les choix de conception. Le phrasé d'un acteur est primordial lorsqu'il s'agit d'une reconstitution historique. De même qu'un langage théâtral nous donne des indications sur les influences artistiques lors du processus de conception.

3.3 L'analyse de la diffusion et de la réception :

En plus des critères de description (proposition du film) et d'interprétation, il est primordial d'insister sur l'appréciation, c'est-à-dire l'expérience du spectateur et du joueur. Lorsqu'un objet est conçu, il obtient une forme relativement achevée qui doit être transmise et diffusée. L'analyse de la diffusion nous permet d'interroger la manière dont les concepteurs ont transmis leurs créations. À qui s'adressent-ils ? L'analyse de la réception nous permet d'appréhender comment ces objets ont été perçus. En ce sens, ces formes d'évaluation, par les critiques et le public, sont nos principales sources quant à l'écriture d'une histoire des représentations des fictions historiques contemporaines. L'évolution des moyens de diffusion et de réception interroge les nouveaux rapports à l'histoire des sociétés d'aujourd'hui.

1. **Le support :** Où et comment sont vus les objets ? Le cinéma reste conditionné par l'écran de projection. Le film par contre est désormais visible de chez-soi, tandis que l'objet télévisuel et jeu vidéo restent principalement une expérience domestique. Certains concepteurs intègrent ces nouveaux enjeux dans du processus de conception. L'analyse du support interroge la mobilité accrue des formes de visionnage des œuvres audiovisuelles et vidéoludiques.
2. **Le public :** Certains objets sont conçus pour un public précis. D'autant plus dans le cadre d'une fiction historique sur la Révolution française et certains de ses événements violents. Ainsi ce peut être le cas pour des œuvres trop violentes, ou au contraire destinés pour la jeunesse, comme dans le cadre du Bicentenaire. Prendre en compte le public visé à l'origine, nous permet évidemment d'interroger les mécanismes de représentation. De même qu'il existe parfois un décalage entre le public que les concepteurs ont voulu atteindre et celui qui a véritablement « consommé » l'objet.

⁶ *Ibid.*, p. 294.

- 3. Critiques professionnelles :** Nous entendons par ce terme les rédacteurs d'articles et de tribunes dans de la presse généraliste et/ou spécialisée, qui ont comme objet des critiques sur des œuvres audiovisuelles et/ou vidéoludiques. Ces « critiques » apportent, par leur jugement de goût, des témoignages pertinents quant à la réception de ces objets dans l'histoire des arts (cinéma, télévision et jeu vidéo). Plus ou moins reconnus par leurs pairs, ces critiques intègrent ces œuvres dans une forme de généalogie artistique de ces images.
- 4. Avis (spectateurs et joueurs) :** En plus de ces critiques professionnelles, il existe désormais de nombreuses plateformes en ligne où il est possible de consulter et de collecter des avis publics de la part des spectateurs et des joueurs. Ces critiques non-professionnelles vont de la simple note de goût au développement de paragraphes. Elles sont en ce sens des sources pertinentes pour évaluer la réception des objets de notre corpus, notamment la perception de la fiction historique par le public contemporain.
- 5. Polémiques médiatiques :** Enfin, entre les critiques spécialisées et les avis du public, il existe un champ médiatique où prennent parfois position les acteurs de pouvoir. Dirigeants de partis politiques, représentants du pouvoir, « intellectuels » mais aussi universitaires, ils prennent la parole dans de l'espace public médiatique pour défendre ou critiquer ces objets fictionnels. Ces « polémiques médiatiques » nous permettent d'évaluer la réception de ces œuvres par un ensemble d'acteurs qui exercent le pouvoir. Dans le cadre des représentations d'un événement national comme la Révolution française, il est primordial d'étudier leurs réceptions par ceux qui dirigent et mettent en place les politiques mémorielles.

DEUXIÈME PARTIE

Mondes imaginaires de la Révolution française

Chapitre 1. Reproduire les temporalités

Le Temps constitue l'une des deux dimensions dans lesquelles nous évoluons en tant qu'être humain. Nous ressentons son écoulement. L'humanité a rationalisé cette expérience sensorielle en un découpage : seconde, minute, heure, jour, mois et an. Avec le passage de l'oralité à l'écriture, les civilisations ont donné naissance à l'histoire : le récit chronologique des événements humains qui est gardé en mémoire. Il fallut classer et organiser. La Révolution française est devenue l'une des périodes les plus commentées de ce grand livre temporel. Mais en plus d'y être inscrite comme moment majeur de l'histoire mondiale, la Révolution est intrinsèquement liée au Temps.

D'abord dans son nom : une révolution correspond à une période astronomique, c'est-à-dire la durée que met un astre à revenir à une même position. Ensuite, la Révolution est considérée comme une rupture entre l'Ancien Régime et une nouvelle société. Pour les historiens, c'est la transition entre les époques moderne et contemporaine. De nombreux ouvrages sont entièrement consacrés aux ruptures ou aux continuités révolutionnaires. Enfin, pour les acteurs de la Révolution, le Temps a été placé au cœur des débats : ils ont été nombreux à saisir l'importance de ces événements. De Louis-Sébastien Mercier à Robespierre, les témoignages relèvent ce sentiment : « [une de] ces révolutions uniques qui font époque dans l'histoire des empires et qui décident de leur destinée¹ ». Pour construire un monde nouveau, il fallait commencer par déconstruire le Temps. Dans le cadre de la déchristianisation et du processus de régénération de la société, la Convention a adopté le calendrier révolutionnaire dès 1793². On a donné un nouveau nom aux jours de la semaine. Le peuple s'est réapproprié le temps grâce à une nouvelle terminologie: le 12 décembre 1793 est devenu 22 frimaire An 2. Les mois latins ont laissé place à des termes séculiers : Vendémiaire (le temps des vendanges) ou encore Pluviôse (un mois humide et pluvieux).

¹ Extrait relevé par Marcel Gauchet in GAUCHET Marcel, *Robespierre, l'homme qui nous divise le plus*, Paris, Gallimard, 2018, p. 22. La phrase est issue d'un article rédigé par Robespierre en avril 1789 dans *Les Ennemis de la patrie*, lors de la campagne des États généraux.

² Voir BACZKO Bronislaw, *Une éducation pour la démocratie : textes et projets de l'époque révolutionnaire*, Genève, Droz, 2000.

Le Temps est ainsi au cœur du processus révolutionnaire. Pour chaque représentation médiatique contemporaine, la temporalité n'est pas seulement une contrainte : elle est un objet à traiter. Puisque notre thèse interroge les transformations provoquées par les fictions contemporaines sur notre perception actuelle de la Révolution, nous déconstruirons les différentes formes que le Temps prend à l'écran.

Pierre Schoeller répondait à Dominique Godineau que l'objectif de départ de son film était « de revenir à un temps politique, qui a existé dans le passé [...] L'intention première était donc de revenir à un point d'origine de notre imaginaire politique mais aussi, plus largement, fondateur de ce que nous sommes, de notre identité, de nos sensations, de nos idéaux³. ». Comment le réalisateur peut-il alors représenter et faire ressentir les temporalités ? Pouvons-nous retrouver des mécanismes intermédiatiques similaires ? Ont-ils les mêmes effets pour le spectateur ou le joueur ?

Dans un premier temps, nous nous intéresserons aux périodes et aux événements représentés. Dans un deuxième temps, nous analyserons le début de chaque œuvre : « l'entrée en Révolution ». Dans un troisième temps, nous étudierons les traitements des rythmes « naturels » (jour/nuit, saisons) et les effets de réel qui y sont associés. Dans un quatrième temps, nous chercherons à « sortir de la révolution » pour nous intéresser à la manière dont se concluent les fictions de notre étude.

³ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, « Un peuple et son roi, entretien avec Pierre Schoeller », *Annales historiques de la Révolution française* 2019/1, n° 395, p. 227-240.

1.1. Quelles sont les temporalités de la Révolution ?

Il est difficile d'affirmer quand débute la Révolution et quand elle s'achève. La période officielle retenue - et soutenue par la majorité de la communauté historique - est celle de 1789-1799. Furet proposait de placer les débuts de la révolution dès 1750 et de l'achever vers 1880, l'intégrant dans une histoire des mécanismes de domination de la bourgeoisie⁴. Michel Vovelle, succédant à Albert Soboul à l'Institut d'histoire de la Révolution française en 1981, soutenait la périodisation 1789-1799 qui persiste depuis dans la communauté historique. Difficile alors d'y trouver un consensus sur une date ou un événement originel. Le réalisateur puise souvent dans sa propre mémoire et se réfère aux savoirs qu'on lui a transmis. Le discours scolaire est souvent le plus fréquent en l'absence de recherches documentaires. Dans les programmes du primaire et du secondaire en France, une période allant de 1789 à 1815 est retenue afin de mettre en parallèle époque révolutionnaire et Premier Empire. Le nouveau programme de 2019 place la période dans une première séquence, en classe de première, intitulée : « Nations, empires, nationalités (de 1789 au lendemain de la Première Guerre mondiale) ». Le premier chapitre est : « La Révolution française et l'Empire : nouvelle conception de la nation ».

Ainsi nous pouvons commencer par nous poser deux questions très simples. Quand débute les récits audiovisuels et vidéoludiques sur la Révolution ? Et quand s'achèvent-ils ? En somme, nous nous intéressons aux « débuts » et aux « fins » pour chaque objet qui constitue notre corpus d'étude. L'analyse des séquences d'ouverture comme « entrée » dans l'écran relève de la partie suivante. Ici, nous nous focalisons sur l'aspect chronologique de ces séquences audiovisuelles et vidéoludiques. Est-il possible d'associer des discours à ces choix temporels et si ceux-ci sont volontaires ou non ? Existe-t-il des motivations particulières qui peuvent expliquer tel ou tel découpage ? L'intérêt du spectateur peut-il conditionner la périodisation du scénario ? De même, les réalisateurs se tournent vers des moments temporels dramatiques et se désintéressent des périodes plus

⁴ Pour plus de détails, on peut se référer à FURET François, *Penser la Révolution française*, Paris, Gallimard, 1978 ou encore à l'entretien de François Furet et Denis Richet dans l'émission télévisuelle et littéraire *Lectures pour tous* du 1^{er} février 1967.

« creuses » comme le Directoire. Enfin, est-ce que les débats historiographiques influencent la conception de ces œuvres ?

Afin de faciliter cette analyse, nous pouvons résumer les différentes périodisations retenues par nos fictions de cette façon :

| S'achève | En 1789-1793 | En 1794 | Après 1794 | Total |
|-----------------|--------------|----------|------------|-------|
| Début | | | | |
| Avant 1789 | 1*/1*** | x | 1** | 3 |
| En 1789 | 2* | 3**/1*** | 1** | 7 |
| Après 1789 | 3*/2**/3*** | x | 3*** | 11 |
| Total | 12 | 4 | 5 | 21 |

* cinéma **télévision ***jeu vidéo

Plusieurs observations découlent de ce classement. Parmi les vingt-trois œuvres étudiées⁵, nous pouvons constater que la très large majorité (12) se déroule durant la période 1789-1793. Pour la plupart le récit se situe entre 1790 et 1793 : c'est surtout vrai des films qui représentent une période très précise comme les événements autour de la famille royale (Varenes, procès et exécution du roi et de la reine). Pour le cinéma, 3 sur 7 se déroulent après 1789 et s'achèvent en 1793. Le récit cinématographique est alors concentré sur une période assez courte. La télévision reproduit plutôt les mêmes schémas. L'émission *Quelle aventure !* est une exception car elle raconte l'avant 1789 et qui se poursuit jusqu'à la mort de Robespierre. Le jeu vidéo se déroule également en majorité dans la période 1789-1793, même si c'est le seul média qui dépasse l'année 1794 dans trois fictions (*Napoleon : Total War*, *We. The Revolution* et *Banner of the maid*). Dans *Assassin's Creed Unity*, le joueur peut évoluer après l'exécution de Robespierre même s'il est impossible de savoir à

⁵ Bien que nous ayons vingt-trois œuvres, deux ne peuvent être intégrées dans ce tableau. C'est le cas de *Marie-Antoinette et les disciples de Loki* (Némopolis, 2012) qui se déroule en 1787, mais qui mentionne des éléments anachroniques sur la Révolution. De même, la série *La Révolution française* d'Aurélien Molas devait commencer en 1787 et traiter de la période révolutionnaire, mais son annulation dès la saison 1 nous empêche de l'inclure ici.

quelle date le jeu s'arrête - faute de scénario. Dans *We. The Revolution*, nous avons le traitement temporel le plus long avec une chronologie allant de 1792 à 1795. Il ne faut pas non plus oublier les « vides » et constater qu'aucun film – depuis 1989 – ne couvre la période 1789-1794. Seul le film *Un Peuple et son roi* de Pierre Schoeller s'en approche : le récit débute en 1789 et s'achève à la mort du roi en 1793. Si la majorité des récits se déroule durant la période 1789-1793, 10 d'entre eux débutent après 1789 (souvent en 1792 ou en 1793). Ainsi la période 1789-1799 n'est pas une norme audiovisuelle ou vidéoludique. De même, l'année 1789 ne fait pas l'objet d'un traitement médiatique automatique. Les débuts de la Révolution ne semblent pas nécessaires à l'écriture d'un scénario fictionnel. Les origines de la Révolution intéressent moins aujourd'hui les scénaristes, les réalisateurs et les concepteurs. De même, la complexité de la période les oriente vers un découpage chronologique événementiel.

Le choix de temporalités si restreintes peut s'expliquer par différents facteurs. Ce serait d'abord une nécessité scénaristique liée à l'effet dramatique, ou du moins à une contraction de moments forts en émotion. Que ce soit pour l'objet audiovisuel ou vidéoludique, il est important pour les créateurs de susciter une expérience émotionnelle (rire, colère, tristesse, angoisse, etc.). Cette volonté oriente nécessairement la conception vers la représentation de scènes d'action ou de tension. La péripétie n'induit pas un film de cape et d'épée, mais c'est un facteur dynamisant pour le spectateur et évidemment le joueur. Contrainte par le délai de réalisation, l'équipe créatrice a tendance à valoriser les épisodes de révoltes, les grandes dates révolutionnaires, les complots ou les exécutions plutôt que les moments de réflexion. L'œuvre contemplative relève d'un genre audiovisuel très précis. C'est un traitement que l'on retrouve par ailleurs de plus en plus dans le jeu vidéo. La Révolution étant désormais associée à l'action populaire révolutionnaire, les réalisateurs peuvent subir des pressions de la part de leurs productions qui sont désireuses d'attirer le plus grand nombre de spectateurs. *Un violent désir de bonheur* de Clément Schneider est précisément un objet filmique à part : le réalisateur conçoit un film lent et silencieux. Ce choix peut paraître audacieux, mais il est plus vraisemblable que de nombreux films surchargés d'actions.

Une autre contrainte peut expliquer cette périodisation restreinte récurrente : un mécanisme de reproduction et d'influence entre les œuvres audiovisuelles et vidéoludiques. Il y a la diffusion d'une culture populaire et d'une mentalité française commune de la Révolution qui se nourrissent des représentations médiatiques. Ce cercle d'inspirations finit par créer des œuvres très similaires dans leur découpage. Les réalisateurs créent des œuvres dont le découpage temporel est doublement issu de leurs savoirs scolaires et des fictions qu'ils ont pu consommer. Puisque la période est lointaine et que les travaux universitaires n'ont pas réellement enclenché de changement de paradigme majeur, il n'existe pas de mouvement fort qui pourrait faire émerger un nouveau découpage temporel. Pour autant, l'analyse de nos objets et le tableau ci-dessus attestent d'une surreprésentation des mêmes événements et d'un oubli d'autres moments pourtant considérés comme cruciaux par les universitaires. Il y a parallèle entre la temporalité courte de l'objet et la propension des créateurs à valoriser l'événement plutôt que le temps long. Pourquoi la fracture s'impose-t-elle plus que les continuités à l'écran ? Cela permet la constitution d'un regard accéléré qui s'impose dans les mentalités des spectateurs et des joueurs. La Révolution se rétracte alors à la moitié de sa temporalité réelle : la période 1789-1794.

Quels sont les événements les plus représentés ? Pourquoi ceux-là ? Une grande part des films réalisés après le Bicentenaire est consacrée à la famille royale. Au début du cinéma, la période 1900-1939 était celle de la lecture politique - marxiste et socialiste. Après la guerre, les discours marxistes et leurs adversaires s'affrontaient à l'écran. Avec l'implosion du paradigme marxiste - l'ouvrage *Penser la Révolution française* de Furet en 1978 contribue à ce basculement historiographique - les représentations audiovisuelles évoluèrent également. Depuis le début du XXI^e siècle, les œuvres réactionnaires resurgissent : *L'Anglaise et le Duc* de Éric Rohmer (2001) met fin à un silence cinématographique de plus de dix ans. Cela provoque la création de plusieurs fictions sur le couple royal : Coppola en 2006, un téléfilm franco-québécois aussi en 2006, puis Jacquot en 2012. Si le diptyque d'Enrico et Heffron représentait presque tous les événements majeurs de la période 1789-1794, la majorité des œuvres se concentrent sur une période représentée courte. Les principaux épisodes visibles sont alors les suivants :

- États généraux et cahiers de doléances (1789)
- Serment du jeu de Paume (1789)
- Prise de la Bastille (1789)
- Grande Peur et Déclaration des droits de l'homme et du citoyen (1789)
- Journées d'octobre dont surtout la marche des femmes (1789)
- Fuite de Varennes (1791)
- Prise des Tuileries (1792)
- Bataille de Valmy (1792)
- « Proclamation »⁶ de la République (1792)
- Mort de Louis XVI (1793)
- Terreur (1793-1794)
- Chute de Danton (1794)
- Chute de Robespierre (1794)

En réalité depuis *La Révolution française* de Enrico et Heffron en 1989, plus aucune œuvre n'a représenté les états généraux, la question des cahiers de doléance ou même le serment du jeu de Paume. Seule la vidéo promotionnelle d'*Assassin's Creed Unity* (2014) présentait une reproduction de l'esquisse de Jacques-Louis David. Alors que le joueur peut explorer le Versailles prérévolutionnaire, il n'est pas fait mention de l'épisode. Il est toutefois possible d'imaginer que les cahiers de doléance ressurgiront à l'écran dans les prochaines années. De nombreux articles ont été consacrés aux liens qui unissent le Grand débat aux cahiers de doléances de 1789⁷. Suite au discrédit communiste qui provoqua un sentiment de honte de la part de nombreux intellectuels français, l'espace culturel public a été réinvesti par des discours d'opposition à la Révolution sociale et populaire. La date de

⁶ La Première République française n'a jamais été réellement proclamée le 21 septembre 1792 .

⁷ HUET Yann-Armel et DUGUEN Rose-Marie, « Gilets jaunes. 1789-2019... des cahiers de doléances très ressemblants » [en ligne], *Ouest-France*, 8 janvier 2019. URL : <https://www.ouest-france.fr/bretagne/rennes-35000/gilets-jaunes-entre-1-789-et-2-019-des-cahiers-de-doleances-tres-ressemblants-6163249>

1789 comme « moment idéal » a supplanté l'an 1792 comme fondation de la République. De même, l'échelle nationale a été remplacée par une lecture internationale : l'émergence de l'histoire globale a permis le succès d'une histoire des *révolutions atlantiques*⁸. Pourtant, il n'y a pas de conséquence visible de ces débats historiographiques sur les représentations audiovisuelles contemporaines. C'est peut-être dans le jeu vidéo que nous pouvons constater cette diffusion d'une lecture de la Révolution française jugée au prisme de la guerre d'indépendance états-unienne. L'entreprise vidéoludique Ubisoft - à l'origine de la franchise *Assassin's Creed* - bien que française s'est surtout développée en Amérique du Nord. Après avoir réalisé *Assassin's Creed III* (2012) sur la « révolution états-unienne », les studios canadiens et parisiens se sont tournés vers la France. Dans cet opus, c'est une vision atlantique qui juge les égarements de la Terreur sous le prisme idéal de la « révolution du bonheur⁹ » des États-Unis. Là où ils auraient réussi à créer la République des Lumières, la France triompherait en 1789 et jusqu'en 1792 avant de sombrer dans la Terreur.

Ainsi seul *Un Peuple et son roi* de Schoeller débute par la prise de la Bastille. Faisant un film sur le peuple et sur le rapport entre celui-ci et le roi, le réalisateur suit les grandes dates de son implication entre 1789 et 1793. Il y a par exemple : la marche des femmes d'octobre 1789, la fusillade du Champ-de-Mars, la prise des Tuileries, le procès du roi et son exécution en 1793. L'histoire politique des institutions et des grands acteurs laisse place à une histoire sociale de citoyennes et de citoyens. Pendant que la microhistoire¹⁰ s'affirme dans la recherche en France, les œuvres audiovisuelles se tournent vers des parcours de vie et délaissent les grands moments collectifs au profit de l'exception individuelle. On suit Marie-Antoinette, Grace Elliott l'aristocrate étrangère, Sidonie la femme de

⁸ Jacques Godechot défend dès les années 1950-1960, *La Grande Nation* (1956) et *Les Révolutions* (1963), mais ce n'est qu'après sa mort que ses travaux s'imposent. En 2005-2006, le sujet d'Histoire moderne du Capes et de l'agrégation d'Histoire-Géographie est ainsi intitulé : « Révoltes et révolutions en Europe et aux Amériques 1773-1802 ». Voir plus récemment le numéro 397 des *Annales historiques de la Révolution française*, qui était consacré à « L'âge des révolutions : rebonds transnationaux » en 2019.

⁹ COTTRET Bernard, *La révolution américaine : la quête du bonheur : 1763-1787*, Paris, Perrin, 2003.

¹⁰ La *microstoria* correspond un projet développé par un groupe d'historiens italiens dans le courant des années 1970. Les travaux de l'historien italien Carlo Ginzburg sont considérés comme fondateurs de la microhistoire. Voir l'entrée « Microstoria » par Jacques Revel in DELACROIX Christophe, DOSSE François, GARCIA Patrick et OFFENSTADT Nicolas (dir.), *Historiographies. Concepts et débats*, Paris, Gallimard, 2010, vol. I, p. 529-534.

chambre de la reine, Manon une jeune paysanne vendéenne ou bien encore Basile le paysan vagabond et aussi Françoise la lavandière du faubourg Saint-Antoine. Si ce récit individuel au cinéma n'est pas nouveau, les histoires insistent davantage aujourd'hui sur la vie intime et quotidienne de ces protagonistes. De même, beaucoup de ces personnages sont des femmes, car la question du genre pénètre l'écran. Cela permet une revalorisation du rôle de la femme durant l'époque révolutionnaire¹¹. La diffusion de ces parcours d'individus permet l'émergence de films biographiques fictifs ou réels. Le spectateur s'identifie plus ou moins efficacement aux aléas de la vie d'un homme ou d'une femme à la fin du XVIII^e siècle. Quant au jeu vidéo, les succès du FPS (*First-person shooter* : « jeu de tir à la première personne ») et du RPG (*role playing game* : jeu vidéo de rôle) transposent le joueur dans la peau d'un avatar- un corps virtuel. Dans *Unity* nous incarnons Arno Dorian dont les aventures nous font traverser les grandes dates de la Révolution. Dans *We. The Revolution* nous sommes Alexis Fidèle : un juge tiraillé entre patriotisme et famille. Seul *Napoleon : Total War* (Sega, 2010) ne respecte pas cette norme, car il s'agit d'un jeu de gestion : un Risk¹² vidéoludique dans lequel nous dirigeons des troupes sur un échiquier européen.

On constate donc un arrêt de la représentation des événements à partir de 1794 - sauf exception avec *We. The Revolution*. La période entre Thermidor et 1799 n'est pas représentée. Le constat est partagé par des historiens dans leur discipline qui cherchent à revaloriser le rôle du Directoire¹³. Ainsi selon les œuvres, certains événements sont automatiquement représentés ou au moins mentionnés : prise de la Bastille, fuite de Varennes et période de la Terreur. Le genre scénaristique de l'objet peut aussi influencer sur le type d'évé-

¹¹ En France, les premiers grands travaux sur le sujet sont écrits dans les années 1970 sous l'impulsion de plusieurs historiennes comme Michelle Perrot, Pauline Schmitt-Pantel et Fabienne Bock. En 1975, l'historienne Jane Abray publiait son article « Feminism in French Revolution » dans *The American Historical Review*. En 1984, Michelle Perrot a dirigé l'ouvrage collectif *Une histoire des femmes est-elle possible ?*, paru aux Éditions Rivages. Plus particulièrement sur la Révolution française, plusieurs thèses sont alors soutenues dont celle de Dominique Godineau sur les *citoyennes tricoteuses*, qui est publiée aux Éditions Alinea en 1988. Depuis, l'historiographie sur le sujet n'a cessé de se développer : elle occupe désormais un champ entier de la discipline historique et notamment de l'histoire de la Révolution.

¹² Jeu de société créé par Albert Lamorisse en 1957.

¹³ Dès 1998, Philippe Bourdin et Bernard Gainot dirigent l'ouvrage collectif *La République directoriale*. Voir plus récemment CHAVANETTE Loris (dir.), *Le Directoire : forger la République*, Paris, CNRS Éditions, 2020. Également BELISSA Marc et BOSCH Yannick, *Le Directoire. La République sans la démocratie*, Paris, La Fabrique, 2018.

nement représenté. Les événements politiques sont souvent associés à des films qui mettent en avant une vraisemblance ou une volonté documentaire. Depuis quelques années, la question du genre a induit l'affirmation d'œuvres teintées de discours « féministes ». De même, certains scénaristes réemploient des récits républicains comme c'était le cas avec *La Marseillaise* (1938) de Renoir ou dans *La caméra explore le temps* (1957-1966) de Stelio Lorrenzi. C'est le cas de Pierre Schoeller qui revendique son engagement : « Or la Révolution française est un point de référence des choses auxquelles je crois, des valeurs de gauche, des valeurs républicaines, des valeurs humanistes¹⁴. ».

L'événement historique possède cette double nature du temps court et du temps long : c'est d'abord un « moment, un fragment de réalité perçue », mais il possède « une durée qui va bien au-delà de la simple temporalité des faits qui le constituent¹⁵ ». L'événement est constitué comme tel par la société qui le considère comme décisif pour son histoire. L'événement devient un « lieu de mémoire » pour reprendre la formule de Pierre Nora¹⁶. Les grandes dates de la Révolution se sont transformées en « lieux communs mémoriels » sur les écrans du XX^e siècle. En réemployant les mêmes codes audiovisuels pour représenter les événements révolutionnaires, les réalisateurs ont transformé ces épisodes historiques en allégories : les cahiers de doléance de 1789 incarnent la naissance de la démocratie et de l'opinion publique ; la chute de la Bastille symbolise l'engagement populaire armé, voire la révolte du peuple contre ses oppresseurs ; la Terreur représente désormais l'égaré des idéaux démocratiques : une Justice devenue aveugle - symbole du jeu vidéo *We. The Revolution*. L'événement peut ainsi être mentionné à l'écran grâce à des signes visuels : Schoeller reconstitue seulement le démantèlement de la Bastille. Les réalisateurs - en s'inspirant de leurs prédécesseurs - mettent en place une lignée de codes et de symboles audiovisuels de la Révolution. L'événement historique - réel et passé - se transforme en une image fictive et virtuelle qui a une fonction allégorique.

¹⁴ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*

¹⁵ FARGE Arlette, « Penser et définir l'événement en histoire » [en ligne], *Terrain*, n°38, 2002. URL : <http://journals.openedition.org/terrain/1929>

¹⁶ NORA Pierre, *Les Lieux de mémoire*, Paris, Gallimard, 3 tomes, 1984-1992.

Le découpage temporel est difficilement contournable pour le réalisateur d'un film ou téléfilm historique. Reproduire à l'écran les continuités plutôt que les fractures est-il un défi impossible ? Gérard Mordillat - réalisateur français - reprochait à Pierre Schoeller cette facilité du récit linéaire :

« Renoir, Enrico, Heffron, Schoeller ne résistent pas à l'irrésistible tentation chronologique. Ils gravissent l'histoire de la Révolution date après date, événement par événement : les États généraux, la prise de la Bastille, les femmes ramenant le roi à Paris, le massacre du Champ-de-Mars, etc. Et leurs films basculent dans la chronique, quand seule une action dramatique devrait conduire le récit. Le choix de la chronique, la construction de personnages archétypaux, le dialogue réduit aux citations, l'absence de parole populaire, l'illustration tenant lieu d'incarnation conduisent inexorablement à des films de facture classique, voire académique. Des livres d'images pieuses¹⁷. ».

Mordillat critique une représentation trop conventionnelle - presque traditionnelle - et digne selon lui d'une *chronique* religieuse. La Révolution serait devenue un temps sacré de l'histoire de France plutôt qu'un récit commun appartenant à toutes et à tous. Mordillat y voit le poids d'une filiation des représentations à l'écran : Schoeller reproduit Enrico et Heffron qui reproduisent Renoir. L'essence dramatique de la Révolution se serait perdue quelque part entre ces différentes adaptations. Les propos de Mordillat font ici écho à ceux de Walter Benjamin et de la perte de l'essence cinématographique. Pour Benjamin, la *reproductibilité de l'œuvre*¹⁸ provoquait une fragmentation de l'aura d'une œuvre artistique. Plus un film était reproduit et plus il était vu. Mais cette diffusion massive induisait une diminution de son prestige. Le film n'était plus exceptionnel car des milliers de spectateurs l'avaient regardé. Ce n'était toutefois pas un mal pour Benjamin. Ainsi Mordillat reproche à Schoeller de s'être éloigné de ce qui serait l'essence de la Révolution, parce qu'il ne proposerait qu'un récit chronologique, comme d'autres réalisateurs ont pu déjà le faire avant lui.

Pierre Schoeller avoue effectivement une telle démarche : « Ensuite, j'ai construit une chronologie sur la Révolution, et j'ai commencé à éliminer des événements, à en garder

¹⁷ MORDILLAT Gérard, « La Révolution sans révolution », *Le Monde diplomatique*, N°778, Janvier 2019, p. 28

¹⁸ BENJAMIN Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1939), Paris, Payot, 2013.

d'autres, par exemple Varennes, un moment décisif, non pas tant pour le peuple que pour le lien au roi¹⁹. ». Pour autant, le réalisateur nous présente ici sa méthode travail. En effet, il s'est lui-même attelé à la lecture de plusieurs ouvrages généraux ; il s'est plongé dans les archives et les gravures de la Révolution et a fait appel à une dizaine d'historiens pour le conseiller. Sa démarche chronologique lui permet de dresser un horizon général de représentation. *Un Peuple et son roi* n'est pas – selon Schoeller - « un grand film sur la Révolution²⁰ » qui la raconterait et l'expliquerait. Le réalisateur prend *un* événement comme porte d'entrée et de sortie : l'exécution du roi par le peuple.

Pourquoi un tel écart entre l'œuvre conçue et celle ressentie par le spectateur ? Évidemment, la critique de Mordillat n'est pas unanimement partagée et elle relève d'un avis singulier. Pour autant, cette analyse est récurrente pour les films et téléfilms historiques. Est-il alors possible de concevoir un film cohérent sur le sujet sans que celui-ci ne devienne trop documentaire ? Ou est-ce que la solution est celle proposée par Mordillat : se concentrer sur une unique action dramatique. Le spectateur contemporain est de moins en moins réactif aux œuvres longues, mais beaucoup plus attiré par l'épisode. La série télévisée est-elle le seul média capable de dépasser ces contraintes ? La diffusion des plateformes de vidéo à la demande transforme le rapport au temps fictif : la norme est désormais le découpage en épisodes d'environ une heure. Bien que l'utilisateur peut enchaîner les visionnages sans pause, l'expérience est différente. Il est possible d'interrompre ou de reprendre le visionnage. À l'inverse, le rituel du film en salle devient par opposition très contraignant : nous devons payer notre place, nous ne sommes pas seuls, nous ne pouvons contrôler la durée de projection. Toutefois l'essor actuel du format sériel est plus lié à une évolution générale des pratiques culturelles de nos sociétés qu'au potentiel de la série télévisée qui pourrait proposer une expérience temporelle « supérieure » à celle du cinéma. Il est toutefois très probable que des périodes de l'histoire de France seront de plus en plus représentées sous ce format, à l'instar du succès croissant des séries télévisées historiques internationales (*Vikings, The Crown, Peaky Blinders...*). En France, c'est le format du téléfilm qui domine tou-

¹⁹ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*

²⁰ Ibid.

jours même si cela évolue comme en témoigne le très remarqué *Versailles* (Canal +, 2015-2018) de Simon Mirren et David Wolstencroft. De fait, la série *Révolution* (Netflix, 2020) a été un échec retentissant et elle a été annulée rapidement.

Pour terminer notre analyse sur la chronologie et l'événement ; nous pouvons nous concentrer sur une séquence évocatrice du troisième volet de la saga de Jean-Marie Poiré : *Les Visiteurs : la Révolution* (2016). Le film s'ouvre durant l'époque médiévale - en 1124 - et nous replonge dans le décor familial du château de Montmirail. Depuis, le premier volet, les personnages principaux, le comte de Montmirail (Jean Reno) et Jacquouille la Fripouille (Christian Clavier), sont perdus dans « les couloirs du temps ». Ils arrivent successivement en 1992, retournent au XII^e siècle puis en 1992 avant de terminer en 1793. Environ cinq minutes après le début du film, des compagnons du comte rencontrent l'enchanteresse qui leur annonce que Montmirail et son écuyer sont piégés en 1793. Il s'en suit une séquence de contextualisation de la Terreur. La sorcière présente 1793 avec les mots suivants : « Ils attendent leur jugement, ce qui veut dire la mort. Robespierre a pris le pouvoir, on le surnomme l'Incorruptible. Il dirige tout au nom du redoutable Comité de salut public. ». En parallèle, des images se succèdent : troupes révolutionnaires, guillotine [ill. 1], têtes tranchées [ill. 2], Robespierre et Saint-Just hystériques, pendus à la lanterne, prêtres et nobles conduits à l'échafaud sous le regard de sans-culottes édentés [ill. 3], etc. La musique est dramatique et très rythmée. Elle est accentuée par l'utilisation de ralentis qui nous donnent une sensation de malaise. La scène à la Convention est chaotique : la tribune est construite sur un plan vertical. À son sommet, Robespierre - plus pâle que jamais - proclame qu'il est « l'incarnation de la Terreur. ». Saint-Just déclare ensuite : « On ne juge pas. On tue ! ».

La séquence est extrêmement riche en « lieux communs mémoriels » de la Terreur, voire d'une certaine image de la révolution. En seulement deux minutes, le réalisateur condense à l'écran tous les préconçus établis dans un certain imaginaire collectif de 1793. Il y a la guillotine (filmée en contre-plongée), un Robespierre tyrannique, une justice arbitraire illustrée par les mots de Saint-Just et une extrême violence représentée dans de nombreux plans. La guillotine est organique : c'est un monstre dévoreur de têtes. Le fait de la repré-

senter ainsi donne l'illusion qu'elle a fonctionné presque tous les jours. C'est une « fausse vérité » qui est pourtant bien ancrée dans les représentations actuelles. Robespierre serait quant à lui le dictateur fasciste du XX^e siècle : la reproduction de la Convention semble s'inspirer de l'architecture totalitaire constructiviste. La forme pyramidale parfaitement géométrique permet de placer Robespierre en chef tout-puissant, vision confirmée par le personnage du député qui se revendique l'incarnation de la Terreur. Des mots que Robespierre n'a jamais prononcés. À sa déclaration succèdent des images très violentes présentant un corps pendu à une lanterne – une probable référence à la chanson *Ah ! Ça ira* (« Les aristocrates à la lanterne »). Un prêtre probablement réfractaire est arrêté et conduit à l'échafaud. Les aristocrates sont en majorité des femmes âgées. L'utilisation d'acteurs d'un tel âge permet de dramatiser l'horreur de la justice révolutionnaire qui envoie des personnes vulnérables à la guillotine. Cela permet d'en faire des victimes innocentes et de créer de l'empathie en quelques secondes. Afin d'accentuer le tout, le peuple autour de l'échafaud est hystérique. Cette foule incontrôlable est digne des travaux de Gustave Le Bon²¹. Nous pouvons distinguer un mélange de citoyennes et de citoyens. Ils sont affublés de cocardes et de bonnets phrygiens comme si tout le peuple de Paris était devenu sans-culottes ou Enragés. Si les victimes sont pâles mais dignes, les révolutionnaires sont présentés comme des individus grimaçants et édentés. On se risque même à y voir un discours anthropophage : la Fraternité révolutionnaire est une illusion tant les frères et les sœurs se sont dévorés durant la Terreur. La justice est donc arbitraire comme le confirme Saint-Just.

²¹ Gustave Le Bon est un psychologue français du XIX^e siècle qui assurait que toute foule était dangereuse et irrationnelle. L'individu étant raisonné que lorsqu'il est seul. Il développa cette thèse dans sa *Psychologie des foules*, parue en 1895 et reprise par de nombreux penseurs conservateurs.



Illustration 1: Capture d'écran du film *Les Visiteurs : la Révolution*, Jean-Marie Poiré, 2016.



Illustration 2: Capture d'écran du film *Les Visiteurs : la Révolution*, Jean-Marie Poiré, 2016.



Illustration 3: Capture d'écran du film *Les Visiteurs la Révolution*, Jean-Marie Poiré, 2016.

Le film devait se nommer *Les Visiteurs : la Terreur*, mais quelques mois avant la promotion, le choix est fait de retenir *Les Visiteurs : la Révolution*. Il est évident que le second choix permet d'attirer plus largement les spectateurs même s'il est trompeur, car l'action se déroule seulement durant le début de l'année 1793. En réalité, le film n'est qu'un prétexte au développement de l'intrigue principale. Le cadre historique permet des rebondissements comiques et dramatiques. Tous les stéréotypes de l'époque révolutionnaire sont présents. On y trouve une scène révélatrice quant au rapport qu'entretient le réalisateur avec l'histoire de France. La tombe de Berthe au Grand Pied est représentée avec deux énormes pieds taillés dans la pierre. Poiré fait le choix de déformer le surnom de la reine qui avait probablement un pied bot plutôt que deux pieds de grande taille. De la même manière, le réalisateur reprend tous les préconçus de la Révolution pour les transformer en éléments comiques. Marat est un amoureux de sa baignoire plutôt qu'un malade. Robespierre est tourné en ridicule alors que l'introduction du film nous le présentait plutôt comme un dangereux dictateur. Même si ce portrait d'un Robespierre fou reprend une littérature contre-révolutionnaire, Poiré n'accorde aucun sérieux à la réalité des faits historiques.

Revenons à la séquence de l'enchanteresse qui est un condensé d'événements. La fragmentation du temps historique fictif à l'écran est ici poussée à son paroxysme : 1793 est résumé en deux minutes. C'est d'abord un procédé utilisé par le réalisateur pour ne pas déstabiliser le spectateur - alors en pleine époque médiévale - et justifier le transfert temporel. Cela permet également de rappeler le scénario principal qui est constitué des errances des deux personnages principaux. À la fin du deuxième volet, les « visiteurs » se retrouvent propulsés sur un champ de bataille révolutionnaire. Jacquouille - incarné par Christian Clavier - fait face à un de ses multiples descendants : Bonaparte. Sans date précise, nous nous situons probablement entre 1793 et 1795. La première date a depuis été confirmée par l'enchanteresse dans le dernier volet. Plus de vingt ans ont passé entre la sortie des deux opus. La séquence de l'enchanteresse n'est donc pas inutile pour justifier la cohérence du scénario. Cette contextualisation permet aussi au spectateur – non-historien - de se rappeler grossièrement de l'année 1793. Selon le discours du réalisateur, nous sommes durant la Terreur et Robespierre dirige la France par la violence. C'est un résumé évidemment très

hâtif, mais qui est partagé par d'autres réalisateurs que Poiré, voire même par certains historiens. Si la séquence peut choquer sur la qualité de l'information historique, elle demeure efficace sur le plan scénaristique. Rappelons que *Les Visiteurs* sont une série de films comiques et que Poiré ne prétend pas à une qualité historique similaire aux films de Schoeller ou de Schneider par exemple.

L'historiographie récente a beaucoup insisté sur un « retour de l'événement » : célébration nourrie et amplifiée par l'entrée dans l'ère médiatique. L'événement est devenu une image et l'image a transformé l'événement. Celui-ci est perçu dans les mémoires collectives et individuelles sous cette forme médiatique, qu'elle soit dessin, peinture, sculpture, affiche, photographie, cinéma, télévision ou désormais jeu vidéo. L'image figée - ou en mouvement - sacralise l'événement et le fait basculer du temps court (l'anecdote) au temps long (la mémoire). Cependant si l'événement a une existence passée et réelle, son image est construite *a posteriori* par un ensemble d'acteurs de notre temps. Leurs représentations et perceptions contemporaines de l'événement passé modifient inévitablement sa nature originelle. « Modelage, reconstruction, mythologie, postérité de l'événement par l'image ; originalité, cheminement, poids de l'image dans la mémoire de l'événement et de ses représentations collectives²² » : autant de facteurs qui sont altérés par l'image audiovisuelle ou vidéoludique.

On a étudié les représentations de l'événement à l'écran. La période révolutionnaire abonde en événements, mais peu d'entre eux sont finalement visibles et ce sont souvent les mêmes. On a ici le poids des représentations collectives qui influencent les créateurs de ces images. Les imaginaires des réalisateurs et des concepteurs sont très proches les uns des autres. Ils s'inscrivent dans une généalogie audiovisuelle et vidéoludique car ils ont souvent vu les œuvres de leurs prédécesseurs. En ce sens, les concepteurs perpétuent des moments, des dates et des images similaires. S'il est possible de constater des évolutions, c'est parce qu'elles sont liées aux changements sociétaux contemporains. Les considéra-

²² DELPORTE Christian et DUPRAT Annie (dir.), *L'événement : images, représentation, mémoire*, Paris, éditions Créaphis, 2003, p. 7.

tions d'aujourd'hui - ou celles à venir - déplacent les intérêts des équipes de réalisation. Le 26 septembre 2018 sortait en salle *Un Peuple et son roi*. Schoeller s'intéressait à l'émotion collective et au rapport d'autorité entre les gouvernants et les gouvernés. Une semaine auparavant se déroulait la première manifestation d'un mouvement qui aboutit à la constitution de nouveaux « cahiers de doléance », deux cent trente années après ceux de 1789. Ainsi les influences qui ont poussé Pierre Schoeller à réaliser son film sont en partie issues des préoccupations sociales actuelles. Le traitement médiatique de l'événement passé est donc bien transformé par les représentations contemporaines.

2.1 Entrer en Révolution : génériques et scènes d'ouvertures

Comment entre-t-on dans la Révolution ? Par un bouleversement du quotidien ? Par une scène de révolte populaire ? Par une référence historique, un symbole ou une datation explicite ? La multiplicité événementielle de la Révolution française entraîne alors une diversité des scènes d'ouverture des représentations audiovisuelles et vidéoludiques. Chaque scène d'ouverture donne le ton de l'œuvre. De manière non exhaustive, on peut procéder ainsi : par un événement bien connu du public, par la présentation d'un personnage historique également identifiable, par un panorama ou des codes visuels et/ou auditifs nous faisant comprendre implicitement que nous nous situons à Paris ou en France pendant la Révolution (cocarde, drapeau tricolore, sans-culotte, chansons...) ; par un résumé historique constitué d'une succession d'images et/ou d'une voix off ou simplement par l'écriture d'une date. Tous ces choix s'offrent à l'équipe artistique et la séquence d'ouverture est primordiale pour faire entrer efficacement le spectateur ou le joueur dans ce nouvel univers fictif. Par exemple, dans les bandes dessinées l'objectif est de permettre l'immersion la plus rapide pour le lecteur. De la même manière, dans un film ou dans un jeu vidéo, les mécanismes utilisés sont nombreux pour réussir cette immersion fictive. Car n'oublions pas qu'un objet audiovisuel est une combinaison d'images choisies par l'œil du réalisateur. C'est un discours et un regard subjectif qu'il faut réussir à offrir au spectateur. Il faut expliciter et rendre accessible aux yeux de tous. Du succès de cette séquence initiale dépend beaucoup. L'écart temporel entre l'époque représentée et celle dans laquelle évolue le spectateur doit être compensé le plus rapidement possible. D'autant que l'immersion dans la fiction doit se doubler d'un processus d'empathie. Les personnages doivent permettre au spectateur de s'identifier au récit, que ce soit de manière positive ou négative.

C'est pourquoi il nous faut analyser chaque début ou générique pour dresser un tableau général et pouvoir en tirer des conclusions. Le générique peut être défini comme le « lieu ou moment du film où sont indiquées (par le son ou par l'image) les différentes mentions légales de l'œuvre, dont les logos des maisons de production, le titre du film, les noms et

fonctions des auteurs, interprètes, techniciens, etc²³. ». Mais il a depuis évolué et si l'on distingue généralement la scène d'ouverture d'un film du générique, l'hybridation se diffuse. Jacques Gertstengkorn utilise l'expression « ouverture-immersion²⁴ ». André Gardies fait quant à lui de la « séquence générique²⁵ » une partie à part du film. On retiendra la définition théorique d'Alexandre Tylski : « le générique d'ouverture est placé au début du film, avant une première "scène introductive" (scène diégétique sans mention suivant le générique d'ouverture), ou après un "prégénérique" (scène sans mention précédant le générique d'ouverture²⁶). ». Il se compose selon lui d'éléments informatifs (visuels ou oraux), administratifs (logos, titre, etc.), narratifs (écrits ou oraux), de montage (durée, rythme), de l'image (cadre, lumière, couleur, etc.) et de la bande sonore (bruits, musiques, paroles, etc.).

Pour cela, nous avons ici fait la description de toutes les séquences d'ouverture des œuvres que nous étudions. Toutefois, nous n'incluons pas les émissions de vulgarisation ou les documentaires avec des saynètes de fiction puisque leurs ouvertures ne sont pas en lien avec la Révolution. On y a volontairement rajouté des œuvres plus anciennes, afin de pouvoir analyser une possible transformation de ces séquences qui serait liée à une évolution des contextes de représentation. Les œuvres sont d'abord classées par support, puis par ordre chronologique de réalisation.

²³ TYLSKI Alexandre, *Le générique de cinéma, histoire et fonctions d'un fragment hybride*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, 2008, p. 11.

²⁴ GERSTENKORN Jacques, « Cérémonie du commencement : stratégies d'ouverture du film documentaire », *La Voix du regard*, n°11, 1998, p. 8-11.

²⁵ GARDIES André, « La forme générique, histoire d'une figure révélatrice », *Le Conteur d'ombre*, Lyon, Aléas, 1996, p. 347-356.

²⁶ TYLSKI Alexandre, *op. cit.*

> CINÉMA

- *Orphans of the storm (Les Deux Orphelines)*, Griffith, 1921 :
 - Générique avec texte explicatif : mots "Anarchy" et "Bolchevism"
 - Musique classique dramatique
- *A Tale of Two cities (Le Marquis de Saint-Évremont)*, Conway, 1935 :
 - Générique avec texte : présentation des personnages et mention de "Season of Darkness"
 - Musique dramatique, funèbre
- *La Marseillaise*, Jean Renoir, 1938 :
 - Plan plutôt fixe sur les soldats avec bruits de l'insurrection populaire en arrière-plan.
 - Aucune indication temporelle ou géographique
- *The Black Book (Le livre noir)*, Mann, 1949 :
 - Générique musical avec flammes infernales et rythme endiablé, terrifiant : Terreur, horreur, apocalypse
 - Crescendo sonore, violons, batteries et basses : son de l'Enfer
 - Voix off émerge avec superposition d'images de violence :
 - Flammes => date France, « July 26th 1794 », « anarchy, murder, misery, fear...»
 - Guillotine => têtes qui défilent, flottantes comme des spectres
 - Robespierre, Saint-Just, Danton dans les flammes avec présentation des protagonistes (portraits psychologiques, moralité...)
- *1789*, Mnouchkine, 1974 :
 - Coulisses, acteurs se préparant
 - Scènes de vie des spectateurs et acteurs avant le début du spectacle
 - Pas de bruit sauf ceux des pas et de la respiration de l'acteur se maquillant

- *Danton*, Wajda, 1982 :
 - Générique textuel (rapide) avec musique angoissante, voire stridente.
 - Progressivement transparence des images, plan fixe d'un carrosse qui avance et lumière qui augmente lentement. Troupeau en arrière-plan (vie quotidienne, campagne) vs carrosse royal, noble
 - Personnage coiffé d'un bonnet rouge entre dans le cadre par le bas à droite pour contrôler

- *L'Anglaise et le Duc*, Rohmer, 2001 :
 - Générique puis titre avec version au piano de *Ça Ira*
 - Image fixe : tableau avec voix off cadrant la scène spatialement et chronologiquement
 - Animation du tableau

- *Marie-Antoinette*, Coppola, 2006 :
 - Musique contemporaine (paroles sur le plaisir "pleasure")
 - Générique pop (lettres roses et fond noir)
 - Image fixe de Marie-Antoinette qui se gave, entourée de gâteaux acidulés, tons pastel, femme de chambre. Puis regard caméra et sourire insolent.
 - Panneau titre : thème pop/rock

- *Le Beau Dimanche*, Cabrera, 2007 :
 - Plusieurs plans dans un parc (petite fille, personnes allongées dans l'herbe)
 - Crédits de générique qui défilent sur les images.
 - Voix off de l'historienne Sophie Wahnich qui présente le projet

- *Les Adieux à la Reine*, Jacquot, 2012 :
 - Inscription : "Versailles, 14 juillet 1789 ».
 - Gros plan sur une femme de chambre endormie et une cloche sonne qui la réveille.

- Bruit en arrière-plan, respiration et bruits corporels forêts.
- *Les Visiteurs 3 : La Révolution*, Poiré, 2016 :
 - Générique avec thème musical du film.
 - Texte défilant pour recadrer le scénario avec résumé des épisodes précédents.
- *Un Peuple et son roi*, Schoeller, 2018 :
 - Musique dramatique
 - Générique qui défile sur fond noir (producteurs)
 - Indication textuelle « Le Jeudi Saint, le Roi lavait les pieds des enfants pauvres... »
 - Plan fixe avec entrée par la droite dans le champ d'hommes d'Église. Décor somptueux, rappelle immédiatement l'intérieur d'un château (Versailles)
- *Un violent désir de bonheur*, Schneider, 2018 :
 - Bruits naturels de la campagne : oiseaux, cigales, vent.
 - Plan fixe avec entrée dans le champ visuel d'un homme, le colporteur

>TÉLÉVISION

- *La Terreur et la Vertu*, Stellio Lorenzi, 1964 :
 - Scène de bataille avec en fond musical *La Marseillaise*
- *1788*, Failevic, 1978 :
 - Plan manoir puis plan fixe sur un paysan
 - Chanson paysanne sur la dureté du travail : " Le pauvre laboureur" (Anonyme)
- *Un conte de deux villes*, Monnier, 1989 :
 - Inscription : "La Bastille, 1767, Paris"
 - Image fixe avec musique classique et Bastille reconstituée
 - Plan sur un vieil homme

- *Les enfants de la liberté*, Simmonet, 1989 :
 - Scène de campagne, forêts
 - Voix off d'un enfant présentant son histoire et les personnages

- *La Révolution française*, Enrico et Heffron, 1989 :
 - Image fixe : Portail du Collège Louis-Le-Grand avec indication « Paris, 1774 »
 - Il pleut à verse (bruit)
 - Voix off d'un enfant hors-champ puis plan sur l'enfant à genoux dans la pluie face à un carrosse et une foule d'enfants derrière

- *Ce jour-là, tout a changé : l'évasion de Louis XVI*, Sélignac, 2009 :
 - Voix off qui raconte le début de la Révolution
 - En parallèle des images mettent en scène les propos (journées d'octobre 1789, Robespierre...).

- *Une femme dans la Révolution*, Verhaeghe, 2013 :
 - Travelling latéral sur une côte océanique avec un cavalier qui surgit dans le cadre
 - Musique classique héroïque/dramatique
 - Arrivée à un château/manoir

- *Marie-Antoinette, ils ont jugé la Reine*, Brunard, 2019 :
 - Générique avec crédits principaux
 - Mélange de plans de fiction et d'images actuelles avec les archives de son procès.
 - Une voix off se mêle aux paroles des acteurs.
 - Écran-titre avec la mention « Tous les personnages, les événements et les documents qui apparaissent dans ce film sont attestés par les archives historiques de la Révolution ».

> JEU VIDÉO

- *Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014 :
 - Inscription : « Versailles, 27 décembre 1776 »
 - Personnages montant les marches du château (un père et son fils).

- *Vive le Roi 1 et 2*, Sylvain Seccia, 2017-2018 :
 - Texte avec guillotine en arrière-plan et cadrage historique peu précis.

- *We. The Revolution*, Polyslah, 2018 :
 - Sommaire du jeu (déjà un début en soi?) : Allégorie de la Justice (aveugle, décapitée et sanglante)
 - Voix off et sous-titres : paroles du personnage principal sur ses remords.
 - Tableaux composés de plusieurs images illustrant une révolte populaire mais irréaliste (problèmes de gravité et exagération matérielle) : ambiance cauchemardesque et sanglante.
 - Inscription : « France, fin du XVIIIe siècle... »
 - Image d'un château et personnages ivres. Rires d'ivrognes en fond sonore.

Dressons un tableau de synthèse qui permet de faire émerger trois formes principales de séquences d'ouverture :

| Générique conventionnel | Texte | Images et + |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - The Black Book - L'Anglaise et le Duc (puis image) - Orphans of the storm - A tale of two cities - Danton (puis images) | <ul style="list-style-type: none"> - Les Visiteurs : la Révolution française - Vive le Roi - Marie-Antoinette, ils ont jugé... | <ul style="list-style-type: none"> - La Terreur et la vertu (voix off) - 1788 - 1789 - Les enfants de la Liberté (voix off) - Un conte de deux villes (date, lieu) - La Révolution française (date, lieu) - Marie-Antoinette - Un Beau Dimanche - Les Adieux à la Reine (date, lieu) - Une femme dans la Révolution - Ce jour-là tout a changé - Assassin's Creed Unity - Un Peuple et son roi (date, lieu) - <i>We. The Revolution</i> (date, lieu) - Un violent désir de bonheur |

La catégorie « générique conventionnel » renvoie à la forme la plus ancienne de la séquence d'ouverture du film : l'inscription de crédits qui défilent avant le début réel de l'action scénaristique. La catégorie « texte » correspond au défilement d'un texte explicatif qui permet de contextualiser rapidement l'action, les personnages et le lieu. Enfin, la dernière catégorie « images et + » indique l'entrée directe dans le film par une séquence visuelle. La mention « et + » signifie que ces images sont souvent combinées à des inscriptions de date ou de lieu. Certaines séquences d'ouverture sont toutefois hybrides et ne respectent pas totalement la classification. C'est le cas du *Danton* de Wajda : le générique conventionnel se fond dans une superposition d'images. Avant d'entrer dans l'analyse plus précise de certaines séquences d'ouverture, nous pouvons dresser plusieurs hypothèses.

D'abord, l'utilisation des images est majoritaire comme entrée dans l'œuvre audiovisuelle et vidéoludique. Bien entendu, ce constat peut paraître très évident puisque nous parlons d'arts visuels. Toutefois, la convention cinématographique a longtemps été de faire défiler les crédits au début, et ce avant toute image. L'écran – par sa forme - est avant tout une barrière. Le film, le téléfilm et le jeu vidéo ne peuvent se passer d'écran ou de support de projection. Autrefois considéré comme magique, l'écran est aujourd'hui intégré dans notre quotidien. Le rituel associé au visionnage du film dans une salle de cinéma fait perdre son importance matérielle et sa présence physique. Avec la diffusion de la télévision (comme média) et de son écran domestique (le poste), l'écran est devenu plus familier et a perdu une partie de sa puissance symbolique. Encore plus récemment, la diffusion massive des ordinateurs et des téléphones portables, à partir des années 1980-1990, puis des smartphones, a rendu de plus en plus poreuse cette barrière de projection. Il y a plusieurs dimensions visuelles à franchir en tant que spectateur : son propre regard, l'écran et le regard du réalisateur. Dans le cadre d'une fiction historique, la distance temporelle ajoute de la distance spatiale au visionnage. L'œil du spectateur doit compenser cet éloignement spatio-temporel. La séquence d'ouverture est la première phase d'entrée dans l'œuvre audiovisuelle ou vidéoludique. L'utilisation majoritaire d'images démontre une certaine conscience de cette difficulté de pénétration dans une dimension spatio-temporelle fictive. L'image étant plus instinctive que le texte - qu'il soit défilant ou fixe - elle semble plus utilisée par les réalisateurs ou les développeurs afin de favoriser une immersion plus profonde et/ou plus rapide. Le texte ajoute un niveau de complexité à franchir : c'est une image codée qu'il faut déchiffrer. L'image possède un autre avantage : celui du mouvement. La succession d'images attire l'œil du spectateur ou du joueur et donc son attention. Dans le contextuel actuel, l'image s'impose de plus en plus par rapport au texte. Ce n'est pas donc étonnant qu'elle reste majoritaire, d'autant qu'elle est projetée sur un écran. L'image a été consacrée par le numérique, mais le texte reste lié au support physique : « Les Français, en effet, quand ils lisent, continuent dans leur très grande majorité à privilégier le livre imprimé²⁷ ».

²⁷ DONNAT Olivier, « Évolution de la diversité consommée sur le marché du livre, 2007-2016 », *Culture études*, n°3, 2018, p. 1. URL : <https://www.cairn-int.info/revue-culture-etudes-2018-3-page-1.htm>

À l'inverse, l'utilisation du « générique conventionnel » correspond principalement aux œuvres les plus anciennes. Les codes de la tradition cinématographique ont longtemps perduré dans ce domaine. Bien qu'il y ait eu de nombreuses expérimentations avec l'ouverture du film - dès le début du cinéma dans les années 1900 - ce n'est qu'à partir des années 1950 que le générique est devenu une séquence artistique à part entière. Saul Bass était un des pionniers du générique. Il a notamment réalisé les ouvertures des films de Hitchcock. Utiliser aujourd'hui un générique conventionnel indique une marque traditionnelle ou une forme d'hommage. Ainsi nous retrouvons une telle ouverture dans *L'Anglaise et le Duc* (2001) de Rohmer, une œuvre conservatrice sur de nombreux aspects. Le *Danton* (1982) de Wajda - anti-conventionnel sur de nombreux plans - possède un générique assez classique. Wajda se joue des codes et la tradition comme nous le verrons avec l'utilisation volontaire de nombreux anachronismes.

Le texte seul est peu utilisé. En effet, deux œuvres rentrent dans cette catégorie. D'abord, *Les Visiteurs : la Révolution française* (2016) de Poiré : le réalisateur utilise ce même texte défilant que l'on retrouve dans les films précédents et qui est une référence ouverte au célèbre générique de la saga *Star Wars* de Georges Lucas. De plus, le film débute à l'époque médiévale. Au moment du passage à l'époque révolutionnaire, une deuxième séquence d'ouverture est proposée au spectateur. Cette fois-ci, elle est constituée d'une succession d'images décrites par la sorcière. La séquence d'ouverture aurait correspondu à la troisième catégorie si elle avait été placée au début du film. Enfin, *Vive le Roi* est un jeu vidéo très minimaliste, en 2D et réalisé par un studio indépendant avec un budget modeste. L'utilisation simple du texte est à la fois une contrainte technique et un respect la charte graphique du jeu.

Si l'image est dominante, elle ne se suffit pas à elle-même. En effet, la majorité des œuvres rangées dans la troisième catégorie sont combinées à des éléments de datation, de lieu ou de narration. La représentation d'un château ne permet pas au spectateur de savoir s'il se trouve sous le règne de Louis XIV ou de Louis XVI. Il faut un certain degré d'érudition pour reconnaître une cocarde comme symbole visuel ou *La Marseillaise* comme symbole sonore. Il est très ambitieux de supposer que tous les spectateurs sauront immédiatement

se placer dans le contexte révolutionnaire. Car c'est surtout dans l'efficacité d'immersion du spectateur que l'image reste limitée. L'effort de contextualisation d'une image nue est compensé immédiatement par la mention d'une date ou d'un lieu. C'est cette combinaison qui est retenue : une séquence d'images pour attirer l'œil du spectateur - fixer son attention - puis une mention rapide : « Versailles, 14 juillet 1789 ».

Concentrons notre analyse sur quatre œuvres : d'abord *The Black Book* et *Marie-Antoinette* – pour le cinéma - afin de comparer deux représentations très éloignées dans le temps et qui s'opposent sur de nombreux points. Ensuite *La Révolution française* - pour la télévision - qui propose une longue séquence d'ouverture faisant référence à un élément historique très précis. Enfin, *We. The Revolution* - pour le jeu vidéo - afin de nous intéresser à la difficulté de définir quand commence un objet audiovisuel.

Commençons par l'œuvre la plus ancienne de ce corpus : *The Black Book*, un film en noir et blanc, réalisé par Anthony Mann en 1949. Initialement intitulé *Reign of Terror*, il change de nom au bout de quelques mois. En France, il sort dans les salles le 21 juin 1950 avec comme titre *Le Livre noir*. Charles d'Aubigny - un noble libéral fictif - est envoyé par La Fayette pour empêcher que Robespierre ne devienne un « dictateur ». D'Aubigny est accompagné de Paul Barras (1755-1829) : un noble, général révolutionnaire et homme-clé de l'après-Thermidor qui participe à la création du Directoire. Dès le début le ton est donné : c'est un film contre la Terreur et contre Robespierre. Anthony Mann est un cinéaste américain, mais d'origine autrichienne et allemande. Il commence sa carrière comme acteur avant de devenir célèbre en tant que réalisateur de westerns (*La Porte du Diable* en 1950 ou *Les Affameurs* en 1952). Ses films précédant *The Black Book* sont souvent des adaptations de faits-divers ou de polars. Ce sont des éléments que l'on retrouve dans les techniques, les styles de plans et le développement scénaristique. Le film possède un budget de 771 623 \$ et réalise un box-office de 692 671 \$²⁸. Ce n'est ni un échec ni un succès commercial.

²⁸ BERNSTEIN Matthew, *Walter Wagner: Hollywood Independent*, Minnesota Press, 2000, p. 445.

The Black Book commence donc par un générique conventionnel et des crédits défilent. Toutefois, celui-ci à superposé sur un fond animé de flammes infernales. La musique est forte et le rythme endiablé. Un crescendo sonore de violons, de batteries et de basses donne l'impression d'entendre le son de l'Enfer. Le générique laisse place à une voix off qui présente le contexte sur un fond d'images violentes. Dans les flammes, nous pouvons lire : « France, 26 juillet 1794 ». La voix off décrit la Terreur comme une période « d'anarchie, de meurtre, de misère, de peur, de vols, de viols... ». La guillotine est représentée et des têtes décapitées défilent, flottantes comme des spectres. Puis les personnages principaux sont présentés : Robespierre, Saint-Just, Danton, Fouché, Barras et Tallien. Leurs corps et visages se fondent dans les flammes tandis que le narrateur dresse leurs portraits psychologiques. En voici la traduction : Robespierre « *une perruque et un esprit tordu* », Saint-Just « *un amoureux des roses et du sang* », Danton « *un soldat* », Fouché « *un politicien* », Barras « *un honnête homme* » et Tallien « *un autre honnête homme* ». Les descriptions sont très singulières, autant celles positives que négatives.

La séquence d'ouverture est plus proche du film de genre horrifique que de l'adaptation historique. L'ambiance est cauchemardesque et la présence des têtes flottantes comme des fantômes alimente l'épouvante. Le thème de l'Enfer est surdéveloppé avec la présence des flammes, de la musique et de cette voix « diabolique » qui présente la Terreur comme une période de chaos et d'extrême violence. L'utilisation de cette superposition des scènes de méfaits et des flammes permet une fusion très efficace de cette association « Terreur/violence » voire « Terreur/mort ». Robespierre qui est le premier à l'écran est représenté comme l'incarnation vivante de la Mort : l'acteur a toujours le visage extrêmement pâle et il est vêtu de noir. Les trois personnages historiques représentés sont ceux qui sont associés le plus souvent à la Terreur dans les discours scolaires et universitaires : ce sont Robespierre, Saint-Just et Danton. La position du réalisateur sur la période est assez claire puisqu'il reprend tous les éléments de la légende noire de la Terreur et de Robespierre.

On peut expliquer ces choix de réalisation assez aisément. D'abord, pourquoi s'intéresser à la Révolution française ? Sur ce plan, nous ne possédons pas de documents ou d'interviews permettant d'apporter un éclairage sur ce choix plutôt étrange compte tenu de sa fil-

mographie précédente. Étant donné la période de réalisation - en 1949 - le film était plutôt une exception, car les films historiques étaient axés sur la piraterie ou le western qui commençait à s'installer comme le genre d'excellence à Hollywood. Peut-être a-t-il lu un livre ? Ou bien - et c'est peut-être là l'hypothèse la plus probable - étant fils d'Européens, il a sûrement eu une éducation plus précise que ses compatriotes américains sur l'histoire européenne et notamment la Révolution. Mais dans ce cas pourquoi fait-il un film seulement sur la Terreur ? La séquence d'ouverture et le parcours d'Anthony Mann suggèrent que la vraisemblance historique ne semblait pas être la principale motivation du réalisateur. Non, c'est plutôt parce qu'il vient du polar et du film noir. Jean-François Rauger - critique de cinéma - écrit lors de la rétrospective sur Anthony Mann organisée par la Cinémathèque :

« Les films noirs d'Anthony Mann sont tendus entre deux exigences a priori contradictoires, la fabrication d'un univers plastique et dynamique autonome à la limite de l'abstraction et au service d'une restitution brute d'un sentiment de la violence, une résurgence du romantisme gothique (*Strange Impersonation* en 1946 en est un exemple), une voie documentaire, non moins abstraite au bout du compte, dédiée à la recherche de la reproduction objective de mécanismes précis, en l'occurrence ceux de la loi. *La Brigade du suicide* et sa description des missions des agents du Trésor public américain rattachés aux services secrets de la présidence, les techniques de démantèlement par la police de l'immigration des filières d'exploiteurs de travailleurs clandestins illégaux dans *Incident de frontière*, les détails d'une enquête policière destinée à identifier et à arrêter un suspect dans *He Walked by Night*, signé Alfred Werker mais coréalisé par Mann en 1948, sont quelques exemples de cette volonté d'inclure toute aventure humaine dans un fonctionnement mécanique qui l'englobe et parfois la dépasse. Si la logique du film noir s'impose au cœur de genres différents comme le western avec *Le Grand attentat* (*The Tall Target*) en 1951 ou le film d'aventures historique comme *Le Livre noir* (*Reign of Terror*) en 1949, derrière le pittoresque d'une reconstitution hollywoodienne de la Révolution française où Robespierre se fait appeler Max (!), Anthony Mann apparaît comme l'auteur d'un art où la mise en scène est tout²⁹. ».

²⁹ <https://www.cinematheque.fr/cycle/anthony-mann-55.html> consulté le 30 août 2018 à 15:01.

« Violence », « romantisme gothique » et « loi » : trois éléments qui peuvent effectivement expliquer ce choix de la Révolution et de la Terreur. Dans ces films précédents, le réalisateur s'intéresse à la Prohibition, à la police et donc à l'Autorité. Comme le relève Jean-François Rauger, ses techniques du film noir sont réutilisées dans d'autres genres comme le western ou le film d'aventures historique. La Terreur est une période finalement cohérente avec les éléments qui fascinent Mann. Si le film trouve peut-être sa place dans sa filmographie, c'est plutôt cet anachronisme de représentation qui dérange. La transposition des codes film noir sur la Révolution française aboutit à la création d'un objet étrange qui est plus proche de la série B que de la reconstitution. Comme le relève Jean-François Rauger, Robespierre est appelé Max dans le film comme s'il était le chef d'un groupe mafieux. Le héros Charles d'Aubigny est accompagné de Barras et les deux personnages sont envoyés en mission contre une vaste affaire de corruption. Les protagonistes sont anachroniques, car ils viennent d'une autre époque et d'un autre genre. L'utilisation des perruques et des costumes permet au spectateur de ne pas oublier dans quelle époque du passé l'histoire se déroule, mais la Révolution est un prétexte au déroulement de ce que faisait de mieux Anthony Mann. Il ne choisit pas de faire un film historique, mais un film noir durant la Révolution.

Pour autant, la vision très négative de la Terreur reprend les nombreux codes de sa légende noire. On retrouve une lecture très américaine d'une période qui pour les États-Unis prouve la réussite de leur « révolution ». Les Français seraient allés trop loin et n'auraient pas su mettre en place la République idéale. Un autre discours est identifiable : celui de la Guerre froide. À cette date (1949), les États-Unis étaient en pleine crise du maccarthysme et le gouvernement menait une « chasse aux sorcières » contre les artistes communistes. Le 25 novembre 1947, la Motion Picture Association of America (MPAA) annonçait qu'elle n'engagerait plus aucun artiste communiste. Une liste noire d'artistes perdura jusque dans les années 1960. Anthony Mann réalisa son *Livre noir* en pleine crise anticommuniste. Dans ce contexte, la Terreur est rapidement associée à la « peur rouge » et à la haine des bolcheviques. Association qui s'explique par l'héritage revendiqué des intellectuels russes de la Révolution française et notamment par le culte de grandes figures comme Robespierre,

Saint-Just et Danton³⁰. Au cinéma, ce n'est pas la première fois que l'on fusionne Terreur française et Terreur russe. Dès 1921 dans *Orphans of the storm (Les Deux Orphelines)*, Griffith place les mots « anarchie » et « bolchevique » dans sa séquence d'ouverture. Pourtant le film est une adaptation du *Conte de deux cités* de Dickens (1859). De même, le film a été un succès populaire et il est considéré comme un classique aux États-Unis. De nombreux éléments nous font penser que Mann a vu le film de Griffith. *The Black book* apparaît ainsi comme une œuvre très subjective et imprégnée de nombreux codes contemporains de sa réalisation : polar, film noir, anticommunisme, etc. La représentation très négative de la Terreur ne renvoie pas obligatoirement à un discours anti ou contre-révolutionnaire, mais plutôt à un jeu du réalisateur. Celui-ci s'est amusé à reprendre les codes du film noir et à les transposer - sans aucun souci de vraisemblance historique - sur une période qu'il a probablement trouvée fascinante. Les éléments qu'il reprend de la légende noire de la Terreur sont sûrement plus dûs au visionnage de l'œuvre de Griffith ou des considérations politiques que d'un discours documenté et volontairement dénonciateur. En somme, le film n'est pas être un discours contre la Révolution française, mais un film de genre bien ancré dans son temps (celui de la Guerre froide).

Opposons à ce générique très sombre, un tableau acidulé qui est lui aussi anachronique mais d'une bien autre façon. En 2006, Sofia Coppola réalise son célèbre *Marie-Antoinette*. Déjà reconnue grâce à *Virgin Suicides* (1999) et *Lost in Translation* (2003), la réalisatrice se tourne vers le film historique. Le titre porte à confusion, car la période révolutionnaire n'est pas abordée sauf dans les toutes dernières secondes du film. L'œuvre cinématographique est un portrait de la jeunesse de la reine. Plaisirs de la Cour, tracas amoureux et excès de luxe sont les principaux thèmes développés. Coppola réalise ce tableau biographique avec les éléments qui ont déjà fait son succès : couleurs acidulées, mélancolie romantique et bande originale soignée par le groupe français Air. Seulement ici, la patte de la réalisatrice est volontairement anachronique. Durant une scène d'orgie versaillaise, Marie-Antoinette

³⁰ Voir SALEM Jean, *Lénine et la révolution*, Paris, Les Belles Lettres, 2016.

se déhanche sur du rock. Plus tard, nous apercevons une paire de Converse, les célèbres baskets américaines.

Le film s'ouvre par une musique contemporaine et les paroles ne sont pas anodines, car elles parlent de « plaisir », de « loisir » et de « sexe³¹ ». En parallèle, quelques crédits de production écrits en rose néon apparaissent avant de laisser place à un plan fixe. Marie-Antoinette, que l'on peut identifier par sa posture et sa tenue, est allongée sur une méridienne [ill. 4] La reine se prélasser, tandis qu'une femme de chambre s'occupe de ses pieds ou la chausser. Elles sont toutes les deux entourées de plusieurs pièces montées - très généreuses - aux teintes rosées. La pièce arbore un papier peint bleu/vert pastel. La combinaison de couleurs paraît très moderne pour le spectateur d'aujourd'hui, mais qui n'est finalement pas anachronique. En effet, l'ambiance visuelle est proche du style baroque et plus tard du Rococo que Marie-Antoinette a rendu populaire à Versailles. Dans cette séquence d'ouverture, la scène s'achève par Marie-Antoinette qui se tourne vers la caméra. Elle découvre avec joie que le public l'observe. C'est un regard-caméra qui brouille les limites entre fiction et réalité. Dans un dernier mouvement, la reine nous offre un sourire insolent avant de s'allonger de nouveau. L'image suivante représente le panneau du titre du film. « Marie-Antoinette » est écrit en lettres roses sur fond noir ; dans un style qui rappelle une pochette d'album de Pop comme celle de Blondie [ill. 5].

La séquence d'ouverte est explosive autant sur le visuel que l'audio. D'emblée, Coppola nous annonce un film qui se joue des codes et de la vraisemblance historique. De nombreuses critiques de cinéma ont insisté sur cet aspect « rock n' roll », à l'instar de l'article de Jean-Luc Douin (pour *Le Monde*) qui s'intitule : « « Marie-Antoinette » : une reine rock et rococo³² ». La réalisatrice adapte en réalité la biographie d'Antonia Fraser - publiée en 2001 - sur la reine de France. Fraser est une biographe britannique célèbre qui travaille sur les rois et les reines d'Europe. Elle se penche sur la vie privée de Marie-Antoinette et adopte une écriture romancée, propre aux biographies anglo-saxonnes. L'attrait de Sofia Coppola pour la reine provient de la lecture du livre de Fraser. La « caution historique » repose sur

³¹ La chanson *Natural's Not In It* est composée par le groupe Gang of Four en 1979.

³² DOUIN Jean-Luc, « Marie-Antoinette » : une reine rock et rococo, *Le Monde*, 23 mai 2006. lemonde.fr/cinema/article/2006/05/23/marie-antoinette-une-reine-rock-et-rococo_774975_3476.html

les travaux de l'historienne britannique, bien que ceux-ci soient déjà très orientés sur les aspects intimes de la vie de Marie-Antoinette. Coppola a aussi consulté Évelyne Lever, l'historienne évoque leur collaboration : « Elle a ensuite fait son travail comme elle le souhaitait... et son œuvre est bien loin de la réalité historique. [...] Sofia Coppola et moi, nous ne faisons pas le même métier. C'est une créatrice. Elle a sa propre vision de Marie-Antoinette³³. ».



Illustration 4: Capture d'écran du film *Marie-Antoinette* de Sofia Coppola, 2006. Marie-Antoinette nous offre un regard caméra dans un décor acidulé.



Illustration 5: Capture d'écran du film *Marie-Antoinette* de Sofia Coppola, 2006. Le logo-titre du film à l'inspiration très Pop.

³³ POUVAT Alice, « Marie-Antoinette revue et corrigée par Hollywood » [en ligne], *L'Internaute.fr.*, mai 2006, URL : <http://www.linternaute.com/savoir/interview/evelyne-lever/chat-evelyne-lever.shtml>

Nous n'avons pas ici un film historique sur la période révolutionnaire, mais un portrait très particulier des principales années de la vie de la reine. Pourtant, c'est un des films principalement cités sur la Révolution. De même, pour de nombreux spectateurs d'aujourd'hui, le film est souvent considéré comme une œuvre de référence sur la vie de Marie-Antoinette³⁴. Pourtant, Sofia Coppola ne dissimule pas sa volonté de présenter la reine comme une femme d'aujourd'hui : une avant-gardiste de la liberté amoureuse contemporaine et même une féministe de son temps. Grâce à l'utilisation ouverte d'anachronisme - comme les baskets et la musique - la réalisatrice rappelle régulièrement au spectateur que ce n'est pas un film historique. Le contexte représenté est un prétexte au développement d'autres intentions.

Néanmoins, le film véhicule de nombreux discours très orientés historiquement. Dans la séquence d'ouverture, la jeune reine assume sa vie de privilégiée. Elle se prélassse tandis qu'une servante s'occupe de ses pieds. L'excès de pâtisseries - dont il est notoire que la reine avait grand appétit - rajoute à cette débauche des sens. Jusqu'ici, nous ne sommes pas loin de la réalité puisque les excès et les dépenses de la reine sont connus de son vivant. Mais ce regard-caméra nous présente une jeune adulte, capricieuse et effrontée. Dès le début du film, nous sommes prévenus que nous n'allons pas voir un portrait historique et critique, mais les aventures d'une jeune femme à la Cour. Coppola reprend seulement l'approche développée par Fraser dans sa biographie et y rajoute un discours féministe. Marie-Antoinette est une victime de son temps : enlevée enfant à sa famille, elle est forcée d'épouser un impuissant qu'elle n'aime pas. Ses dérives doivent être excusées, car qui ne profiterait pas d'un tel cadre de vie. L'image sacrée de la reine est volontairement effacée pour se concentrer sur la fragilité et la spontanéité d'une jeune femme libre et en avance sur son temps. La réalisatrice nous présente son mari comme un roi pathétique et le véritable prince charmant est son amant : le comte de Fersen. En dirigeant à ce point la réalité historique, Coppola nous impose un discours très orienté. Devenu un film culte et profitant d'un fort succès commercial (60 millions de \$ de recettes pour un budget de 40 millions de

³⁴ Il suffit de consulter des sites de notations et d'avis de cinéma, comme Senscritique.com, pour voir qu'il est ranger dans les « meilleurs films sur la Révolution française » par de nombreux internautes.

\$), la réalisatrice américaine enracine une certaine image de la reine dans les mentalités collectives par les représentations actuelles. Évelyne Lever relevait à ce sujet :

« la Marie-Antoinette du film est la même de 15 à 33 ans. [...] Marie-Antoinette a été pendant plusieurs années une femme frivole, mais elle s'est transformée à Versailles et cela n'apparaît pas dans le film. C'est une Marie-Antoinette revue et corrigée par Hollywood. Dans la réalité elle ne passait pas son temps à manger des pâtisseries et à boire du champagne³⁵ ».

Jean Tulard critiquait de la même manière un « Versailles à la sauce Hollywood³⁶ ». Dans cette version édulcorée, la réalisatrice participe à une humanisation de la reine. C'est un processus qui s'accélère depuis quelques années et qui est alimenté par ces « experts » à la tête d'émissions historiques de télévision comme Stéphane Bern ou Laurent Deutsch³⁷. C'est un discours royaliste notoire qui cherche à faire des rois et reines de France des victimes de l'Histoire. Pourtant, depuis les travaux de Kantorowicz et son ouvrage *Les Deux Corps du roi* (1957), nous savons qu'à sa naissance le roi perd une part de son humanité pour incarner un corps sacré. Même si le cas de la reine est différent, il est difficile de faire de la figure royale un simple sujet parmi les autres. Cela relève d'une lecture anachronique de l'Ancien Régime sur lequel on transposerait des considérations contemporaines : liberté amoureuse, ennui, rupture générationnelle, etc. À l'inverse, le discours à charge contre Marie-Antoinette - comme reine de tous les excès - renvoie souvent à une histoire marxiste et socialiste. La reine de *La Marseillaise* de Renoir est ainsi « l'ennemie du peuple » selon les mots de Jean Tulard³⁸. Toutefois, il est certain que Marie-Antoinette n'était pas une « fille comme les autres », car elle était reine d'un des royaumes les plus puissants d'Europe. La responsabilité de cette charge l'a transformée comme le relevait Évelyne Lever. Les obligations conjugales ou amoureuses - issues des normes sociales et religieuses du XVIII^e siècle - étaient acceptées, car relevant d'une tradition millénaire. De plus, le libertinage était ré-

³⁵ Ibid.

³⁶ TULARD Jean, « Marie-Antoinette, la reine de l'écran », *Le Figaro*, article en ligne publié le 14 août 2010. <http://www.lefigaro.fr/cinema/2010/08/14/03002-20100814ARTFIG00004-marie-antoinette-la-reine-de-l-ecran.php>

³⁷ Voir BLANC William, CHÉRY Aurore et NAUDIN Christophe, *Les historiens de garde*, Paris, Libertalia, 2013.

³⁸ TULARD Jean, « Marie-Antoinette, la reine de l'écran », *op. cit.*

pandu et entretenu depuis Louis XIV. Le roi était plus libre de ces aventures que la reine, mais c'est la conception d'un héritier qui était primordial. La relation entre Marie-Antoinette et le comte de Fersen était bien connue à la fin du XVIII^e siècle³⁹. Leur correspondance est restée secrète pour protéger l'image du pouvoir royal français, car l'amant était toujours aux côtés de la reine et il logeait même au-dessus de ses appartements. De nombreuses rumeurs circulaient sur la paternité de Louis XVII. Il n'était pas possible d'afficher une telle liaison publiquement, mais assimiler ces relations amoureuses à un féminisme d'avant-garde relève d'un transfert de normes contemporaines sur celles de la Cour au XVIII^e siècle.

Passons désormais à la télévision en analysant la séquence d'ouverture du diptyque *La Révolution française* de Enrico et Heffron qui a été réalisé en 1989. Rappelons que si le film est initialement sorti au cinéma dans le cadre du Bicentenaire, il a été diffusé à la télévision sous son format long la même année. Retenons ce dernier en nous basant sur sa plus large réception et en considérant que c'est sa forme la plus aboutie. C'est une œuvre internationale ambitieuse (France, RFA, Canada et Italie) qui dure plus de 5h30, mais qui a été un échec commercial malgré un budget de 300 millions de francs et un casting cinq étoiles. Jean Tulard a été le principal conseiller historique du film. Il se découpe en deux parties principales : « Les années-lumière » - de 1789 au 10 août 1792 - et « Les années terribles » - du 10 août 1792 à l'exécution de Robespierre en 1794.

La séquence s'ouvre sur un plan fixe nous permettant d'identifier le portail du collège Louis-Le-Grand : un établissement fondé en 1563 par les Jésuites. S'affiche également à l'écran, l'indication spatio-temporelle : « Paris, 1774 » **[ill. 6]**. Il pleut à verse et ce son constitue l'ambiance sonore de la scène. Dans un plan plus large, nous observons un carrosse arrêté devant le portail. Nous distinguons un enfant à genoux dont nous entendons la voix **[ill. 7]**. Il s'adresse au passager du véhicule. Il est vêtu d'un uniforme scolaire noir et derrière lui se tiennent professeurs et élèves. Dans le plan suivant, la caméra nous montre la porte du carrosse ouverte, nous dévoilant une partie du corps de son occupant et le valet qui se tient debout à côté.

³⁹ Pour la correspondance voir LEVER Évelyne, *Marie-Antoinette, correspondance (1770-1793)*, Paris, Tallandier, 2005. L'historienne a aussi consacré un ouvrage à cette relation dans *Le grand amour de Marie-Antoinette : Lettres secrètes de la reine et du comte de Fersen*, Paris, Tallandier, 2020.



Illustration 6: Capture d'écran du téléfilm *La Révolution française* de Enrico et Heffron, 1989. Premier plan du film indiquant le lieu et la date.



Illustration 7: Capture d'écran du téléfilm *La Révolution française* de Enrico et Heffron, 1989. On peut identifier le jeune Robespierre à genoux face au carrosse royal.

Le personnage dissimulé semble important par le luxe de son apparence, son attitude et de la taille de son escorte. Un des chevaux frappe de ses sabots la boue de la rue ce qui éclabousse l'enfant qui récite son texte. Les autres enfants se moquent de lui tandis qu'il poursuit imperturbable sa lecture. Le discours s'achève et le valet le fait remarquer à l'homme du carrosse qui adresse alors un signe de main signifiant qu'il est prêt à partir. L'escorte repart et la caméra nous présente subtilement l'insigne royale peinte sur le véhicule. Le maître signale le retour aux classes en frappant dans ses mains. Nous suivons un autre enfant se dirigeant vers le lecteur du discours. La pluie est toujours aussi battante. Le premier enfant qui bégaie fait remarquer que : « le roi ne nous a même pas adressé la parole. Furieux Maximilien. ». Le maître les interrompt et leur ordonne de regagner leurs classes au plus vite. Il les nomme par leurs noms de famille : « Desmoulins et Robespierre ». Les crédits de production apparaissent et le générique commence sans transition sur le plan d'une des fontaines de Versailles. La nouvelle séquence est marquée par une musique classique joyeuse rompant avec l'obscurité des images précédentes. Avec cette rupture audiospatiale, nous considérons que la séquence d'ouverture s'arrête sur la dernière image des enfants sous la pluie.

La séquence est relativement longue (1:30) et dense en terme d'informations livrées aux spectateurs. La scène se déroule dans la rue, devant le portail du collège Louis-Le-Grand. L'ambiance lumineuse est sombre à cause de la pluie battante, et cela est renforcée par la boue éclaboussant le jeune Robespierre et les uniformes noirs des élèves et de leurs professeurs. Mais aussi par l'ambiance sonore dans laquelle le son de l'averse occupe le champ principal. Même la voix de Maximilien peine à couvrir le déluge. La construction spatiale de la scène est divisible en deux parties : le collège et ses occupants d'un côté, l'escorte royale de l'autre. À la frontière de ces deux mondes se tient à genoux un Robespierre enfant. Ainsi la séquence est sobre et constituée seulement d'éléments « naturalistes » qui affirment une certaine volonté de vraisemblance historique, et ce dès l'ouverture du film.

L'épisode représenté est en réalité connue des historiens mais pas du public. Le personnage royal est le jeune Louis XVI qui passe devant le collège Louis-Le-Grand. Le très réputé établissement scolaire jésuite en profite pour adresser un compliment au roi. La légende de

l'événement a permis l'assimilation de l'épisode à celui du roi revenant de son sacre en 1775. Pourtant pour les historiens Marc Belissa et Yannick Bosc, il est impossible d'attester de la véracité de la rencontre⁴⁰. La date de 1774 - indiquée dans la séquence - est directement tirée du témoignage de l'abbé Proyart. L'enfant qui obtient le mérite d'adresser un compliment est le jeune Maximilien Robespierre. Si l'anecdote est peut-être vraie, il est difficile d'en connaître la réalité du déroulement. Comme le précisent Marc Belissa et Yannick Bosc : l'épisode n'est connu que par l'abbé Proyart « dont l'objectif est de décrire les « vertus de Louis XVI » en comparaison avec la méchanceté du « serpent » Robespierre⁴¹. ». Derrière la subjectivité de ces propos, il est compliqué d'attester de la fiabilité de cette source. Le personnage du roi n'est identifiable pour le spectateur que par la présence du lys royal sur le carrosse. Non attentif à ce détail, il devient difficile de différencier le roi d'un simple noble. Une certaine érudition est nécessaire pour savoir si l'on a affaire à Louis XV ou à Louis XVI. Quant à Robespierre, seuls l'historien ou le passionné peuvent l'identifier dès le début de la séquence.

Il faut attendre le dernier plan pour que le directeur du collège prononce le nom de « Maximilien » puis de « Robespierre » et que le lien soit possible. Un problème se pose alors : l'âge des personnages. Louis XVI avait vingt ans en 1774 - si l'on suit la date indiquée dans la scène. C'était un jeune adulte mais plus un enfant. Ne voyant pas son visage, le spectateur peut très bien imaginer qu'il s'agit de Louis XV bien que celui-ci venait de mourir quelques mois plus tôt. Robespierre était lui né en 1758, il avait donc seize ans lorsqu'il fit peut-être ce discours au roi - soit quatre années de moins que lui. Enfin Camille Desmoulins, effectivement élève lui aussi à Louis-Le-Grand, était né en 1760 et avait donc quatorze ans. Pourtant si l'on regarde une nouvelle fois la scène avec ces éléments : Robespierre est incarné par un enfant d'une douzaine d'années tandis que Desmoulins semble à peine avoir atteint ses 8 ans. L'écart réel - de deux ans - entre les deux paraît beaucoup plus grand. De même, la non-représentation du visage du jeune Louis XVI crée une fausse idée dans l'esprit du spectateur qui pense qu'un adulte confirmé se tient dans le carrosse.

⁴⁰ BELISSA Marc et BOSCH Yannick, *Robespierre. La fabrication d'un mythe*, Paris, Ellipses, 2013, p. 34.

⁴¹ *Ibid.*

Enfin, au XVIII^e siècle, à seize ans on entrait déjà dans la vie d'adulte. Pourtant, la scène tend à présenter Robespierre comme un enfant face à un roi plus âgé que lui. La confusion dans le choix des acteurs paraît étrange puisque la date est volontairement indiquée par le réalisateur pour permettre au spectateur de se situer chronologiquement. La date ne correspond pas au témoignage de l'abbé. Pourquoi le réalisateur fait-il alors le choix de prendre des acteurs si jeunes pour représenter Robespierre et Desmoulins ?

On a quelques éléments de réponse dans l'utilisation de cette anecdote de l'enfance de Robespierre. De nombreux ouvrages romancent en effet la rencontre précoce des deux hommes. Ils y trouvent des signes prophétiques venant justifier leur rencontre funeste quelques années plus tard. Reprenant le témoignage de l'abbé, certains imaginent que Robespierre refusa de plier le genou tandis que Louis XVI exprima un mépris évocateur pour l'élève⁴². Dans la scène, Robespierre est bien à genoux dans la boue. Cependant, nous retrouvons l'attitude hautaine du roi qui ne regarde à aucun moment Maximilien. Ce dernier ne fait nullement preuve de rébellion puisqu'il garde même un sacré sang-froid compte tenu de la situation dans laquelle il se trouve. Quant au roi, son attitude n'est pas si étonnante : il pleut à torrents et il est difficile d'imaginer Louis XVI enclin à s'aventurer sous l'averse et à souiller sa tenue. Le mépris que le spectateur peut ressentir est en réalité plutôt vraisemblable quant à la stature d'un roi de France. Bien que le temps ait effacé la figure sacrée royale pour le public contemporain, nous ne devons pas oublier que l'apparition du roi dans la rue et auprès de son peuple était un événement rare. Le fait que le jeune Louis XVI (tout juste sacré) prenne le temps de traverser les rues de Paris relève d'une volonté de se présenter comme un roi proche de ses sujets. La foule se presse pour voir celui qui est le représentant de Dieu. C'est un sentiment que Pierre Schoeller s'est tenu à rappeler dans *Un Peuple et son roi* en insistant sur le fait que jusqu'à sa mort - et même après - le roi reste une personne aimée et sacrée. Jusqu'à Varennes, le roi conserve une image intacte et le peuple se révolte surtout contre les nobles privilégiés. C'est pourquoi - pour revenir à *La Révolution française* - l'attitude du roi ne relève pas d'un mépris particu-

⁴² *Ibid.*, p. 35.

lier contre le jeune Robespierre. Nous pouvons imaginer qu'un public britannique, toujours habitué aux codes de la monarchie, serait moins choqué que les spectateurs français.

Ainsi nous ne trouvons pas de discours visant à présenter négativement ou positivement l'un ou autre personnage. La scène est relativement sobre et vraisemblable dans les comportements. Pour autant, le choix de cette anecdote pour ouvrir le film n'est pas anodin. Fait peu connu du public et de la culture populaire, le témoignage de l'abbé est associé à un discours particulier. Proyart, sous-principal de Louis-Le-Grand et responsable des bourses d'études octroyées à Arras, est effectivement en fonction quand Robespierre y est élève. Son témoignage est pourtant peu digne de foi, car il construit volontairement « une image du jeune Maximilien doté d'un caractère sombre et machinateur⁴³ ». Le texte de Proyart ne connaît pas un réel écho à sa sortie et s'impose surtout en 1850, lors de sa réédition. Ce discours cherchait à trouver dans la jeunesse de Robespierre, les traces du « futur mal ». Proyart alimentait une littérature contre-révolutionnaire : « J'étais présent, et me souviens que le roi daigna abaisser un regard de bonté sur le jeune monstre qui, élevé dans sa maison, devait un jour lui porter le premier coup de poignard⁴⁴. ». Bosc et Bellissa relèvent que « les interprétations qui font de Robespierre un malade mental et qui expliquent son parcours politique par des considérations psychologiques ou pathologiques sont, on l'a vu, fort anciennes. Elles ont fait un retour spectaculaire dans le moment du Bicentenaire⁴⁵ ». L'analyse émotionnelle de Robespierre s'est d'abord développée en même temps que sont apparues les sciences du comportement humain comme la psychiatrie et la psychologie, soit au XIX^e siècle. Après une éclipse d'une cinquantaine d'années, cette lecture « psychanalytique » des grands personnages historiques ressurgit comme on l'a vu lors du Bicentenaire. *La Révolution française* (1989) de Enrico et Heffron s'insère alors parfaitement dans cette résurgence. Pourtant conseillés par Jean Tulard, les réalisateurs font le choix de débiter leur film par cette anecdote. Comme le font remarquer Bosc et Bellissa, cela peut s'expliquer par le fait que de nombreux historiens ont par la suite recopié l'événement sans regard critique. Cela a permis la diffusion de cet épisode dans des ouvrages

⁴³ *Ibid.*, p. 303.

⁴⁴ LEBLOND DE NEUVEGLIZE (Proyart), *La Vie et les Crimes de Robespierre*, Augsburg, 1795, p. 48.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 260.

contre-révolutionnaires ou même de vulgarisation. En 2003, Jean Artarit - psychiatre et psychanalyste - publie une biographie de Robespierre « dans une démarche historique classique mais avec le regard du psychiatre et psychanalyste⁴⁶. » Non-historien, celui-ci cherche à justifier que l'abandon de Robespierre par son père provoqua un trouble psychiatrique qui expliquerait le Robespierre de la Terreur.

L'événement de Louis-Le-Grand est attirant sur le plan scénaristique : la scène est prophétique. Imaginer Robespierre à genoux devant celui qu'il jugera quelques années plus tard, tout cela est propice au traitement cinématographique. Il est facile de céder à la lecture anachronique et de vouloir y trouver les signes d'une future vengeance. En effet, tous ces portraits ne relèvent d'aucune source historique, mais d'une analyse contemporaine par des psychanalystes. Enrico et Heffron ont-ils voulu reproduire un discours contre-révolutionnaire ? Difficile d'y croire compte tenu de la neutralité qui marque le reste du film. S'insèrent-ils dans cette littérature psychologique de la période révolutionnaire ? S'ils reproduisent le pamphlet de l'abbé Proyart, le parallèle s'arrête ici, car aucun des deux personnages n'est réellement positif ou négatif. Seul Robespierre qui est à genoux peut représenter une certaine injustice face à l'attitude glaciale du roi. Ce choix s'explique probablement plus par le fait que l'anecdote a pénétré les ouvrages de vulgarisation et que dramatiquement forte elle a séduit les réalisateurs. Sans prendre le temps de mener une recherche critique, l'épisode est trop dramatique pour ne pas être traité à l'écran. Mais comment expliquer tout cela avec la présence de Jean Tulard ? Le rôle de l'historien sur un plateau de tournage se résume à celui de conseiller. Il n'est ni le directeur de l'image ni celui du scénario. Il est interpellé pour la cohérence générale de l'œuvre et il est très probable que Jean Tulard a découvert la séquence d'ouverture sans avoir eu à émettre d'avis sur celle-ci. L'historien est principalement consulté sur des points précis, mais sa réponse ne modifie pas profondément une trame scénaristique déjà écrite. Une œuvre audiovisuelle entièrement réalisée par un historien est par nature difficile et surtout s'il ne peut pas s'appuyer sur des archives audiovisuelles. Sinon il est possible de concevoir un documentaire ou un docufic-

⁴⁶ ARTARIT Jean, *Robespierre ou l'Impossible Filiation*, Paris, La Table Ronde, 2003. Propos relevés par Bosc & Belissa p. 261. Voir aussi LEUWERS Hervé, « Robespierre, une figure revisitée », in « 1789-2019. L'Égalité, une passion française », *L'Humanité*, juin 2019, p. 76-77.

tion, mais certainement pas une fiction historique. La présence d'un historien apporte principalement une caution intellectuelle au travail du réalisateur.

Ainsi la séquence d'ouverture du diptyque de Enrico & Heffron s'intègre dans un contexte très particulier : celui du Bicentenaire. C'est une œuvre ambitieuse traversée contre son gré par les polémiques historiennes de la fin des années 1980. Malgré l'ambition de vraisemblance historique, les réalisateurs font le choix étonnant de commencer leur film par une anecdote sûrement plus légendaire que réelle. Toutefois le spectateur n'en saura rien et les débats que peut susciter ce choix ne concernent qu'une communauté d'érudits. Néanmoins, comme pour le *Marie-Antoinette* de Coppola, les réalisateurs reproduisent un discours de la littérature contre-révolutionnaire. La représentation d'une telle scène dans un film - pour le reste très documenté - participe à rendre l'anecdote réelle. Depuis elle n'a pas perdu en crédibilité et elle continue d'être mentionnée : que ce soit dans les ouvrages « pseudo-scientifiques » comme celui de Jean Artarit ou dans d'autres médias de vulgarisation historique⁴⁷.

Pour terminer notre analyse des séquences d'ouverture, nous pouvons nous intéresser au début du jeu *We. The Revolution* (2018). On a fait le choix de démarrer le jeu dès son menu principal [ill. 8]. C'est une particularité propre au jeu vidéo. Une fois le profil de sauvegarde créé, la partie « commence » réellement. Une séquence animée initie l'immersion vidéoludique. Deux triptyques se succèdent tandis que nous entendons les paroles d'un personnage. Aux images d'extrême violence se superpose un discours sur des remords. Une révolte populaire, des scènes de barricades et des éléments nous permettent d'identifier l'époque révolutionnaire (drapeau tricolore et guillotine). L'ambiance est cauchemardesque et sanglante [ill. 9]. Après ces deux compositions, un écran noir indique : « France, fin du XVIII^e siècle ». En fond sonore, nous entendons des pas et des rires propres à des ivrognes. Progressivement apparaît le décor d'un bâtiment somptueux. Au fur et à mesure, nous comprenons que nous avons affaire à un tribunal et sûrement même à un palais de

⁴⁷ Voir par exemple la mention dans la notice de Fabienne Manière sur Robespierre pour le site Herodote.net. URL : https://www.herodote.net/L_Incorruptible-synthese-224-463.php

justice. Les deux hommes titubent, un s'essuie même dans le drapeau tricolore de la Justice statufiée – la même que celle du menu du jeu. La séquence s'arrête ici, car l'image suivante nous fait entrer dans le domaine du jeu. La partie commence. En somme, trois séquences distinctes composent une grande introduction : le menu principal, la scène de barricades et celle au palais de justice.

Analysons ces trois scènes successivement avant d'ouvrir sur des perspectives plus large. Le jeu vidéo est un média audiovisuel à part. Grâce à sa dimension ludique - le spectateur devient joueur - l'expérience sensorielle y est développée activement. Une des particularités du jeu vidéo se trouve notamment dans ce menu principal - générique avant le générique⁴⁸. Cette spécificité vidéoludique nous pousse à nous intéresser au menu de *We. The Revolution*. Comme nous le voyons, l'image - légèrement animée - se découpe en deux parties : à gauche, une allégorie de la Justice (identifiable à l'épée et à la balance) et à droite, la liste des différents profils de sauvegarde. Le fond est un ciel nuageux très chargé, dans des teintes ocre. La mention des créateurs et producteurs se trouve en bas à gauche. L'allégorie en statue de la Justice est évocatrice : décapitée, elle porte sa propre tête sur une balance. Celle-ci penche - malgré le poids « théorique » de la tête - plutôt pour le marteau du juge. L'épée ensanglantée nous prouve que la Justice s'est « auto-décapitée ». Enfin, elle se tient debout sur un drapeau tricolore en lambeau qu'elle piétine.

Ce qui nous saute immédiatement aux yeux, c'est le sang venant rompre avec la blancheur de la statue. Le jeu d'ombres et de lumière dans le panneau du fond vient projeter une lueur sur la Justice. L'extrême violence de la composition est amplifiée par ce « suicide » de l'allégorie et par l'humanisation que l'on y associe. La statue est en mouvement et le sang est encore « frais ». La couleur rouge sombre domine, bien qu'aux premiers abords ce soit la pâleur de la statue qui nous attire. Le sang est présent sur l'épée, sur le cou, au sol - se mêlant au rouge du drapeau - et dans le plateau de la balance qui contient la tête. Le visage est lui aussi taché de sang.

⁴⁸ Cette forme nous ne la trouvons ni au cinéma ni à la télévision, mais que l'on peut expérimenter pour le film ou le téléfilm via le sommaire du DVD ou du Blu-ray

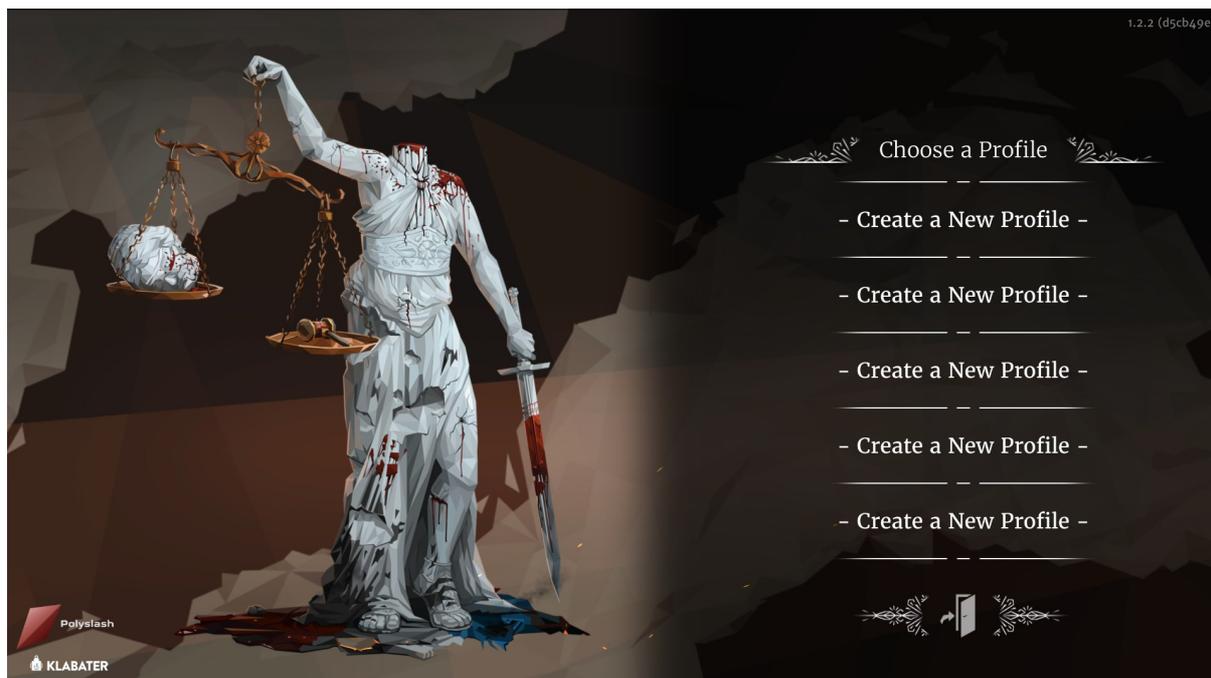


Illustration 8: Capture d'écran du jeu vidéo *We. The Revolution*, Polyslash, 2019. Le menu principal du jeu représentant la Justice décapitée.

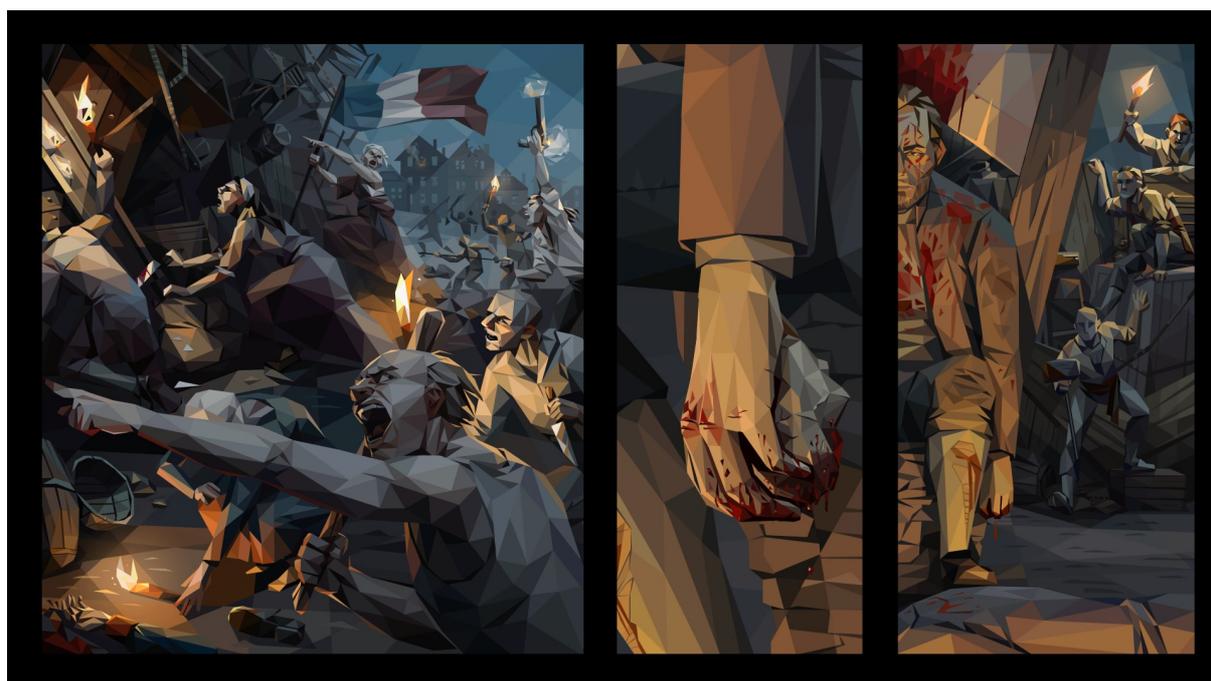


Illustration 9: Capture d'écran du jeu vidéo *We. The Revolution*, Polyslash, 2019. Premier triptyque du jeu permettant d'identifier l'époque révolutionnaire.

Dans son aspect général, la statue est en mauvais état : la robe est déchirée et le sang s'écoule de multiples fractures dans le marbre. Un jeu se fait entre l'aspect matériel de la statue (fissures) et l'humanité intrinsèque à l'allégorie (le sang venant de l'intérieur). Le message n'est pas hermétique : la justice révolutionnaire est le suicide de la Vertu. Cette automutilation dénonce l'acte infligé à elle-même par la Justice et donc par tous ceux qui la représentent humainement. Ensuite, l'allégorie critique l'aveuglement de la Justice : les yeux sont fermés et tachés de sang. D'autant que sans tête il est impossible de voir avec justesse. Puis, la main des hommes - représenté par le marteau du juge - semble avoir pesé plus que l'immatérielle valeur de la Justice. La justice révolutionnaire est décrite comme le bras armé d'une violence révolutionnaire qui fait couler le sang. Enfin, c'est le reniement de toute la Nation, car la Justice foule de ses pieds un drapeau tricolore sanglant.

Avant même toute séquence d'ouverture, le joueur est confronté à un discours très fort sur la Révolution. Ce message se trouve conforté dès les premières images suivant le lancement réel du jeu. Comme nous l'avons vu, la scène suivante est principalement composée de deux triptyques d'images apparaissant successivement. En fond sonore, nous entendons des bruits d'émeutes et les paroles d'un personnage qui parle de ses nombreux regrets. Il affirme avoir tout donné à quelqu'un ou quelque chose pour finir abandonné. Toute la scène se déroule de nuit. Sur le premier tableau, trois vignettes représentent (de gauche à droite) : une scène de barricade, une main ensanglantée tenant une pierre et un plan plus large nous permettant d'identifier le porteur du pavé (sous le couperet d'une guillotine) tandis que derrière apparaissent trois hommes armés. Dans l'image de barricade, l'émeute populaire est identifiable par les visages pleins de colère et aux bouches ouvertes. Leurs mouvements indiquent qu'ils gravitent vers un lieu à gauche de notre regard. Nous voyons de nombreuses armes : couteau, pistolet, gourdin, pique et torche. Dans le fond, des bâtiments sont représentés endommagés. Au premier plan, nous observons le cadavre d'un garde républicain. Des éléments de mobilier jonchent le sol, afin d'indiquer la violence et l'aspect brusque de la révolte. Une femme tient un drapeau tricolore et elle gravit une « montagne » qui défie toutes les lois de la gravité. Cet indice nous permet - selon l'attention que l'on y porte - de comprendre que nous nous situons dans une scène irréaliste

(même pour un jeu) et proche du cauchemar ou de la vision. Le triptyque suivant est composé (de gauche à droite et de haut en bas) : du visage ensanglanté du personnage, du cadavre d'un jeune homme et d'un plan plus large qui nous permet de voir l'homme assis sous une guillotine ensanglantée tandis que tous les émeutiers convergent vers lui - armes à la main - pour le tuer. Les deux tableaux s'assemblent donc pour nous présenter une insurrection cauchemardesque. L'homme devient le centre de la haine de ces révoltés : il est celui à abattre. Une nouvelle fois, l'extrême violence est traduite à l'écran par l'omniprésence du sang sur les corps et surtout sur le personnage principal. Celui-ci a littéralement les mains pleines de sang - un message qui sera expliqué tout au long du jeu. L'homme se tient sous le couperet d'une guillotine, utilisée il y a peu. À ses pieds, il y a le cadavre d'un jeune individu. Ces deux personnages sont les seuls réellement identifiés par des traits réalistes. La foule - cela n'est pas anodin - reçoit un traitement plus flou, ce qui participe à la déshumanisation de ce peuple révolté et à alimenter l'ambiance cauchemardesque. Cela s'explique notamment parce que les deux hommes - dont on peut distinguer les traits - sont deux des protagonistes du jeu : le père et le fils.

Toute cette scène explique en réalité la fin du jeu, mais placée en ouverture, elle ne sert qu'à donner le ton de l'intrigue. Revoyant la séquence après avoir achevé le jeu, le joueur comprend son aspect prophétique. C'est un élément qui est confirmé par la présence du drapeau tricolore brandi par une femme. La composition ne surgit pas de l'esprit des créateurs, car elle reproduit la Marianne de *La Liberté guidant le Peuple* (1830) d'Eugène Delacroix : drapeau, posture et épaule dénudée nous le confirment. Cette erreur est très fréquente, car c'est souvent l'image utilisée (même dans les manuels scolaires) pour illustrer la Révolution française et non celle de 1830⁴⁹. De même, la représentation du drapeau tricolore doit nous interroger. L'ordre des couleurs n'est pas fixé avant 1794 : « S'inspirant d'un dessin de David, un décret du 15 février 1794 précisa que "le pavillon national sera formé des trois couleurs nationales, disposées en trois bandes égales, posées verticalement de manière que le bleu soit attaché à la gauche du pavillon, le blanc au milieu et le rouge flot-

⁴⁹ Nous reviendrons en détail sur ce point dans le chapitre consacré à la reproduction de tableaux officiels dans les fictions étudiées.

tant dans les airs"⁵⁰ ». C'est donc un indice de temporalité. Si les trois couleurs sont bien présentes dès 1789 (sur les chapeaux, les cocardes ou des bannières), l'ordre et la place des couleurs ne sont pas encore arrêtés. Nous trouvons même le plus souvent les couleurs à l'horizontale.

Ainsi les créateurs du jeu reproduisent une des erreurs les plus classiques de l'adaptation audiovisuelle et vidéoludique de la Révolution : la présence du drapeau tricolore sous son unique forme actuelle durant la période 1789-1794. On trouve la confirmation de cette incertitude dans la dernière scène de cette séquence d'ouverture en trois temps. En effet, le panneau suivant annonce : « France, fin du XVIII^e siècle ». Deux observations s'imposent alors à nous : la première scène se situe bien dans le futur fictif du jeu et nous revenons en arrière ; deuxièmement il est impossible de dater plus précisément l'intrigue, car la mention de « fin du XVIII^e siècle » inclut toute la période révolutionnaire. Pour l'indication géographique, le jeu se déroule en France mais nous n'avons aucune indication géographique plus précise. Comme nous l'avons décrit ci-dessus, nous nous trouvons dans une ambiance beaucoup plus lumineuse : il fait jour et même très beau. Nous observons un bâtiment somptueux, d'apparence riche et importante. Les différents éléments tricolores ainsi que cette fameuse statue allégorie nous indique un tribunal ou un palais de justice. Deux personnages traversent un couloir : ils sont ivres et nous entendons des bruits de vomissement. Le plus vieux d'entre eux s'essuie même dans le drapeau de la statue. Une nouvelle fois, nous retrouvons ce discours de la justice souillée par ses propres artisans. En effet, nous reconnaissons le plus jeune des deux hommes : c'est lui qui se tenait sous la guillotine dans les images précédentes. C'est le juge Alexis Fidèle que le joueur incarne durant le jeu. Jusque là, il est impossible d'aller plus loin dans l'identification du discours, car ce n'est qu'après plusieurs heures de jeu que l'on peut comprendre la scène. L'objectif - si l'on s'arrête à l'expérience initiale - est seulement de présenter le juge comme un ivrogne notoire. Il sera possible au joueur de cultiver ce goût du vin ou bien de choisir le sevrage. À ce

⁵⁰ GIRARDET Raoul, « Les trois couleurs » in NORA Pierre (dir.), *Les lieux de mémoire*, Paris, Gallimard, vol.1 La République, p. 13. Voir également PASTOUREAU Michel, *Bleu, histoire d'une couleur*, Paris, Le Seuil, 2002.

stade, nous nous trouvons dans la prolongation de l'allégorie du menu principal : un portrait à charge contre les hommes de justice supposés être vertueux.

Pour revenir à notre questionnement sur la présence du drapeau tricolore, nous avons encore une représentation sous son unique forme fixée après 1794. Les premières scènes du jeu semblent se dérouler en 1792, car nous jugerons Louis XVI quelque temps après la séquence d'ouverture. Si cette représentation du drapeau n'est pas une erreur, que pouvons-nous déduire de sa présence dès le début du jeu ? Nous analyserons tout cela plus en détail dans les chapitres suivants, mais nous pouvons déjà avancer que ces choix visuels (*Liberté* de Delacroix et drapeau tricolore fixe) indiquent une absence de précision historique. De nombreuses images d'Épinal jalonnent l'expérience vidéoludique. Les concepteurs cherchent plutôt à présenter des éléments populaires de la mémoire collective mondiale de la Révolution française qu'à réaliser un jeu historiquement sérieux. Nous retrouvons cette lecture dans *Assassin's Creed Unity* : l'omniprésence de drapeaux tricolores à l'ordre fixe et d'autres anachronismes sont revendiqués par Ubisoft comme une obligation de marketing⁵¹. La Révolution française dans un jeu ne doit pas nécessairement être une représentation fidèle de la réalité historique, mais plutôt satisfaire toutes les idées reçues et les images préconçues du « joueur mondial ». Dans *We. The Revolution*, le ton est effectivement donné par ce menu principal ensanglanté et donc très à charge contre la Révolution. Tout cela est accentué dans les deux scènes suivantes surchargées de sang et de violence populaire. Le personnage que l'on incarne tout au long du jeu est un ivrogne carriériste, un mauvais père de famille et un mari horrible. Ainsi toute cette séquence d'ouverture nous plonge dans un discours contre la Révolution et ses « erreurs ». Dès l'ouverture de l'expérience vidéoludique, le joueur est submergé par une subjectivité présentant la justice révolutionnaire comme un reniement des valeurs humaines. C'est un message en cohérence avec la promotion faite dans les mois précédents sa sortie : nous incarnerons un juge durant la Terreur. La période semble prise au mot près par les créateurs polonais. Ce n'est donc pas un jeu sur la Révolution mais un jeu contre la Terreur.

⁵¹ Voir à ce sujet les pages que nous consacrons à la représentation de Notre-Dame de Paris dans le chapitre sur les géographies imaginaires.

La séquence d'ouverture est un moment crucial quant à l'immersion du spectateur ou du joueur. Dans le cas de notre période, elle détermine « l'entrée en Révolution » et instaure la mise en place d'un certain discours. L'identification de ce récit est nécessaire, afin de comprendre sous quel angle est abordée la représentation historique. Prenons pour terminer, la séquence d'ouverture du film de Clément Schneider : dans un décor montagnoux, un colporteur entre dans le champ puis discute avec un autre homme. Ils discutent en Italien ou en patois. L'un répond à l'autre que la Révolution arrive dans cet arrière-pays montagnoux. Puis apparaît l'écran-titre et une musique contemporaine commence. Avec les costumes de paysan d'époque et la mention d'une révolution, difficile de définir plus précisément la période temporelle si l'on se réfère aux seuls éléments mis en avant par le réalisateur. Pourtant le discours de Schneider est présent dès les premiers plans : c'est un film sur la Révolution, mais qui ne se place pas dans la lignée de grandes productions artistiques auxquelles le public est peut-être plus habitué.

Ainsi l'effet de reconstitution associé au film ou au jeu historique accorde plus ou moins un gage de sérieux à l'œuvre. Sauf dans le cas précis d'une comédie, le spectateur et le joueur font confiance à l'équipe de réalisation. Il est difficile pour le public non-historien d'approcher ces objets avec la méfiance nécessaire. Le manque de culture historique sur une époque si lointaine ne permet pas au public d'avoir un regard critique sur la nature réelle de l'œuvre observée : une création subjective qui tente de reproduire à l'écran une certaine vision de la Révolution. Nous avons pu le voir au cinéma avec *The Black Book* d'Anthony Mann qui se sert de la période révolutionnaire comme d'un prétexte au développement des codes du polar qu'il apprécie. Ou bien encore avec le *Marie-Antoinette* de Sofia Coppola qui - malgré un anachronisme immédiat - reste un film populaire et souvent cité dans les listes de films consacrées à la Révolution. À la télévision, *La Révolution française* de Enrico et Heffron s'affiche comme une œuvre quasiment documentaire bien qu'elle débute par un épisode fictif de la légende noire de Robespierre. Le sérieux toujours associé au téléfilm n'est pas remis en cause par la séquence d'ouverture. L'œuvre reste celle qui est la plus montrée aux élèves par leurs professeurs d'Histoire-Géographie. Enfin, avec *We. The Revolution*, le discours n'est pas dissimulé et se revendique à charge contre la

Terreur. Plusieurs critiques ont salué la vraisemblance historique en affirmant que le jeu « capte brillamment l'air d'un temps vicié par la Terreur⁵² » ou encore : « L'ambiance dramatique de la Révolution, et surtout de la Terreur à Paris y est dépeinte avec finesse, en tout cas telle que l'historiographie récente la perçoit⁵³ ». Ici le journaliste cite même « l'historiographie récente » sur la Terreur, afin de justifier une reproduction réaliste de la période. C'est une lecture pourtant opposée à l'analyse du jeu faite lors de la Play-Conférence à la Bibliothèque nationale de France, le 28 mai 2019, par Antoine Resche, docteur en histoire moderne⁵⁴. De même, l'historien Antoine Boulant dans son ouvrage *Le tribunal révolutionnaire* propose une mise au point historiographique sur l'instance judiciaire qui est loin de sa représentation dans le jeu vidéo⁵⁵. En somme, les séquences d'ouverture sont de véritables objets d'analyse permettant à l'historien d'identifier un ensemble de discours associés aux œuvres audiovisuelles et vidéoludiques. Elles sont d'autant cruciales qu'elles incarnent le premier rapport du spectateur ou du joueur à l'expérience de reproduction historique dans laquelle il s'engage. C'est un point d'entrée dans une certaine vision de la Révolution.

⁵² FOUSSEREAU Julien, « Jeux vidéo : "We. The Revolution", entrez dans la peau d'un juge pendant la Terreur » [en ligne], *Télérama*, 8 août 2019. <https://www.telerama.fr/monde/jeux-video-we-the-revolution,-entrez-dans-la-peau-dun-juge-pendant-la-terreur,n6203911.php> consulté le 11 septembre 2019.

⁵³ « Test : We. The Revolution : Une plongée réussie au coeur de la Terreur ? » réalisé par MalloDelic <http://www.jeuxvideo.com/test/1019414/we-the-revolution-une-plongee-reussie-au-coeur-de-la-terreur.htm>, consulté le 11 septembre 2019.

⁵⁴ Play-Conférence - We, the Revolution (Polyslash) 28 mai 2019 - Bibliothèque Nationale de France, présentée par Romain Vincent, chercheur-associé à la BNF. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=cKqDU-QaxjE>

⁵⁵ BOULANT Antoine, *op. cit.*

1.3 Représenter le temps qui passe

La représentation du rythme « naturel » est un des outils les plus efficaces pour favoriser l'immersion du spectateur ou du joueur : c'est-à-dire le traitement à l'écran d'une journée avec ses heures, ses changements puis la nuit et enfin le retour du jour, mais c'est un procédé très chronophage pour le réalisateur. On s'interrogera sur les moyens que peuvent utiliser les concepteurs pour représenter le temps qui passe à l'écran, comme un outil pour faire ressentir l'histoire.

Il n'existe pas réellement de films durant 24 heures⁵⁶ et c'est le travail de la direction cinématographique que de transposer l'illusion de la durée pour le spectateur. Il est aujourd'hui possible de trouver des œuvres qui proposent des durées similaires à celle d'une journée ou bien de pouvoir profiter d'un « marathon cinématographique ». Depuis que le cinéma est apparu, les cinéastes ont toujours dû trouver des techniques pour compresser les temporalités des événements représentés. Un des enjeux était alors d'économiser le nombre de pellicules.

Pour la télévision, les contraintes sont quasiment similaires que pour le cinéma. Sauf que de plus en plus de feuilletons ou de séries télévisées possèdent désormais des épisodes d'environ une heure voire plus : chaque épisode est un petit film. C'est ce que l'on nomme le format d'anthologie qui a explosé depuis une dizaine d'années. À titre d'exemple, la totalité de la série *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019) cumule environ soixante-et-onze heures de visionnage avec des épisodes d'environ cinquante minutes en moyenne. Avec l'explosion des systèmes de vidéo à la demande, de nombreux grands réalisateurs et acteurs de l'industrie hollywoodienne se tournent vers l'industrie des séries télévisées. Le besoin de fidélisation - alimenté par les techniques de marketing - pousse les producteurs à investir

⁵⁶ Il est difficile de savoir quel est le film le plus long, car certains ont été séquencés en épisodes ou ont été réalisés sur plusieurs années puis condensés. *Le Voyage* de Peter Watkins réalisé en 1987, considéré comme un des films les plus longs, dure 14 heures et 33 minutes, mais c'est en réalité un film documentaire agencé en modules de 1h30.

massivement dans des œuvres de plus en plus longues et proposant une saison par année. Le film devient finalement un format court, car il est limité par le temps de la projection.

Sur le plan temporel, c'est le jeu vidéo qui a apporté une véritable révolution, mais pas à ses débuts, car les moyens technologiques limitaient une forme temporelle infinie. Le joueur pouvait rejouer autant de fois qu'il le voulait, mais comme le cinéphile qui se rendait une dizaine de fois en salle ou qui pouvait visionner encore et encore une cassette ou un DVD. Ce n'est que depuis quelques années que le jeu vidéo propose des univers vidéoludiques chronophages : *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) est réputé infini. Plus précisément, nous avons nous-mêmes fait l'expérience du jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017). L'interface indiquait au 5 août 2019, cinquante-sept heures de jeu pour une progression à 88 %. Un score de 100 % indiquerait que nous aurions parcouru l'ensemble des fonctionnalités du jeu et que si nous souhaitions poursuivre au-delà, nous ne rencontrerions plus, ou presque, de nouveaux éléments. Avec de tels chiffres, nous pouvons comprendre que le rapport au temps est totalement transformé par l'objet vidéoludique en comparaison avec celui audiovisuel.

Si nous comparons les médias - malgré la dilatation récente du format télévisuel - le jeu vidéo est le format permettant la plus grande immersion temporelle. C'est surtout celui qui permet de représenter le plus fidèlement le rythme naturel d'une journée. Le joueur peut assister - dans un monde ouvert - aux levers et aux couchers du soleil de plusieurs jours. Même si le temps représenté dans le jeu n'est pas réel : une heure vidéoludique passe souvent en quelques minutes réelles. Cela s'explique évidemment par le fait que les enjeux ne sont pas les mêmes : le spectateur de cinéma ou de télévision ne cherche pas à évoluer par lui-même dans l'œuvre, il est là pour regarder⁵⁷.

Dans notre cas, les récits des fictions durent-ils une journée, une semaine, un mois, une année ou plus ? Et pourquoi faire de tels choix ? Nous ne reviendrons pas sur les périodes représentées et sur la fragmentation de l'époque révolutionnaire que nous avons déjà traité plus haut. Nous avons vu que c'est la temporalité 1789-1794 qui est la plus représentée

⁵⁷ Ce peut être le cas pour le joueur qui se tourne vers des œuvres de contemplation et d'exploration, mais elles restent encore assez limitées dans le monde des jeux vidéo.

et que ce sont les ruptures événementielles qui sont privilégiées. On s'intéresse aux formes visibles de la temporalité : la journée, la semaine, le mois et l'année. Comment ces périodes temporelles permettent-elles de raconter l'histoire ? Nous cherchons à comprendre les choix des concepteurs dans leurs montages, et si ceux-ci ont des conséquences sur leurs discours de la Révolution.

Dans *Un peuple et son roi*, le peuple de Paris fait son apparition durant une nuit d'été. Des bougies sont allumées car il est tard. Nous entendons de nombreuses rumeurs dans une taverne. La scène qui suit nous permet de comprendre l'importance accordée à la temporalité par Schoeller. La séquence commence par l'image d'une boule de feu en fusion que nous pouvons identifier à l'astre solaire⁵⁸ [ill. 10]. Puis apparaît une sphère de verre que le souffleur ne cessera de façonner durant tout le film. Nous ne savons pas réellement quelle heure il est, mais une voix non identifiée fait remarquer : « c'est la première fois que je vois le soleil dans cette rue ». La foule se presse pour voir les pioches qui démantèlent les blocs d'une forteresse [ill. 11 et 12] tandis qu'une femme pleure la mort de son bébé. Le spectateur reçoit alors des indices spatio-temporels pour identifier que nous sommes le lendemain matin du 14 juillet. La musique se mêle aux clameurs joyeuses des travailleurs qui découvrent la lumière [ill. 13].

Des témoignages décrivent des rues très sombres, notamment dans les quartiers populaires. Louis-Sébastien Mercier rapporte : « les maisons d'une hauteur démesurée sont cause que les habitants du rez-de-chaussée et du premier étage sont encore dans une espèce d'obscurité lorsque le soleil est au plus haut point de son élévation⁵⁹. ». Les ouvriers travaillent toute la journée et il se n'arrêtent que le soir. Ils vivent souvent au-dessus de leurs ateliers⁶⁰. Même s'ils sont souvent dehors, devant leurs échoppes, les rues restent dans l'ombre. En effet, les habitations sont si proches les unes des autres que certaines rues ne voyaient jamais la lumière du soleil. Ainsi dans le film de Schoeller, nous sommes certai-

⁵⁸ Une analyse confirmée par la mention dans le générique de fin du film, car ce sont bien des images du Soleil captées par la Nasa.

⁵⁹ « L'air vicié » in MERCIER Louis-Sébastien, *Le tableau de Paris* (1782), Paris, La Découverte, 1998, p. 39.

⁶⁰ Voir FARGE Arlette, *Vivre dans la rue à Paris au XVII^e siècle*, Paris, Gallimard, 1979.

nement dans le faubourg Saint-Antoine car la Bastille est proche. Le réalisateur conçoit une scène assez simple en apparence qui permet de véhiculer un message dès l'ouverture du film : la première liberté revendiquée est d'abord celle d'exister. L'accès à la lumière était un privilège et non une évidence.

La musique - à la fois positive et dramatique - accentue l'importance de ce moment pour les habitants du faubourg. Si la lumière solaire nous apparaît une évidence en tant que spectateur contemporain, le réalisateur cherche à montrer que ce ne l'était pas forcément pour les populations pauvres du Paris du XVIII^e siècle. Les sons de l'agitation populaire disparaissent ensuite pour être remplacés par cette même mélodie aérienne qui était associée au plan précédent de la boule de feu [ill. 10]. Les visages sont fixes et émerveillés devant cette nouvelle sensation chaleureuse des rayons solaires. Le traitement esthétique se rapproche des jeux de lumière des tableaux sacrés. Le Soleil devient le symbole d'une révolution astronomique et politique. C'est d'ailleurs sur cette image de l'astre que le réalisateur achève son film, indiquant ainsi le caractère cyclique de la révolution. Mais au début du film, il incarne le changement, l'espoir et l'apparition de nouvelles libertés.

Le réalisateur fait de l'apparition du soleil - dans cette ruelle - un moment politique. Cette opposition claire entre la scène précédente de nuit et l'arrivée du jour marque réellement le début de l'intrigue scénaristique. C'est autant l'entrée temporelle dans la Révolution que l'entrée du peuple dans sa révolution. Dans un interview réalisé par Jenny Ulrich pour Bande-à-Part, Pierre Schoeller insistait sur cet aspect : « Dans le film, la lumière est cruciale, la lumière du soleil, de la pénombre, des torches, de la bougie, dans la transparence d'un verre⁶¹. ».

⁶¹ ULRICH Jenny et SCHOELLER Pierre, « L'interview minutée de Pierre Schoeller » [en ligne], Bande A Part, 25 septembre 2018. URL : <https://www.bande-a-part.fr/cinema/entretiens/magazine-de-cinema-un-peuple-et-son-roi-pierre-schoelleritw-minutee/>

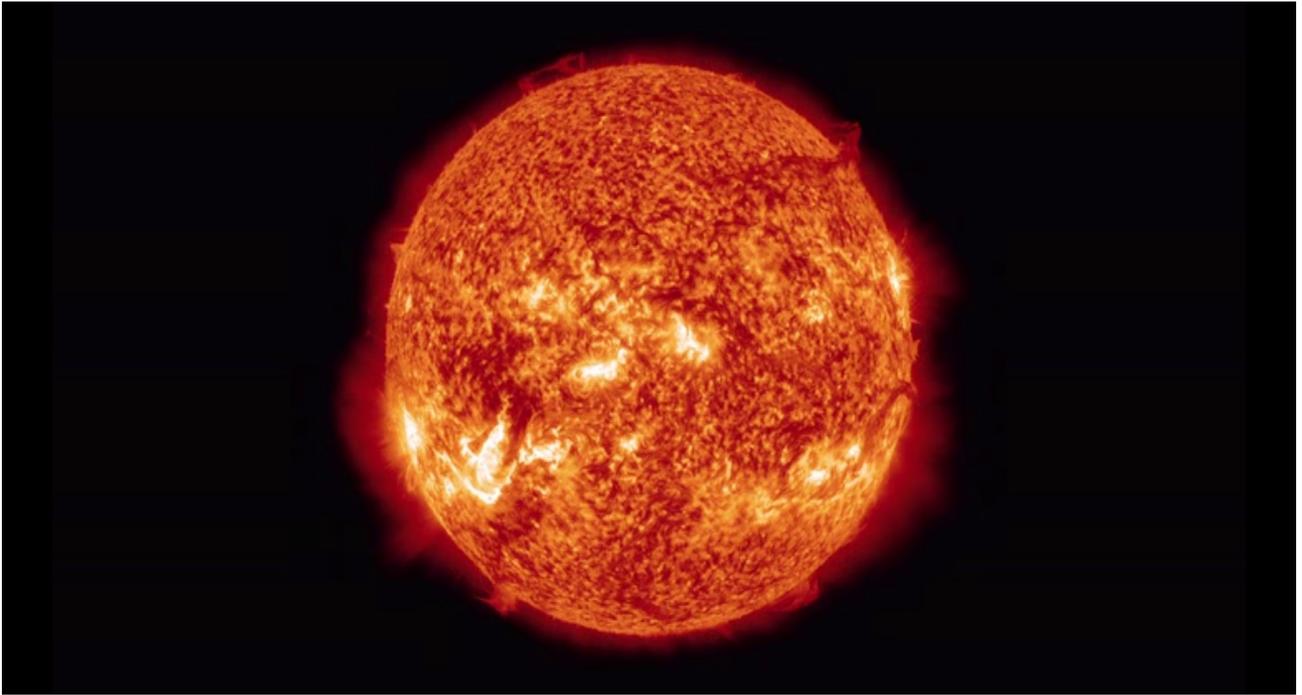


Illustration 10: Capture d'écran du film *Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018.
Le Soleil qui est comparé à la sphère en verre.



Illustration 11: Capture d'écran du film *Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018.
Des habitants du faubourg démantèlent les pierres de la Bastille.



Illustration 12: Capture d'écran du film *Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018.
Une vue de la Bastille depuis la rue sombre où se trouve l'atelier du souffleur.



Illustration 13: Capture d'écran du film *Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018.
Les visages illuminés par les rayons qui pénètrent dans la rue.

La sensation du jour est ainsi transmise par Pierre Schoeller via une succession de plans, par des jeux de lumière et de la photographie de l'image. La démarche « naturaliste » relève d'une volonté plus large de dresser le portrait d'une « révolution populaire ». Dans le cas du jeu vidéo, le traitement temporel dépend de l'interface de jouabilité - plus communément appelé *gameplay*. Nous pouvons comparer nos deux fictions vidéoludiques principaux : *A.C. Unity* (Ubisoft, 2014) et *We. The Revolution* (Polyslash, 2019). Dans le premier, le joueur évolue dans un monde relativement ouvert et c'est lui qui définit ses propres séquences temporelles. Dans le second, le récit narratif est beaucoup plus imposé et il n'est pas possible de se déplacer librement.

Dans *Unity*, la journée est représentée par une alternance entre une phase de jour et de nuit. Le réalisme se limite à cette succession, il n'y a pas de nuances dans ces phases. Parfois des éléments plus précis de datation sont liés au développement du scénario, mais cela renvoie à des événements historiques « célèbres ». Une fonctionnalité a même été rajoutée dans les derniers volets de la franchise : le joueur peut « méditer » et voir le temps défiler plus rapidement. Des missions sont liées directement à la lumière, car selon « l'heure », des éléments s'illuminent grâce à la présence du Soleil ou de la Lune. L'environnement se transforme également avec une augmentation relative des « ennemis » durant les phases de nuit. Le temps devient pour le joueur un élément ludique. Par ailleurs, une des limites de l'effet de réel vient du trop grand nombre de passants dans les rues la nuit. Si le joueur reste à un endroit fixe, il ne verra pas rentrer les habitants chez eux à la tombée du soir. Cela peut s'expliquer par une limitation technologique : il est actuellement trop complexe de programmer de tels comportements pour un univers vidéoludique si vaste. Dans le cas d'un monde vidéoludique ouvert, la temporalité est effectivement importante, car elle permet au joueur de développer la sensation liée à l'exploration. Le temps virtuel qui s'écoule nourrit un sentiment réel pour le joueur. D'où l'importance de représenter les différentes phases d'une journée pour un jeu qui se veut le plus réaliste possible. Le temps est en fait cyclique puisqu'environ toutes les demi-heures réelles, l'environnement vidéoludique se réinitialise. Les dialogues enregistrés pour les PNJ (personnages non jouables) re-

commencent et nous entrons dans une nouvelle période lumineuse (aube, journée, crépuscule ou nuit).

Dans *We. The Revolution*, le temps est traduit d'une manière beaucoup moins implicite. Encore une fois, cela est dû au gameplay. Le joueur incarne un juge jour après jour durant la période révolutionnaire. Nous sommes directement liés aux différents moments de son quotidien : présence au tribunal, auprès de sa famille ou de ses relations sociales [ill. 14]. Le jeu se décompose en années et en journée. Chaque tableau annonce le jour suivant et la progression dans le jeu [ill. 15]. Il y a au total trois actes correspondant à la devise « Liberté, Égalité, Fraternité » répartis sur une dizaine de jours. C'est au joueur de choisir quand il termine la journée bien que ce soit en réalité un faux choix puisque toutes les options possibles ont été épuisées. Ce mécanisme est développé dans les jeux de gestion ou de stratégie : l'achèvement de la journée ou de l'année permet le lancement d'un nouveau cycle ludique comme c'est le cas pour les franchises *Civilisation* (2K Games) ou *Total War* (Sega). Dans *We. The Revolution*, la temporalité est clairement exprimée au joueur, car elle est intrinsèque au développement narratif.

Dans les deux cas, la représentation temporelle est un élément central du jeu. Ces mécanismes permettent une immersion du joueur dans l'époque révolutionnaire, que ce soit par une représentation simple et linéaire des dates et des jours à l'écran (*We. The Revolution*) ou par l'expérience virtuelle et cyclique du temps (*Unity*).

De tels procédés servent-ils une certaine vision de la Révolution ? Nous pouvons nous demander s'il existe un traitement égal des phases de jour et de nuit. Ou si au contraire, des choix sont faits pour transmettre un regard positif ou négatif. Les phases de nuit servent-elles à apporter une vision plus sombre ? Inversement, le jour est-il exploité pour représenter un discours positif ?



Illustration 14: Capture d'écran du jeu vidéo *We. The Revolution*, Polyslash, 2018.
Les temps du soir : taverne, jeux et absence familiale.



Illustration 15: Capture d'écran du jeu vidéo *We. The Revolution*, Polyslash, 2018.
Le premier panneau du jeu indiquant le jour.

Nous pouvons revenir sur la scène du Soleil dans *Un peuple et son roi*. La métaphore est relativement explicite même si elle possède plusieurs niveaux : la révolution astronomique, le souffle révolutionnaire du peuple parisien qui se révolte et la rupture qui fait de la prise de la Bastille un marqueur temporel. Nous pouvons ajouter l'allégorie solaire du corps royal : symbole officiel de la monarchie française depuis Louis XIV. Dès le 17 juin, les députés du Tiers-État, avec 19 du clergé, deviennent l'Assemblée nationale. Après l'événement du serment du jeu de Paume, le 20 juin, le pouvoir sacré du roi a été de nouveau remis en cause le 14 juillet 1789, car le peuple parisien s'attaqua à une institution royale – la prison. La révolte se transforma en révolution et ébranla les fondements de l'Ancien régime. L'image du Soleil transcrit ainsi un discours plutôt positif sur l'entrée du peuple dans la Révolution, car c'est une revendication qui paraît « naturelle » pour le spectateur d'aujourd'hui. À l'inverse, elle permet de montrer - en négatif – les difficiles conditions dans lesquelles vivaient de nombreuses personnes au XVIII^e siècle.

Une autre séquence principale du film de Schoeller traite la temporalité de manière centrale en développant une photographie obscure. C'est celle du jugement de Louis Capet par la Convention. La séquence est cruciale, car le réalisateur traite des rapports entre un peuple et son roi.

Après la déchéance du roi - le 21 septembre 1792 - puis la découverte de « l'armoire de fer » - le 20 novembre 1792 – les conventionnels durent choisir le sort de l'ancien monarque⁶². Le procès s'est déroulé du 10 décembre au 26 décembre 1792. Le 11 décembre Barère - président de la Convention - énonça les trente-trois chefs d'accusation. Du 12 au 26 décembre, les défenseurs se succédèrent jusqu'à l'accusé lui-même. Le 15 janvier 1793, les 749 députés ont été appelés pour se prononcer sur deux questions sur la culpabilité du roi. Du 16 au 20 janvier, la nature de la sentence à appliquer a été débattue. Après de nombreux débats qui ont duré jusqu'au matin, c'est finalement la peine de mort qui est votée. Louis Capet a été prévenu dans la journée du verdict final. La procédure judiciaire a donc été très longue et on la pourrait démarrer le 21 septembre 1792 et clôturer le 21 janvier

⁶² SOBOUL Albert, *Le procès de Louis XVI*, Paris, Julliard, 1996. Voir aussi BOULANT Antoine, *Le Tribunal révolutionnaire. Punir les ennemis du peuple*, Paris, Perrin, 2018.

1793 avec l'exécution. Nous faisons le choix de nous concentrer ici sur le jugement et de décomposer la séquence de la manière suivante :

Description de la séquence « Le jugement du roi » de 1:34:39 à 1:48:42

Scène 1 : À la Convention, Saint-Just prend la parole. Il demande le jugement du roi en ennemi. La lumière est froide, plus proche de l'aube que du crépuscule. Le silence est présent : on entend les craquements des chaises. Applaudissements d'une bonne partie du public. Le citoyen Faucher répond à Saint-Just en mettant en avant les dangers d'une telle approche.

Scène 2 : en parallèle, le souffleur de verre initie son jeune apprenti au souffle ardent de son four. Le maître maintient que son élève n'est pas encore prêt.

Scène 3 : À la Convention : discours de Robespierre. Allocution mouvementée avec des interruptions de « Brissotins » et de Marat. La lumière s'assombrit progressivement et la séance se prolonge la nuit comme nous l'indiquent les bougies.

Scène 4 : L'atelier du souffleur. L'atmosphère est suffocante. On entend les mots de l'artisan : « Doucement. Pas trop. Pas trop, je te dis ».

Scène 5 : Convention avec Marat à la tribune. Plan très serré sur son visage et les jeux d'ombre dressent une ambiance très obscure. La nuit semble profonde. On décide que le vote sera nominal.

Scène 6 : Convention, au matin. Brève prise de parole de Saint-Just.

Scène 7 : Convention, soir. On hisse les bougies. La disposition de salle et la présence de nombreuses personnes indiquent le procès. On rappelle ce pourquoi les députés doivent voter. Le député Pérès de Lagesse est le premier appelé à la barre. Les députés, plus ou moins célèbres et tous identifiés par un texte, se succèdent en prononçant une courte phrase. En parallèle, images et conseils dans l'atelier du souffleur. Le jour s'est levé. Couleurs et lumière froides. Le député Chazal-fils est présenté comme le dernier votant. On précède au dépouillement : oppositions dans la salle.

Scène 8 : des enfants du faubourg grattent les fleurs de lys d'un drapé.

Scène 9 : Convention, écriteau : « 17 janvier 1793 ». La nuit aux bougies. Annonce du résultat du vote et du choix de l'exécution. Applaudissements et vivats.

Scène 10 : Atelier, le maître contemple la sphère parfaite réalisée par son élève. Il le félicite du travail achevé.

Compte tenu de la longueur réelle de l'événement, il a toujours été compliqué de représenter l'entièreté du jugement à l'écran. Toutefois, une grande majorité des œuvres cinématographiques et télévisuelles mentionnent ou représentent le procès. Le diptyque d'Enrico et Heffron (1989) était - jusqu'au film de Schoeller - la représentation la plus complète. En 1988, le procès a été rejoué en direct à la télévision, sous la direction du réalisateur Maurice Dugowson. Les spectateurs appelés à s'exprimer votèrent à 55 % pour l'acquittement. Les critiques de presse dénoncèrent un mauvais pastiche et l'expérience a été vite oubliée. Dans de nombreux cas, il a donc été fait le choix de ne montrer que les moments cruciaux : vote nominal, découverte de l'armoire de fer, débat sur la mort ou sur le sursis, annonce du verdict final et exécution par la guillotine. Les œuvres qui n'abordent pas ou peu le procès sont rares et relèvent plutôt d'un choix ou d'une incompatibilité scénaristique. Nous pouvons penser aux comédies qui se servent des troubles révolutionnaires comme de prétextes dramatiques ou lorsque l'action se déroule hors de Paris. Très peu de temps est accordé aux longues défenses ou aux débats houleux qui ont saisi la Convention se retrouvant dans la position exceptionnelle de juger un roi. Ce raccourcissement scénaristique - que l'on explique comme un choix de réalisation pour éviter des longueurs au spectateur - a toutefois comme effet de donner l'impression d'une justice expéditive. En réalité, le procès dura des semaines et provoqua de nombreuses scissions qui marquèrent la suite des événements révolutionnaires⁶³. Que ce choix scénaristique récurrent soit volontaire ou nécessaire, il apporte une dimension négative à l'épisode en faisant des révolutionnaires des bourreaux hâtifs. Vision que l'on retrouve développée dans les mouvements de pensée contre-révolutionnaires comme c'est le cas dans la dernière émission présentée par les deux royalistes notoires que sont Stéphane Bern et Laurent Deutch⁶⁴. Marie-Antoinette est ainsi présentée comme l'innocente victime d'un système judiciaire arbitraire durant la Ter-

⁶³ Ibid.

⁶⁴ L'émission « Laissez-vous guider » est animée par Stéphane Bern et Lorant Deutsch. Le 2 mai 2019, elle était consacrée à la Révolution française. De nombreux historiens se sont offusqués publiquement de certains discours tenus par les présentateurs. Voir à ce sujet : FOURNIER Audrey, « Stéphane Bern et Lorant Deutsch racontent la Révolution française : un divertissement plutôt qu'un documentaire » [en ligne], *Le Monde*, 2 mai 2019. URL : https://www.lemonde.fr/culture/article/2019/05/02/stephane-bern-et-lorant-deutsch-racontent-la-revolution-francaise-un-divertissement-plutot-qu-un-documentaire_5457449_3246.html

reur. Elle est désincarnée de sa fonction royale et les présentateurs cherchent à nous donner de la sympathie pour une reine d'Ancien Régime. C'est une forme d'anachronisme empathique qui est très développé dans ce genre d'émission et que nous retrouvons aussi dans le « docufiction » d'Alain Brunard, *Marie-Antoinette, ils ont jugé la reine* diffusé en 2019 sur Arte⁶⁵.

Le temps de la procédure juridique est nécessaire à la défense impartiale du condamné. Bien qu'il soit difficile pour un film ou un téléfilm d'y consacrer de longues séquences⁶⁶, il est certain qu'un traitement trop rapide alimente l'image d'une justice révolutionnaire expéditive. Pierre Schoeller utilise diverses techniques pour transcrire cette durée et la faire ressentir au spectateur. Il représente à l'écran différents moments du procès. D'abord, le réalisateur inscrit des dates comme « automne 1792 » et « 17 janvier 1793 ». Le procès se déroule officiellement du 10 au 26 décembre 1792. Puis du 15 au 17 janvier, la question de la peine à appliquer est débattue en deux temps. Du 15 au 16, les députés se prononcent sur la culpabilité du roi. Puis du 16 au 17, ils débattent sur la peine à appliquer. Pourtant, le réalisateur n'indique que la date du « 17 janvier 1793 » : celle du dépouillement final plutôt que celle du début de l'appel nominal qui correspond bien au 15 janvier. L'indication par date n'est pas être une technique temporelle mise en avant par Schoeller, car la datation est plutôt confuse au vu de la réalité historique. Le réalisateur faisait remarquer dans son entretien avec Jenny Ulrich qu'il a utilisé quelques « points de repère pour faire passer les années » et qu'il est difficile de représenter à l'écran « le sentiment des années qui passent⁶⁷ ».

En effet, c'est plutôt via une succession d'atmosphères lumineuses et par un travail de photographie que le traitement temporel est développé dans le film. Il y a des débats de jour, dans une ambiance crépusculaire ou à la lueur des bougies que l'on hisse. Un plan in-

⁶⁵ Brunard avait par ailleurs déjà été le scénariste et le réalisateur d'un téléfilm sur Marie-Antoinette en 2005. Il est aujourd'hui difficile à trouver. La fiction est assez similaire à l'œuvre de Coppola, avec toutefois des insertions graphiques assez étonnantes, et des anachronismes revendiqués (Frédéric Mitterrand face caméra présente l'affaire du collier de la reine, et un journal télévisé raconte l'événement du 20 juin 1789).

⁶⁶ *We. The Revolution* démontre que le jeu vidéo peut quant à lui se consacrer entièrement à la question de la justice révolutionnaire puisque le temps est contrôlé par le joueur. La temporalité n'est pas une contrainte sauf si cela devient un choix de réalisation.

⁶⁷ ULRICH Jenny et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*

siste même sur le hissage des chandeliers remplis de bougies. C'est un détail technique qui permet d'accentuer la lenteur des débats de la Convention. L'appel nominal qui se déroule sur deux journées est la séquence temporelle la plus longue du film. La succession des députés à la barre accentue le sentiment de déroulement linéaire, plan par plan. C'est aussi une scène marquante, car on peut y reconnaître des noms plus ou moins célèbres pour le public. Notons rapidement que c'est lors du jugement du roi que l'on aperçoit Danton pour la seule et unique fois du film.

Sur le plan de la lumière, nous pouvons remarquer que la séquence débute à l'aube par le discours de Saint-Just. L'image est teintée d'un filtre bleu qui alimente cette atmosphère matinale. Les mots le confirment puisque le député annonce ses derniers conseils avant de lancer le jugement. Puis progressivement, les périodes lumineuses se succèdent selon les différentes scènes. Mais c'est bien la nuit – à la lueur des bougies – que le dépouillement du 17 janvier s'achève. La séquence s'inscrit donc dans une phase temporelle complète. Une nouvelle fois, Pierre Schoeller développe le thème du cycle lumineux. Comme pour la scène de la Bastille, c'est le travail du souffleur de verre qui explicite le discours métaphorique. La Révolution est pour Schoeller très liée à sa dimension temporelle. C'est d'abord un brusque changement : une rupture dans la trame. Puis l'achèvement qui marque soit le retour en arrière soit le passage à un nouveau cycle. La sphère - façonnée par le souffleur et son élève - marque d'ailleurs le dénouement scénaristique : la boule de verre est achevée à l'écran en même temps que l'exécution du roi est votée par la Convention. Lors de la scène de la guillotine, l'élève a succédé au maître devenu aveugle et un nouveau cycle peut commencer. La Révolution, du moins une de ses phases, s'achève pour qu'une autre débute.

En plus de la lumière, le réalisateur travaille avec le corps de ses acteurs. Lors des premières scènes du procès, les habits sont apprêtés et les visages déterminés. Puis, au fur et à mesure que les plans se succèdent, le maquillage accentue la fatigue et la lassitude des députés. Les peaux sont travaillées pour refléter un clair-obscur très vraisemblable. Comme l'avait fait Stanley Kubrick dans *Barry Lyndon* (1976), la scène est filmée à la bougie. Les plans utilisés sont rapprochés et serrés. Il y a très peu de plans larges dans toute la séquence. Cela permet de créer une plus grande immersion pour le spectateur qui se sent au

plus près des révolutionnaires. La direction de l'image ne cherche pas à faire des personnalités politiques des monstres sacrés comme ce serait le cas avec des contre-plongées ou des prises de vue plus distantes. Ici le regard nous place dans la peau d'un député, dans les gradins ou au plus près de la fournaise de l'atelier du souffleur. En somme, un ensemble de procédés qui permet au spectateur de ressentir la lenteur de la procédure.

L'obscurité est bien présente tout au long de la séquence. Toutefois, elle ne dessert pas une vision négative des événements. La nuit est utilisée comme l'instant propice aux débats et à la gravité des décisions qu'il faut prendre. Les distractions de la journée se sont évanouies pour laisser place aux profondes réflexions. On observe cette même atmosphère lumineuse qui est particulière aux tableaux de Rembrandt⁶⁸. C'est le temps long de la sagesse et l'heure du philosophe. Enfin, la réalité historique soutient ce choix de réalisation, car de nombreux débats et discours s'achevèrent tard dans la soirée.

Nous pouvons comparer cette approche avec celle développée dans *We. The Revolution*. Le joueur ne peut évoluer librement dans le jeu et il est aussi beaucoup plus contraint par le scénario. Les périodes lumineuses et les temporalités sont imposées par la direction artistique. De plus, le personnage principal occupe la fonction de juge. Les scènes de jour sont limitées à l'exercice de son métier ou à quelques sorties exceptionnelles dans les rues pour les discours au peuple ou pour les exécutions. La deuxième partie d'une « journée » - dans le jeu - se déroule donc la nuit. Il nous est proposé chaque jour les deux mêmes choix : aller dans une taverne ou rejoindre sa famille. Parfois, il est possible d'ajouter des actions extraordinaires, mais cela dépend de l'avancement du jeu. Nous pouvons aussi subir des scènes alternatives la nuit comme lors d'une tentative d'assassinat. Une bonne partie du jeu se déroule de ce fait lors de la soirée ou de la nuit.

Comme nous l'avons vu, l'introduction du jeu représente d'ailleurs des scènes sanglantes et révolutionnaires de nuit. Sur cette image, nous pouvons identifier une forme de barricade [ill. 9]. La scène se déroule de nuit. Alors que les principales insurrections populaires ont eu lieu de jour (Bastille, Journées d'octobre, Tuileries...) ; la réalisation artistique fait le

⁶⁸ Nous pouvons citer *Les Pèlerins d'Emmaüs*, 68x65 cm, v. 1628, Paris, musée Jacquemart-André.

choix de l'obscurité. Nous pourrions faire un immense inventaire d'images tirées du jeu et rapidement démontrer la quasi-omniprésence de cette ambiance sombre. En réalité, il y a un filtre bleu nuit sur la totalité du jeu. Nous pouvons alors nous concentrer sur une séquence en particulier tout en affirmant dès à présent qu'il y en a de nombreuses autres similaires. Celle-ci est évocatrice quant à l'utilisation subjective de la nuit et la vision qu'elle veut transmettre de la période révolutionnaire.

La scène se déroule lors du jour 20 de l'acte I, soit le dernier avant de passer à l'acte suivant. Nous sommes en train de juger Jean Nicolas Pache (1746-1823) : un personnage réel qui a d'abord été élu ministre de la Guerre le 3 octobre 1792, grâce à l'influence des Girondins. Il a été par la suite maire de Paris du 14 février 1793 au 10 mai 1794 après avoir rejoint le camp des Montagnards⁶⁹. Dans le jeu, Pache est accusé de « trahison par coopération avec des puissances ennemies » selon le procès-verbal que nous avons à disposition. Cette accusation contre-révolutionnaire était la plus grave pour le Tribunal révolutionnaire et conduisait à la guillotine.

Bien que nous n'ayons pas d'indication temporelle précise, dans le jeu, nous nous situons après l'exécution de Marie-Antoinette, le 16 octobre 1793. Nous pouvons aller plus loin, car le joueur vient de mener un complot avec l'aide de Danton pour faire tomber Pache. Nous savons que ce dernier est arrêté le 21 floréal an II (10 mai 1794) et qu'il reste un an et demi en prison⁷⁰. Auparavant, il avait été inquiété lors du procès des Cordeliers⁷¹ (14 et 24 mars 1794). Dans le jeu, nous avons la possibilité d'arrêter Pache ou d'en faire un allié. Comme nous l'avons indiqué, Pache n'a pas été guillotiné puisqu'il meurt en 1823. Le joueur peut réécrire l'histoire s'il fait le choix de l'arrêter et de le mener à l'échafaud. Toutefois, ce flou temporel nous interroge. Danton est alors encore en vie. Puisqu'il meurt le 5 avril 1794, nous supposons que le procès de Pache (dans le jeu) correspond aux menaces qu'il a pu recevoir lors du procès des Cordeliers en mars 1794.

⁶⁹ Voir la notice « Pache Jean Nicolas » in SOBOUL Albert (dir.), *Dictionnaire historique de la Révolution française*, Paris, Presses universitaires de France, 2014, p. 805-806.

⁷⁰ *Ibid.*

⁷¹ *Ibid.*

Dans le cadre du mécanisme vidéoludique, le joueur peut suivre l'*influence des différents* « partis de la Révolution » : Peuple, Révolutionnaires et Aristocrates⁷². Dans le cas de Pache, les deux premiers partis sont pour la guillotine. Pourtant, Pache a très probablement été protégé par les Montagnards⁷³. La condamnation par un groupe « Révolutionnaires » uni ne semble pas cohérente car elle ne renvoie à aucune réalité historique. Nous avons essayé de disculper Pache pour tenter tous les scénarios possibles, mais nous sommes destitués de notre fonction de juge dès la sortie du tribunal. Le jeu nous indique que nous avons perdu et il faut recommencer. Nous sommes donc contraints de condamner à mort Pache et de réécrire le cours des événements historiques. Le jeu nous présente d'ailleurs Jean-Nicolas Pache comme l'assassin de notre fils, afin de faciliter ce choix.

Alors que le jeu *We. The Revolution* possède des écriteaux explicites (jour 1 acte I), le scénario est très flou temporellement. Le cas du procès de Pache démontre qu'il y a de nombreuses incertitudes chronologiques. Le jour 2 n'est pas forcément le lendemain. Le passage d'un acte peut correspondre à une durée de quelques jours ou de plusieurs mois. De même, les concepteurs ne reprennent pas le calendrier républicain, alors que la représentation d'événement historique ne se traduit pas par une datation précise, bien au contraire.

Mentionnons maintenant les quatre tableaux représentant la mort du fils cadet de notre personnage le juge. Sa mort vient interrompre le procès de Pache et nous amène hors de la salle du tribunal. La scène se déroule à une heure tardive, car nous pouvons apercevoir des torches portées par des badauds sur trois tableaux. Les teintes sont sombres et la foule est représentée par une couleur grise. Même si cela n'est pas automatiquement synonyme de nuit, la présence de la torche nous le confirme ici. Le deuxième tableau représente l'image macabre de notre fils pendu. L'enfant arbore une tenue rouge déchirée à certains endroits et porte donc une pancarte à son cou. Sa tenue atteste qu'il a subi des violences

⁷² Nous reviendrons plus tard sur la définition de ces termes dans le jeu.

⁷³ SOBOUL Albert (dir.), *op. cit.*

avant sa mort. Dans le troisième tableau, le père est confronté à l'arrivée tragique de sa femme, la mère de l'enfant⁷⁴.

À cet instant, le regard de la femme traduit une haine envers notre personnage qui a provoqué tout cela. Notre femme confirmera cela par des propos très clairs en nous accusant de la mort de notre fils après son enterrement. La mère porte une robe rouge identique dans sa teinte à celle du fils. Notre personnage est lui en bleu. L'opposition de couleurs se retrouve consacrée dans le dernier tableau. Tout à gauche, le père et son fils se situent dans un bleu très sombre tandis qu'à droite la mère se tient debout près de la foule, dans un rouge sang écarlate. Nous avons là, les deux couleurs de la Révolution : le bleu républicain que le juge arbore et le rouge révolutionnaire du sang, du peuple et ici du lien familial. Le père et le fils - dans le dernier tableau - reflètent d'ailleurs les deux couleurs comme pour indiquer cette dualité dans laquelle évolue notre personnage : le juge est déchiré entre sa loyauté envers la cause révolutionnaire et sa famille. Cette dialectique est l'axe principal développé tout au long du scénario vidéoludique. Le jeu se termine d'ailleurs en nous indiquant qu'il aurait mieux fallu choisir le costume de père de famille, car la Révolution nous aura tout pris en fin de compte (décès d'un fils, folie de la femme et haine du second fils).

L'inscription que porte le fils à son cou n'est pas anodine : « Pour les péchés des pères ». En effet, ce thème est développé à de nombreuses reprises tout au long du jeu. Il y a un discours récurrent de la faute des pères pour leurs fils. Les pères révolutionnaires se retrouvent dans des positions dangereuses les poussant à se salir les mains. Notre fils aîné nous reproche souvent notre manque de radicalité et toute action du côté des révolutionnaires augmente automatiquement notre relation auprès de lui. À l'inverse, nos choix carriéristes nous mènent à la pendaison de notre fils cadet. Dans l'illustration, le père tient le fils mort dans ses bras et ils sont tous deux teintés du même mélange de couleurs : leurs destins sont - ou étaient - liés. Notre personnage fait également un rêve dans lequel il doit

⁷⁴ Il nous faut rappeler qu'il existe de nombreuses tensions entre le mari et sa femme dès le début du jeu. Nous sommes présentés comme un alcoolique absent et notre femme nous fait de nombreuses remarques sur notre mauvais rôle de père et de mari. Malgré notre tentative de devenir exemplaire, le jeu nous ramène toujours à une position de conflit familial.

surmonter une tempête infernale alors qu'il est lui-même sur une petite embarcation. Mais le juge insiste sur son devoir de participer à la Révolution pour offrir un meilleur avenir à ses fils. À la fin du jeu, notre personnage se repent : il regrette d'avoir choisi le camp de la Révolution plutôt que celui de sa famille et d'avoir perdu ses deux fils. L'orgueil des pères est fortement critiqué comme un hybris justifiant les « dérives » de la Révolution pour les créateurs du jeu. Progressivement, le contexte révolutionnaire disparaît pour faire apparaître le scénario principal : celui du fratricide⁷⁵. Le frère caché de notre personnage, répudié pour un crime passé, refait surface. En véritable psychopathe, celui-ci se révèle être le grand ennemi secret du jeu : il a fait assassiner notre fils cadet, c'est lui qui mutile notre fils aîné et qui tente de nous assassiner à plusieurs reprises. Ce frère finit même par tuer notre père dans un parricide sanglant. Nous avons alors plusieurs lectures possibles quant à cette inscription des « péchés des pères ». En tant que père, nous sommes amenés à « pêcher » contre nos fils et en tant que fils, nous découvrons que notre père lui-même a pêché contre notre frère dont il nous avait promis la mort.

Ces thèmes de parricides, fratricides et d'infanticides sont des arguments utilisés par les discours contre-révolutionnaires dès les débuts de la Révolution⁷⁶. Nous retrouvons encore aujourd'hui cette rhétorique sur des sites royalistes :

« C'était en dix-sept cent quatre-vingt-treize, le 21 janvier très exactement, soit 222 ans à compter d'aujourd'hui, nous, Français, Gens de France, mais plus particulièrement Sans Culottes, avons commis le régicide ! Un premier crime abominable que nous continuerions par l'assassinat de la mère et l'enfant : Louis XVI, Marie-Antoinette, Louis XVII le dauphin. Parricide, matricide, infanticide, l'horreur absolue, perpétrée par nos ancêtres déculotés⁷⁷ !!! ».

⁷⁵ Voir à ce sujet HUNT Lynn, *Le Roman familial de la Révolution française*, Paris, Albin Michel, 1995. Et BIARD Michel et LINTON Marisa, *Terreur ! La Révolution française face à ses démons*, Paris, Armand Colin, 2020, p. 169

⁷⁶ MARTIN Jean-Clément, *Contre-Révolution, Révolution et nation en France : 1789-1799*, Paris, Éditions du Seuil, 1998, p. 211-212. Les révolutionnaires accusent aussi les contre-révolutionnaires de refuser la fraternité. Voir ANDRÉ Jacques, « 3. Fraternité ou la mort », *La révolution fratricide. Essai de psychanalyse du lien social*, Paris, Presses Universitaires de France, 1993, p. 135-190.

⁷⁷ La Couronne, « le blog de soutien à la famille royale de France ». URL : <https://www.la-couronne.org/tribune-de-royalistes/21-janvier-1793-lerreur-initiale-de-france/> consulté le 20 août 2019.

Dans une perspective conservatrice de la famille comme modèle fondateur de la société, la Révolution française est apparue comme destructrice⁷⁸. Durant l’Ancien régime, le père de famille était roi dans son royaume domestique. La mère était la reine et les enfants ses sujets. Le premier de tous les pères de France était le roi : le père de sa propre famille et de son royaume. On le surnommait alors le « Roi-père ». Les cahiers de doléance mentionnaient cet attachement du peuple à son roi comme le rappelle Annie Duprat : « un roi juste et bienfaisant comme un père au milieu de ses enfants⁷⁹ ». Après la mort de Louis XVI, la Révolution bascule pour ses détracteurs en un grotesque parricide. D’autant que le duc d’Orléans vote la mort de « son propre cousin » comme nous pouvons l’entendre dans *Un peuple et son roi* de Pierre Schoeller. Pour les contre-révolutionnaires, la Révolution incarne l’erreur initiale : le fratricide et le parricide – du roi – seraient à l’origine de la déstructuration du lien social établi par la France catholique d’Ancien Régime.

La rhétorique réactionnaire est développée tout au long du jeu. Nous reviendrons plus précisément sur les potentielles explications de tels partis-pris, mais nous pouvons déjà remarquer à quel point ce discours est développé dans cette séquence de la mort du fils. D’autant que celle-ci se déroule de nuit et dans une atmosphère lumineuse très sombre.

Ainsi l’utilisation quasi systématique de ce filtre sombre dans chaque séquence du jeu démontre une vision très négative de l’époque révolutionnaire. Car la nuit ne renvoie ici à aucun mécanisme vidéoludique : nous ne sommes pas obligés d’évoluer dans des ambiances nocturnes. Notre personnage est un juge et non un voleur ou un criminel. Les procès se déroulaient uniquement en journée. Mais l’équipe artistique fait le choix de concentrer l’action lors des heures sombres. La nuit est propice aux complots politiques. L’utilisation d’arguments royalistes vient étayer les preuves de discours. Ici la période nocturne n’est donc pas utilisée par souci de réalisme temporel - comme c’est le cas dans *Unity* - mais bien pour desservir une vision sombre de la Révolution.

⁷⁸ Elle est donc même « fratricide » dans l’ouvrage du psychanalyste Jacques André, *op. cit.*

⁷⁹ DUPRAT Annie, « Du Roi-père au roi-cochon » in BOURDERON Roger, (dir.), *Le Jugement dernier des rois*. Actes du colloque tenu à Saint-Denis du 2 au 4 février 1989, La Garenne-Colombes, Editions de l’Espace Européen, 1992, p. 81-90.

En 1990, Daniel Baruch et Michel Delon rééditent les œuvres de Restif de La Bretonne (*Les Nuits de Paris ou le Spectateur nocturne*) et de Louis-Sébastien Mercier (*Tableau de Paris et Le Nouveau Paris*) avec un titre évocateur : *Paris le jour, Paris la nuit*⁸⁰.

En effet, Paris est une tout autre ville la nuit. Jusqu'en 1766, on y trouvait sept mille lanternes qui ont été remplacées par 3500 réverbères du sieur Bourgeois de Chateaublanc⁸¹. Si l'obscurité des rues permet le développement d'une criminalité, c'est aussi le temps des rêveries. *Les Nuits de Paris ou le Spectateur nocturne* rédigé par Restif de La Bretonne entre 1786 et 1788, est une compilation de promenades nocturnes. Pour le « Hibou-spectateur », comme il se nomme, Paris la nuit c'est « la lueur des réverbères, tranchant avec les ombres, ne les détruit pas, elle les rend plus saillantes : c'est le clair-obscur des grands Peintres⁸² ! ». C'est pour l'écrivain, le temps de l'introspection et de l'expression poétique. La ville se transforme, ses passants changent mais ne disparaissent pas forcément. Les travailleurs laissent place aux rieurs, aux filles de joie, aux enivrés, etc. Pour Mercier, témoin de la Révolution, le coucher du soleil n'augure pas de bons présages : « Quand il se couche, les mêmes inconvénients se font sentir, & Paris alors est totalement plongé dans les plus dangereuses ténèbres⁸³. ». Daniel Baruch et Michel Delon ne se sont pas trompés, si Restif de La Bretonne chante les louanges de la vie nocturne, Mercier préfère le jour. Ce dernier - dans son chapitre « Les heures du jour » - dresse le portrait d'une journée entière⁸⁴. Si les heures lumineuses sont celles d'un foisonnement urbain, celles lunaires sont inquiétantes et appartiennent aux bandits et aux voleurs.

Dans *Unity*, nous avons vu qu'il n'y a aucun changement de personnages et d'ambiance entre le jour et la nuit. Cela produit l'effet d'une ville qui reste très agitée à tout temps et proche des descriptions de Restif de La Bretonne. Néanmoins, l'extrême violence du jeu

⁸⁰ LA BRETONNE Restif de, MERCIER Louis-Sébastien, *Paris le jour, Paris la nuit*, Paris, Robert Laffont, 1990.

⁸¹ LA BÉDOLLIÈRE Émile de, *Les industriels, métiers et professions en France*, Paris, Vve L. Janet, 1842. Voir aussi Henry René d'Allemagne, *Histoire du luminaire depuis l'époque romaine jusqu'au XIX^e siècle*, Picard, 1891, p. 464.

⁸² LA BRETONNE Restif de, *Les Nuits de Paris ou le Spectateur nocturne*, Londres, 1788, p. 3. Consulté sur <https://gallica.bnf.fr>

⁸³ « Réverbères » in MERCIER Louis-Sébastien, *Tableau de Paris I-II* (1782), Genève, Slatkine Reprints, 1979, p. 213.

⁸⁴ « Les heures du jour » in MERCIER Louis-Sébastien, *Le tableau de Paris* (1782), Paris, La Découverte, 1998, p. 61-67. L'édition est ici différente car elle contient une notice supplémentaire.

nuance cette possible influence : de jour comme de nuit, il y a autant de dangers et « d'ennemis » dans les rues. À l'inverse, dans *We. The Revolution*, nous observons une réelle dichotomie entre le jour et la nuit. Le juge Fidèle ne rencontre que des malheurs lorsque la nuit tombe (assassinat, meurtre de son fils, mutilation, complot...). Nous retrouvons une vision très sombre de la vie urbaine nocturne, probablement plus alimentée par les faits divers policiers que par un réel travail de recherche historique. Car si Mercier témoigne de son inquiétude à être au-dehors durant ces heures tardives, Restif de La Bretonne raconte qu'il travers la ville de nuit sans souci.

Dans la majorité des œuvres cinématographiques et télévisuelles, très peu de scènes sont consacrées aux périodes nocturnes. Comme son titre l'indique, *La nuit de Varennes* (Ettore Scola, 1982) raconte l'épisode nocturne de la tentative de fuite du roi. Sinon, c'est dans le cas d'un événement révolutionnaire identifié la nuit ou pour développer un arc narratif dramatique. Les scènes ont souvent lieu de jour et la nuit est réservée aux moments d'intimité (scènes familiales ou quotidiennes). Nous pouvons également citer la scène emblématique du *Danton* de Wajda (1982) qui voit la confrontation entre Danton et Robespierre autour d'un dîner aux chandelles. Les jeux d'ombre servent surtout à alimenter la puissance dramatique des dialogues. Enfin, dans *L'Anglaise et le Duc* de Rohmer, Grace Elliott tente de traverser Paris pendant l'insurrection du 10 août 1792 : nous sommes au moment du crépuscule et la rue est le lieu de massacres, de viols et d'exactions. La terreur envahit l'héroïne qui tente par tous les moyens de ne pas tomber entre les mains de malfrats. La séquence est en un sens très proche de celle d'*Unity* ou de *We. The Revolution*. La protagoniste tente d'avancer entre les embûches, et ne doit surtout pas s'arrêter, car elle risque la mort ou pire. La séquence cinématographique n'est pas sans rappeler le jeu vidéo. Ici, la nuit évoque les dangers dont parlait Mercier. Toutefois nous sommes dans le cas très précis d'une insurrection populaire. La scène est exceptionnelle et Rohmer dénonce plutôt l'escalade de la violence durant Révolution et non une violence généralisée dans les rues de Paris à la nuit tombée.

Ainsi les traitements des temporalités du jour et de la nuit relèvent bien de mécanismes et de choix artistiques conscients. Dans le cas des jeux vidéo, ils renvoient à des phases vidéoludiques identifiables. Bien qu'il existe encore des limites technologiques qui ne permettent pas un découpage très précis des différents moments de la journée, de nombreuses séquences jouent avec ces différents rythmes. La nuit reste toutefois très associée à des moments de danger et à la multiplication d'ennemis. Au cinéma et à la télévision, les œuvres se rapprochent surtout d'une vraisemblance historique en représentant les événements révolutionnaires. La contrainte de la représentation des « grands moments » limite les scènes du quotidien durant lesquelles les différentes périodes lumineuses rythment la vie. Ces moments étaient pourtant plus nombreux pour le peuple de Paris que les soubresauts révolutionnaires. Seuls quelques réalisateurs comme Failevic, Schoeller et Schneider font le parti-pris de scènes intimes, filmées à la bougie, près des corps et des esprits. Ils revendiquent leur choix de représenter une certaine « révolution populaire » : filmer dans le peuple, par le peuple et pour le peuple. Dans le film de Schneider, les scènes s'enchaînent selon une opposition temporelle : une séquence de jour puis une de nuit. Cela permet la constitution d'un rythme et d'un cycle que l'on retrouve tout au long de l'œuvre. Nous voyons plusieurs fois les personnages s'endormir : l'ennui ou la paresse sont présents, ce qui provoque une réaction chez le spectateur. La représentation de l'expérience sensorielle du temps qui passe pour les personnages comme pour le public, relève d'une volonté du réalisateur.

Mais dans de nombreux cas, la nuit reste utilisée pour développer des discours négatifs volontaires ou non sur la période. Involontaires lorsque nous nous éloignons des déambulations poétiques de Restif de La Bretonne et que ce sont plutôt les inquiétudes de Mercier qui priment. Ces images viennent alors alimenter une image péjorative de la vie parisienne nocturne du XVIII^e siècle. Volontaires lorsque la nuit sert à transmettre des messages contre-révolutionnaires, voire antirévolutionnaires. L'omniprésence des scènes de violence la nuit - comme dans *We. The Revolution* – transmet au joueur une vision très négative. Le temps historique virtuel est totalement désordonné et la période allant de 1792 à 1798 est condensée en une trentaine de jours. Trente jours fictifs dont la moitié se déroule de nuit et

durant lesquels il faut déjouer des assassinats, participer à des complots, trahir ses amis et sauver notre famille. La Révolution française devient alors une longue nuit d'hiver, un épisode sombre avant la Restauration. Ce discours contre-révolutionnaire très identifiable se nourrit des visions de Pitt, de Burke et de Maistre⁸⁵. Pourtant, il n'est pas clairement explicité au début du jeu. Le joueur averti peut déchiffrer ce discours. Pour le reste des joueurs, une certaine vision de la Révolution - déjà fortement véhiculée par les médias traditionnels - est confortée par l'expérience du jeu.

Au final, peu de réalisateurs jouent sur les rythmes diurnes pour accentuer certaines allusions : aube ou crépuscule de la Révolution, transition entre l'Ancien et le Moderne. Nous retrouvons ces mêmes questionnements avec les saisons : le printemps comme renaissance et l'hiver pour la Terreur. Pourtant, ce sont des visions qui étaient ancrées fortement dans les esprits des contemporains de la Révolution. Chaque hiver annonçait une période longue et dure, tandis que le printemps incarnait le retour de conditions de vie plus faciles avec le redoux et les récoltes prometteuses. À l'inverse, c'est en plein mois de chaleur qu'ont eu lieu les grandes révoltes comme la prise de la Bastille (14 juillet) et des Tuileries (10 août). Nous avons une relative traduction de cette étouffante chaleur qui provoque les insomnies de l'été dans le film de Schoeller. La première scène dans le faubourg Saint-Antoine se déroule dans la nuit 14 au 15 juillet. Le peuple sort se rafraîchir dans la quiétude du soir et c'est là que les esprits s'échauffent. La plus belle transcription reste finalement celle d'Éric Vuillard au début de son roman *14 juillet* (2016) :

« La nuit du 13 juillet 1789 fut longue, très longue, une des plus longues de tous les temps. Personne ne put dormir. [...] Les cabarets ne fermaient pas. Sur les quais, des solitaires pérégrinèrent toute la nuit, ombres bizarres. Il faisait une chaleur écrasante, on ne pouvait pas trouver le sommeil ; dehors, on cherchait un peu de vent, un peu d'air. Paris entier ne dormait pas. Ce fut l'un des plus beaux étés de tout le siècle. Un des plus chauds aussi. On rôtissait⁸⁶. ».

⁸⁵ Voir PRANCHÈRE Jean-Yves, *L'Autorité contre les Lumières : la philosophie de Joseph de Maistre*, Genève, Droz, 2004.

⁸⁶ VUILLARD Éric, *14 juillet*, Arles, Actes Sud, 2016, p. 54.

Une nouvelle fois, aucune œuvre audiovisuelle ne représente ces périodes de calme entre deux événements révolutionnaires où le peuple retourne aux activités simples de la vie. Pas d'hiver froid ou d'été suffoquant, sauf lorsque l'on filme les campagnes et que l'on s'éloigne de la ville. La Révolution se trouve limitée à des « grands épisodes ». Le temps est fracturé et condensé. Tout cela alimente la vision d'une période brusque durant laquelle tout s'est accéléré. Pourtant les continuités ont été plus longues – de 1789 à 1799 – que les ruptures. La vision très événementielle de l'histoire domine dans les représentations cinématographiques, télévisuelles et vidéoludiques.

Prenons ici le temps d'aborder le cas d'*Europa Universalis 4* (Paradoxe Interactive, 2013) qui est un jeu vidéo de stratégie en temps réelle, à l'échelle du monde, et qui couvre une vaste période historique allant de 1444 à 1821. Le joueur peut décider de débiter son expérience à partir de différents scénarios :

« l'essor des Ottomans » le 11 novembre 1444 ; « Chute de Constantinople » le 29 mai 1453 ; « Un nouveau monde ! » le 1^{er} janvier 1492 ; « Guerre de la Ligue de Cambrai » le 10 décembre 1508 ; « Guerre de Quatre-Vingt Ans » le 23 janvier 1579 ; « Guerre de Trente Ans » le 23 mai 1618 ; « Guerre de succession d'Espagne » le 1^{er} décembre 1707 ; « Guerre de Quadruple Alliance » le 17 décembre 1718 ; « Guerre de Sept Ans » le 15 mai 1756 ; « Révolution Américaine » le 4 juillet 1776 ; « Révolution Française » le 14 juillet 1789 ; « France Révolutionnaire » le 21 septembre 1792 ».

La Révolution française est considérée comme une rupture dans la trame historique. Différents aléas viennent également perturber le choix du joueur. Ce sont en fait les événements historiques de la Révolution : États généraux, Monarchie Constitutionnelle, Première République, Terreur, Mort de Louis, Révolte des Chouans, etc. Ce système a inspiré les aléas du jeu *We. The Revolution*. Nous voyons ici que l'événement est très utile aux concepteurs vidéoludiques puisqu'il provoque une dynamique dans l'expérience personnelle du joueur. Cependant, cela peut induire une approche événementielle de la Révolution qui se résume à une succession d'événements traumatiques qui rebattent les cartes et donnent une certaine représentation instable du processus révolutionnaire.

La lecture événementielle s'explique parce qu'elle est la forme traditionnelle - souvent scolaire - de l'enseignement de l'histoire. L'élève a appris la Révolution par les dates. Bien que les nouveaux programmes insistent sur les fondements et un certain temps long, les grandes figures et les grands événements gardent une place importante. D'autant que durant la petite dizaine d'heures consacrée à la période, l'enseignant se trouve contraint par le temps. Il est alors obligé de s'adonner à la synthèse par dates et d'évoquer ces « grands acteurs ». Ce savoir scolaire reste la principale source du réalisateur⁸⁷. Qu'il fasse appel à des historiens ou qu'il se plonge dans des ouvrages savants, sa première rencontre avec la Révolution française a été scolaire sinon familiale. Il est alors difficile de s'émanciper de ce découpage chronologique condensé. Si le réalisateur y parvient, c'est souvent que cela relève d'un discours fort et d'une démarche volontaire.

Représenter les différentes temporalités confronte l'équipe artistique à de nombreux défis technologiques et à des contraintes très fortes. Les concepteurs imaginent ou utilisent diverses techniques : alternance jour/nuit, inscription à l'écran, dialogues, etc. Relevons par exemple une séquence du film de Schneider : une branche d'olivier évoque la prochaine récolte. Ce rameau devient un outil pour traduire une temporalité. Plus tard, nous voyons que les olives sont mûres : c'est le signe que plusieurs mois ont passé. Un écriteau vient même soutenir cela puisqu'on peut y lire : « Des semaines se sont écoulées. Le temps de la récolte approche. ».

En France, chaque œuvre sur la Révolution est un petit événement en soi. Très attendu par les historiens et les passionnés, scrutés par les journalistes et critiqués par les politiciens, chaque objet se retrouve chargé du poids d'une tradition audiovisuelle. Le réalisateur doit alors faire le choix des événements représentés, d'un angle politique ou d'un apolitisme, d'acteurs, d'un genre, etc. Très vite, le projet déborde et le récit se fracture. Il paraît complexe de mettre en avant les continuités de la période face à toutes ces contraintes.

⁸⁷ Le réalisateur Jean-Daniel Verhaeghe (*Une femme dans la Révolution*, 2013) mentionne son cahier d'écolier dans un interview : FORESTIER François, « "Une femme dans la Révolution" : une sacrée leçon d'histoire » [en ligne], *TéléObs*, mis en ligne 19 décembre 2013, et consulté le 13 avril 2020.

Dans le contexte actuel, les pressions financières viennent sans cesse remodeler les montages des réalisateurs. Le résultat est souvent plus saccadé et plus proche d'une lecture événementielle. Pierre Schoeller fait remarquer que :

« la réalité du tournage impose une montagne de contraintes, une somme de choix, une somme de collaborateurs, de travail, de temps, etc. Il y a toujours eu des choix à faire : des choix artistiques, des choix de production et des choix de fabrication. Pour que le film existe, il fallait toujours trouver un compromis entre ces trois aspects, car si l'un était lâché en cours le film s'arrêterait. Le film est donc vraiment un processus de compromis. [...] J'étais assez contraint par l'entreprise : contraint par le devoir de fidélité aux faits historiques ; contraint parce que je n'avais pas toujours les moyens de filmer là où je voulais ; et contraint par une équation économique, qui nécessitait d'ouvrir le film au plus grand nombre pour qu'il puisse avoir un large public en salle, être vendu à l'étranger, etc⁸⁸. ».

Il est certain que le format du film - restreint dans sa durée - rajoute une contrainte. Les nouvelles formes sérielles peuvent aujourd'hui apporter des projets intéressants. En effet, la diffusion et le succès du modèle des épisodes d'anthologie donneront peut-être des idées à des réalisateurs quant à la possibilité de surmonter toutes ces difficultés. Le jeu vidéo devrait être le format idéal pour transposer la notion de durée et transmettre les émotions temporelles. Pourtant, comme nous l'avons vu, le jeu vidéo reproduit aisément les formats audiovisuels. Nous avons ici l'existence de transferts culturels et intermédiaiques : les concepteurs artistiques n'étant pas formés en histoire, ils s'alimentent principalement de ces représentations audiovisuelles très découpées chronologiquement. L'évolution technologique de la télévision, du cinéma et le développement du casque de réalité virtuelle, promettent certainement de petites révolutions quant à la représentation temporelle dans ces univers fictifs.

⁸⁸ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*, p. 230-231.

1.4 Rythmes révolutionnaires

La Révolution correspond à dix années, mais nous avons vu qu'il était inédit de les représenter toutes et que la perception collective contemporaine de la période restreignait sa représentation aux années 1789-1794. La geste napoléonienne est perçue comme une époque à part entière, souvent sans lien avec les années révolutionnaires. Nous avons ensuite vu les différentes contraintes intrinsèques à la représentation de l'expérience temporelle chez le spectateur ou le joueur. Les différents mécanismes mis en œuvre permettent plus ou moins efficacement de transcrire à l'écran les temporalités révolutionnaires. Une révolution est d'abord un cycle, un retour périodique à un point précis de l'espace-temps qui s'est écoulé selon une durée précise. Mais l'objet révolutionné s'est transformé durant cette période. Ainsi, en 1799, la France n'est plus celle de l'Ancien Régime bien qu'elle retrouve politiquement un régime autoritaire. Pour certains, la Révolution a été brutale, soudaine et fragmentée. Pour d'autres, elle a été un long processus de transformations et de changements profonds de la société. La Révolution a nécessairement été les deux à la fois : faite de rapidités et de lenteurs.

Les objets audiovisuels et vidéoludiques possèdent leur propre durée. La contrainte est la plus forte au cinéma et la plus faible dans le jeu vidéo. La télévision se situe entre les deux médias et son hybridation actuelle induit un format de plus en plus long. Le jeu vidéo est par définition infini, car c'est l'expérience du joueur qui détermine sa durée de vie. La numérisation de son support a permis le dépassement de son enveloppe physique. Si c'est aussi le cas pour le cinéma et la télévision, la grande différence réside dans le fait que ces deux médias sont construits et réalisés durant un temps achevé. Le spectateur contemple un objet fini ; tandis que le joueur fait lui-même évoluer le jeu vidéo au-delà de sa réalisation. Ce principe s'accroît avec le succès des mondes ouverts permettant au joueur de poursuivre son expérience vidéoludique bien après la fin du scénario principal⁸⁹. Cette ca-

⁸⁹ L'essor des DLC (download content) - une extension téléchargeable - permet de renouveler un jeu sur une durée de presque dix ans après sa sortie. Cette décennie correspond à un choix de rentabilité plutôt qu'à une réelle limite technologique.

ractéristique est actuellement impossible pour le cinéma ou la télévision bien que la *vidéoludisation*⁹⁰ de ces médias soit en cours. Le dernier épisode de *Black Mirror - Bandersnatch* (2018) - permettait aux spectateurs de Netflix d'orienter la trame de l'épisode selon plusieurs choix possibles.

Au-delà de ces diverses dimensions temporelles, quels rythmes peuvent être appliqués à la représentation de la Révolution à l'écran ? D'abord, ce peut être le choix de la lenteur. Ce cinéma contemplatif est souvent associé à un genre précis. L'objectif est de représenter les transformations, qu'elles soient sociales, économiques, politiques et culturelles. En termes de durée, les comédies sont beaucoup plus courtes que les autres types de fictions historiques. Pour Laurent Jullier, la fluidité au cinéma correspond au sentiment d'évidence des changements⁹¹. Le montage est le principal instrument de ce rythme. Trois facteurs de fluidité caractérisent le montage : le choix de geste technique (1), la justification de la coupe (2) et la gestion de la continuité (3). La multiplication de plans lents - séquence ou fixe - répond au premier facteur. Ensuite, c'est au directeur de l'image d'en assumer la cohérence et l'utilisation. Lors de la scène de dîner entre Robespierre et Danton du film de Wajda (1982), le réalisateur pose la caméra face à la table, afin de nous faire entrer dans l'intimité du moment. Le choix technique est justifié dans les coupes - le champ/contrechamp permet la rhétorique du dialogue - et la continuité est assurée par la durée de leur rencontre. Tout cela traduit à l'écran une certaine lenteur, représentative de la gravité de cette rencontre.

Souvent, ces rythmes lents sont associés aux grands débats politiques et aux grands orateurs (*La Révolution française* ou *Un Peuple et son roi*), tandis que le peuple se voit majoritairement associé à des rythmes rapides, impulsifs et propres aux événements révolutionnaires. Le choix du montage permet la représentation de discours différents. Un assemblage lent et continu favorise la vision d'une révolution lente qui enracine des idées nouvelles. À l'inverse, la multiplication des ruptures et des enchaînements - au montage - traduit une révolution brusque et soudaine. Parfois, nous observons les deux formes dans un

⁹⁰ La *vidéoludisation* est un terme que l'on retrouve dans différents ouvrages dont celui de NATKIN Stéphane, *Jeux vidéo et médias du XXI^e siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Paris, Vuibert, 2004.

⁹¹ JULLIER Laurent, *Analyser un film : de l'émotion à l'interprétation*, Paris, Flammarion, 2012, p. 272.

même objet : la lenteur politique s'oppose à la dynamique populaire. « Le montage est susceptible de participer à la distribution du savoir. Il souligne alors des ressemblances plastiques ou fonctionnelles entre deux objets séparés par un cut⁹². », mais il peut aussi exacerber les oppositions.

Dans cette perspective, le film de Clément Schneider se place hors catégorie puisqu'il est monté très lentement : les plans-séquences sont nombreux et la durée moyenne des plans est beaucoup plus élevée que dans les autres œuvres sur la Révolution. C'est un choix explicable et expliqué par le scénario : nous suivons Gabriel, un jeune moine, dans un couvent provençal. La lenteur de sa vie permet au réalisateur de proposer un film lent et contemplatif. Mais cela vient aussi soutenir un certain discours : la Révolution n'est pas nécessairement une succession de scènes d'action, mais elle est tout autant une révolution intérieure qui nécessite du temps et de la réflexion. Même si le film ne dure qu'à peine plus d'une heure, cette dilatation du temps cinématographique permet un développement plus profond des personnages et de leur psychologie. Chez Schneider, la Révolution n'est pas un bouleversement qui entraîne une accélération et une contraction des temporalités, c'est une rupture mentale et philosophique. Mais comme le relève Gabriel, la nature reste immuable malgré l'irruption de la Révolution. Le personnage se repose souvent sur des certitudes « naturelles » qui le rassurent : saisons, récoltes, jour et nuit.

L'action scénaristique est-elle alors liée aux passages violents et guerriers : Bastille, Tuileries, saccages, pillages, guerres révolutionnaires et autres formes de représentations de la mort ? Ces séquences sont rarement représentées avec un montage lent et sont souvent plus saccadées. En 1974, l'historien du cinéma Barry Salt a étudié le nombre de plans d'un film et leur durée moyenne⁹³, ce qu'il nomma la Durée moyenne de plan (DMP) ou encore *average shot length* (ASL). Plus la DMP est courte, plus le film (ou le téléfilm) multiplie le nombre d'images par seconde à l'écran, ce qui aboutit à un montage très rapide et moins fluide. Dans le « monde audiovisuel révolutionnaire », nous avons vu qu'il était possible de

⁹² *Ibid.*

⁹³ SALT Barry, *Film style and technology : history and analysis* (1974), London, Starword, 1983.

découper les montages en deux grandes catégories : un montage lent (*L'Anglaise et le Duc, Un Peuple et son roi, Un violent désir de bonheur...*) et un montage rapide (*Chouans !, Marie-Antoinette, Les Visiteurs : la Révolution...*). Les styles de ces œuvres sont très opposés. Dans le cas du jeu vidéo, les « cinématiques » - ces séquences d'animation présentes entre deux phases de jeu - reproduisent les codes du cinéma d'animation et donc plus largement du cinéma. Ces scènes prolongent souvent le scénario principal et présentent de belles images en s'émancipant de la contrainte technologique du jeu. Elles sont aussi introductives lorsqu'elles laissent place au déclenchement d'une nouvelle séquence de jeu. Le lien entre montage vidéoludique et audiovisuel est très fort, car le jeu vidéo provient d'une évolution technologique du cinéma. Ainsi si le jeu est contemplatif, il possède un montage lent et fluide. À l'inverse, si c'est un jeu d'action ou d'aventure, le montage est rapide et saccadé. Nous retrouvons les schémas de l'audiovisuel. Laurent Jullier fait remarquer que : « L'un des paramètres formels le plus fréquemment associés à la vitesse du film est le nombre de ses plans. [...] Certains cinéastes postmodernes aiment par ailleurs à utiliser l'écran comme tablette sur le modèle des jeux vidéo⁹⁴... ». Les échanges intermédiatiques se multiplient de nos jours et aboutissent à une hybridation des deux supports. Notamment le jeu vidéo devient de plus en plus un objet d'art, tant sa technique se rapproche du cinéma. Par ailleurs, il n'existe pas nécessairement de différences liées à la nationalité du projet audiovisuel ou vidéoludique sur le plan du montage. Que ce soit pour n'importe quel média, Jullier relève que c'est bien plus une question d'époque que de nationalité⁹⁵.

C'est pourquoi il faut se questionner sur les impacts de ces dynamiques de montage. Est-ce que la multiplication d'objets aux rythmes rapides a des conséquences sur la perception contemporaine de la Révolution par le public ? La Révolution devient-elle plus violente dans les esprits, à cause de films ou de jeux vidéo trop saccadés ? Auparavant nous avions des œuvres beaucoup plus lentes. Comment expliquer un tel changement ? Laurent Jullier et Pierre Schoeller répondent doublement à ces interrogations.

⁹⁴ JULLIER Laurent, *op. cit.*, p. 285

⁹⁵ *Ibid.*, p. 286.

Pour Jullier, il existe :

« [une] contrainte du cinéma de genre : celle de respecter un certain cahier des charges formel pour mériter son étiquette tout en proposant des variations nouvelles accessibles aux aficionados limite le double risque d'ennuyer le public par excès de prévisibilité et de le perdre par excès d'imprévisibilité⁹⁶. »

Pour Schoeller :

« ces contraintes, acceptées d'emblée, ont fait partie de l'élaboration du film. Mais il y a des choses que je n'ai pas pu filmer. Des spectateurs ou des critiques demandent parfois pourquoi, avec un sujet pareil, le film ne dure pas trois heures : mais on n'avait pas les moyens de faire un film de trois heures ! Ou alors à rendre tout très lent, et je ne sais pas si le film aurait été mieux. Mais on n'a pas jeté au montage une demi-heure de scènes, ce qu'on a mis là est ce qu'on a filmé, en essayant de redonner une vie à l'écran, la plus belle possible⁹⁷. ».

Le public est aujourd'hui plus influencé par des choix de réalisation qui sont eux-mêmes contraints par des pressions financières de production. Le montage est suspendu à ces moyens : le réalisateur réalise des coupes et oscille entre fluidité ou saccadé. Comme le relève Schoeller, ce n'est pas nécessairement une coupe qui intervient comme une sanction à la fin de la phase de montage. C'est plutôt dès le départ que le réalisateur oriente sa réalisation en s'adaptant à ces contraintes. Le film évolue aussi selon les considérations sociales de son temps : il fluctue selon le type de public qu'il en face de lui. Si durant l'entre-deux-guerres, le cinéma s'imposait au grand public par des films d'action et d'aventure, l'après-guerre a été le temps de nouvelles expérimentations audiovisuelles. À la télévision, les émissions intellectuelles se multiplièrent : *La caméra explore le temps* dès les années 1950, mais aussi *Le Grand Échiquier* et *Apostrophe* dans les années 1970. Depuis l'émergence des nouvelles technologies de l'information et de la communication durant la seconde moitié

⁹⁶ *Ibid.*, p. 284.

⁹⁷ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, « Un peuple et son roi, entretien avec Pierre Schoeller », *Annales historiques de la Révolution française*, n° 395, 2019, p. 227-240.

du XX^e siècle, les sociétés se sont accélérées⁹⁸. Dès lors, les rythmes et les montages des médias et de leurs objets se sont transformés.

Difficile aujourd'hui de réaliser un film lent sans se revendiquer d'un certain genre. De nos jours, la DMP atteint des records avec une moyenne de 3 secondes par plan pour les cinéastes Michael Bay et Christopher Nolan, deux réalisateurs qui cumulent les plus gros box-offices des vingt dernières années⁹⁹. Spielberg est à environ 6,5 secondes quand Hitchcock était à 9 et Woody Allen à 17,5 secondes. Nous ne possédons pas ces données pour les œuvres de notre corpus, mais nous pouvons aisément observer que les plans sont beaucoup plus courts dans *Les Visiteurs* que dans *Un Peuple et son roi*. Le discours et le public sont différents : Poiré ne cherche pas à transmettre une réflexion mais à divertir ; Schoeller recherche l'émotion populaire. Pour cela, il est nécessaire de prendre le temps de permettre au spectateur de s'appropriier l'image avec plus de profondeur. Le rire quant à lui demande un certain rythme qui est lié à la répétition et à l'enchaînement comique.

Les différents rythmes de montage n'influencent pas les discours fictionnels. Le montage est plutôt associé à un genre : un montage rapide pour un film d'action, un montage lent pour un jeu contemplatif, etc. C'est dans une optique de rentabilité que le cinéaste se voit contraint de proposer une certaine structure. Si Schoeller est associé à un cinéma d'auteur, *Un Peuple et son roi* est une superproduction composée d'acteurs en vogue. Le succès de ses films précédents a pu attirer de nouveaux producteurs, mais cela a aussi imposé de nouvelles contraintes à son film. Ce sont des mécanismes similaires à l'œuvre de Enrico et Heffron, même si celle-ci s'inscrivait dans le contexte du Bicentenaire et d'un soutien national politique. De même, le choix de la télévision a permis de proposer un format en feuille-

⁹⁸ Les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) correspondent aux techniques de l'informatique, de l'audiovisuel, des multimédias, de l'internet et des télécommunications. Les NTIC renvoient plus particulièrement aux innovations des années 1990-2000 qui sont liées à la diffusion d'internet et des ordinateurs domestiques. Voir JEANNERET Yves, *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2007. Voir aussi RIFKIN Jeremy, *La troisième révolution industrielle. Comment le pouvoir latéral va transformer l'énergie, l'économie et le monde*, Paris, Les Liens qui libèrent, 2012

⁹⁹ La notice « Liste des plus gros succès du box-office mondial » sur le site Wikipédia.net donne la liste des plus gros box-offices du cinéma. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_plus_gros_succ%C3%A8s_du_box-office_mondial#Plus_gros_succ%C3%A8s_du_box-office

ton. Trente ans plus tard, la société française a évolué. Ce n'est plus la même qu'en 1989. Les spectateurs ont changé et leurs attentes aussi. Schoeller fait alors le choix d'orienter - dès le début du tournage - ses plans et son montage, afin de ne pas avoir à trop l'amputer¹⁰⁰. Toutes ces contraintes, qu'elles soient liées à la production ou à la réception, transforment la réalisation de l'objet dès la première phase de conception.

Le montage d'une œuvre audiovisuelle et vidéoludique sur la Révolution dépend alors de contraintes techniques et économiques, qui paraissent indépendantes dans un premier temps à l'écriture du scénario. Schoeller fait le choix de contraindre son récit dès le début. Toutefois, de nombreux concepteurs produisent d'abord une histoire qui est par la suite amputée par des réalités économiques de production. De même, il est difficile d'évaluer l'impact du montage sur la perception qu'en tire le spectateur et le joueur de la période historique. Nous pouvons seulement supposer qu'un montage rapide, associé à une œuvre dite d'action ou d'aventure, peut donner à voir la Révolution comme une période de ruptures et d'événements dramatiques. À l'inverse, un montage lent peut peut-être mieux évoquer l'idée de profonds bouleversements et de continuités.

¹⁰⁰ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*

1.5 Comment mettre fin à la Révolution ?

Nous avons étudié la durée, l'ouverture et les rythmes temporels ; il nous faut maintenant conclure en nous intéressant à l'achèvement de l'objet. Ces « fins » sont-elles des ruptures ou des dates précises ? D'autant que comme nous l'avons vu, les périodes représentées sont souvent similaires d'une œuvre à une autre. Il est alors intéressant de comprendre cette réutilisation commune à nos différentes fictions, quel que soit le média. S'intéresser aux séquences finales est nécessaire, car la conclusion transmet le discours final du réalisateur. Pour Ricoeur, la conclusion « donne à l'histoire un "point final", lequel, à son tour, fournit le point de vue d'où l'histoire peut être aperçue comme formant un tout¹⁰¹[...] ». C'est en ce sens le point de dénouement du scénario, mais ce sont aussi les dernières images que voit le spectateur. La nécessité est de créer une émotion, de répondre aux péripéties, de proposer une fin au récit. Ces mécanismes narratifs ont une place particulière dans la fiction historique. Pour la Révolution, la fin de la fiction représente souvent un événement considéré comme un des points de basculement de la période, que ce soit la mort du roi, la fin de la Terreur ou la prise de pouvoir par Bonaparte. D'où l'intérêt de s'y intéresser dans le cadre d'une histoire des représentations. Précisons que dans le cas du jeu vidéo, la fin peut prendre plusieurs formes : celle de l'intrigue principale, compléter le jeu à 100 % (dans le cas des jeux récents) ou encore l'arrêt de l'expérience vidéoludique par le joueur lui-même (plus difficile à étudier).

Deux de nos objets étudiés se terminent aux débuts de la Révolution : *Marie-Antoinette* de Coppola et *Les Adieux à la Reine* de Jacquot. Dans le film de Coppola, la dernière séquence présente un Versailles assiégé. La reine est dans sa chambre, apeurée par les bruits de la foule. Un garde lui conseille de fuir, car le peuple de Paris est venu pour la tuer. La famille royale se réunit, une fenêtre se brise et le roi se veut protecteur. Une foule armée de piques et de torches siffle l'arrivée de la reine au balcon, mais le silence se fait quand la reine leur répond d'une révérence. Escortée jusqu'à la calèche, Marie-Antoinette fait des

¹⁰¹ RICOEUR Paul, *Temps et récit*, Paris, Le Seuil, 1983, p. 130-131.

adieux pleins d'émotion à son palais, affirmant qu'elle ne reviendra pas [ill. 16]. La dernière image nous présente sa chambre ravagée : le lustre est au sol et des débris de verre jonchent au sol.

Dans le film de Jacquot, la séquence finale représente également un départ. D'abord celui du roi - le 17 juillet 1789 - qui se rend à Paris pour prendre la mesure des derniers événements. Mais surtout celui de la duchesse de Polignac qui est incitée à fuir selon l'ordre de la reine. La servante Sidonie - l'héroïne principale - doit se déguiser en duchesse tandis que Mme de Polignac revêt les habits de Sidonie. La calèche quitte Versailles. En route vers la Suisse, le carrosse est arrêté par des gendarmes et par ce qui semble être une milice populaire portant la cocarde. Le dernier plan nous présente le véhicule qui a réussi à passer le barrage tandis que Sidonie - en voix off - conclut sur son exil définitif, loin de Paris et de sa reine [ill. 17].

Ces films s'achèvent donc aux balbutiements de la Révolution. Ces séquences finales identiques présentent toutes deux un départ de Versailles : que ce soit celui de la famille royale en octobre 1789 ou celui de la duchesse de Polignac en juillet de la même année. Chez Coppola, nous l'avons vu, la réalisatrice cherche à créer de l'empathie pour la famille royale. L'âge d'or est brutalement arrêté par la révolte populaire. Le fait que la reine obtienne le silence de la foule en colère après sa révérence illustre la magnificence royale. C'est une forme de supériorité illustrée par l'opposition nette avec la foule en colère qui vandalise le palais et fait pleurer le dauphin. Chez Jacquot, nous retrouvons les mêmes mécanismes avec le roi qui embrasse tendrement sa famille. La scène illustre l'inquiétude des nobles face à ce soulèvement populaire. Mais c'est aussi l'amour de la reine envers la duchesse que l'on peut voir par un baiser passionné d'adieu entre les deux femmes. C'est la fin d'une époque : les films s'achèvent sur un départ. Ces séquences symbolisent la rupture entre deux mondes et deux époques. Le départ de Marie-Antoinette se fait à l'aube et indique le passage à une nouvelle ère. Sidonie quitte Versailles au même moment de la journée, mais elle fuit la France de nuit. Dans chaque objet, c'est la présence du carrosse qui illustre ce mouvement temporel. Cela n'est pas anodin, car l'épisode rappelle celui de Varennes. Nous retrouvons cette lecture téléologique de l'histoire: l'explication des phéno-

mènes historiques par une cause finale. Comme le dit Arlette Farge au sujet du travail de l'historien : « Il n'est aucune page qu'il puisse écrire sur une époque donnée sans être au courant de ce qui s'est, de fait, produit par la suite¹⁰² . ».

Marie-Antoinette prononce les mots suivants : « Je dis au revoir. Je fais mes adieux », tandis que Sidonie dit : « Bientôt je serais loin de Versailles . Bientôt, je ne serai plus personne. ». L'utilisation du « je » participe à l'individualisation de la reine qui utiliserait plutôt le « nous » royal. Chez Sidonie, la femme de chambre, l'utilisation du « je » est plus évident. Mais dans ces derniers instants, l'usage de la première personne permet une identification ultime du spectateur avec l'héroïne à l'écran. Les deux femmes pressentent que ce départ est irréversible. Pour Sidonie qui n'est pas sa propre maîtresse, cela est cohérent, car elle suit désormais les ordres de la duchesse. Pour la reine, nous sommes clairement dans cet anachronisme propre aux œuvres historiques fictives. Coppola ouvre la fin de son film sur l'annonce des événements funestes qui attendent la reine. C'est une réalité indéniable, mais qui est inconcevable à cet instant - dans le carrosse - pour la reine. Personne en octobre 1789 n'imagine un instant que dans quelques années, le peuple de France aura exécuté son roi et sa reine. Mais le public contemporain le sait et Coppola répond à ses attentes. D'autant que cela permet à la réalisatrice de conclure sur un élément dramatique fort : l'annonce prophétique de sa mort. La fiction historique est imprégnée de ce finalisme qui tente d'expliquer les phénomènes par leur fin, bien qu'une cause précède toujours ses effets. Les scénaristes conçoivent leurs récits à rebours : il faut expliquer en quoi le départ de Versailles est un tel drame pour le personnage. Mais aussi en quoi cet adieu de la reine à son château est terrible : elle n'y reviendra jamais et elle sera exécutée dans quelques années.

¹⁰² FARGE Arlette, « Le temps, l'événement, l'historien », *L'Inactuel*, n°2, 1994. Voir LEDUC Jean, « Détermine, téléologie » in DELACROIX Christophe, DOSSE François, GARCIA Patrick et OFFENSTADT Nicolas (dir.), *op. cit.*, p. 711-719.



Illustration 16: Capture d'écran du film *Marie-Antoinette* de Sofia Coppola, 2006.
Marie-Antoinette, à l'aube, fait ses adieux à Versailles.



Illustration 17: Capture d'écran du film *Les adieux à la reine* de Benoit Jacquot, 2013.
Sidonie, en duchesse, profite de la vue du carrosse.

Un autre procédé récurrent aux séquences de conclusion correspond à la mort d'un ou des protagonistes. Que ce soit le roi (*Un Peuple et son roi*), la reine (*L'Autrichienne* et *Marie-Antoinette, ils ont jugé la reine*) ou les hommes politiques (*Danton*, *La Révolution française*). Le cas de *L'Anglaise et le Duc* est différent, car si le film s'achève sur la mort de Grace Elliot, celle-ci ne vient finalement pas. Rohmer nous montre cependant des nobles conduits à l'échafaud. Le cinéaste conclut bien sur l'image de la mort, mais pas celle de son héroïne. Dans le cas de Schoeller, le film cherche à représenter les relations entre le peuple de Paris et son roi. Il est cohérent d'arrêter le récit à la rupture définitive entre les deux : lorsque Louis XVI est guillotiné. De même, si l'œuvre de Wajda suit finalement plus Robespierre que Danton, l'histoire s'arrête avec la mort du montagnard. Enfin, *La Révolution française* se termine avec la chute de Robespierre et la fin de la Terreur. On travaille ici sur trois œuvres qui mettent en scène la mort du roi, de Danton, et de Robespierre.

Le film de Wajda se termine en deux scènes superposées : l'exécution de Danton et une scène où Robespierre est alité et délirant. La scène de la guillotine est dramatique et sanglante. Des hommes recouvrent la machine d'un drap comme pour la ranger. Une femme qui assiste au spectacle se retourne : c'est Lucile Desmoulins (Angela Winkler) qui serre un fil rouge autour de son cou. En parallèle, nous voyons un Robespierre fiévreux qui a des visions. Il est cadavérique et pose lui-même un linceul sur son visage comme pour faire un masque mortuaire. Le film s'achève de manière cyclique, car la séquence d'ouverture nous montrait un Robespierre alité et migraineux. Cependant, s'il était faible au début, il est presque mort à la fin du film.

Chez Enrico et Heffron, nous retrouvons une construction similaire : l'exécution de Robespierre se superpose à une scène de liesse populaire. Robespierre est allongé sur le billot, la mâchoire déchiquetée et sanglante. Des fleurs et des cocardes sont projetées en l'air au moment où le couperet tombe. Les dernières images nous présentent une jeune mère et ses deux enfants allumant des cierges dans une église. Une voix off (qui semble être celle de Robespierre) récite les « grandes » victoires démocratiques de la Révolution. Le mort conclut son discours sur l'espoir des jours à venir et l'importance de toutes ces vies populaires qui auront joué un rôle dans cet avènement de la liberté.

Enfin, dans le film de Schoeller, la séquence est une nouvelle fois semblable, même si les deux scènes ne se superposent pas mais se suivent. D'abord l'exécution du roi autour duquel se trouve une foule qui est d'abord silencieuse puis euphorique. Ensuite, une scène plus intime dans la chambre de Françoise (Adèle Haenel) et de Basile (Gaspard Ulliel). Le couple heureux profite du bonheur de la naissance de leur enfant. Schoeller réutilise cet aspect cyclique : le film s'ouvre sur le deuil de Françoise qui vient de perdre son nourrisson alors que la Bastille vient de tomber, tandis qu'il s'achève sur la mort du roi, mais sur le bonheur de la jeune mère et l'arrivée d'un nouvel enfant.

Les trois séquences nous présentent la mort comme une étape cruciale de la Révolution. Pour Wajda, la mort de Danton signifie le point de non-retour pour Robespierre. La Révolution est gelée : pour le réalisateur, la mort de Danton marque l'entrée réelle dans la Terreur et l'arrêt du processus démocratique. Cela est souligné à l'écran par la folie de Robespierre et l'aggravation de sa condition physique. En tuant le « Mirabeau du ruisseau », Robespierre scelle, selon Wajda, son destin puisqu'il a la vision prophétique de sa propre mort. C'est un élément représenté par Lucile dont le cou est cerclé d'un fil rouge sang. Exécutée huit jours après son mari, elle est l'incarnation des remords et du sang sur les mains. La présence de l'enfant qui récite la Déclaration des droits de l'Homme fait référence à la scène d'ouverture. Ici, elle permet à Wajda de dénoncer l'éloignement entre 1794 et les principes de 1789. L'enfant représente aussi la jeunesse, l'avenir qui survivra à la Terreur et à Robespierre.

La figure juvénile, nous la retrouvons dans *La Révolution française* de Enrico et Heffron. Ils sont trois enfants à accompagner deux femmes qui déposent des cierges dans une église. Dans cette séquence, c'est Robespierre qui est exécuté. Heffron réalise cette deuxième partie - « les Années Terribles » - et il fait le choix d'associer la mort de Robespierre à des scènes de liesse populaire. Le sang de l'Incorruptible laisse place à celui de la vie. Sa mort marque la fin de la Terreur. L'allumage des cierges représente une prière jusque là interdite. L'église semble avoir retrouvé ses fonctions liturgiques. La Révolution est-elle achevée par ce retour du christianisme ? Les enfants incarnent les jours à venir. La voix off met en avant tous les droits et les libertés dûment obtenues après toutes ces années. C'est

un discours qui sonne comme la fin d'un processus alors que nous ne sommes qu'en 1794. De plus, ces enfants ne sont pas n'importe lesquels : ce sont les orphelins Desmoulins. Les femmes sont la nourrice et la mère de Lucile. Une nouvelle fois, le couple Desmoulins incarne l'erreur de 1794.

L'œuvre de Schoeller s'arrête à la mort du roi, le 21 janvier 1793. Son exécution est aussi accueillie avec joie et célébration. La figure de l'enfant est présente par la naissance du bébé de Françoise et de Basile. On ne peut représenter plus clairement le cycle de la vie : le roi meurt quand naît l'enfant. Mais c'est aussi un message politique : l'individu sacré meurt comme le premier enfant de Françoise. Cependant, celui qui vient de naître est désormais libre et égal à tous. Il n'y a plus d'individu supérieur selon les principes de la Révolution. Ce qui était sacré est désormais dans le sang du peuple de France : le sang du roi éclabousse les visages de ceux qui assistent à son exécution. C'est également Clémence, la jeune orpheline, qui prélève le sang du souverain avec son mouchoir. Les révolutionnaires ont « mis fin au monopole de la naissance » - ce sont les mots de Robespierre dans le film de Enrico et Heffron. Les habitants des faubourgs n'ont pas péri pour rien. Ils ont gagné le droit à l'existence, la liberté de vivre pleinement.

D'autres objets évitent cette catégorisation et possèdent une fin plus incertaine. C'est le cas, comme nous l'avons dit, de *L'Anglaise et le Duc*, mais aussi des *Visiteurs*, d'*Un violent désir de bonheur*, de *La nuit de Varennes*, de *Chouans !* ou des jeux vidéo de notre corpus. C'est parce qu'ils répondent à des logiques scénaristiques indépendantes qui prennent la Révolution comme « prétexte » ou encore parce qu'ils renvoient à un cadre spatio-temporel très précis dans la période. Pour autant, la fin pose problème dans le cas du jeu vidéo. Comme nous l'avons développé plus haut, nous devons nous demander quand s'arrête un objet vidéoludique¹⁰³. Plusieurs réponses sont possibles : la fin du scénario principal, le jeu est complété à 100 %¹⁰⁴, ou bien le moment où le joueur décide d'arrêter de jouer. La dernière option étant trop difficile à analyser, nous nous concentrons sur les deux premières.

¹⁰³ Une journée d'étude a été consacrée à la question de la fin dans les jeux vidéo : « La fin dans les jeux vidéo : aspects des spatio-temporalités vidéoludiques », organisée par Karim Charredib et Yannick Kernech, université Rennes 2, le 24 novembre 2016 à Rennes.

Dans *Unity*, l'implication de la Révolution dans le scénario principal s'arrête avec la mort de Robespierre. Un personnage fictif se retrouve à l'origine de la blessure par balle dans la joue de l'Incorruptible : Germain, un maître-templier. En effet, la saga *Assassin's Creed* développe un conflit millénaire entre les assassins et les templiers, deux ordres secrets qui s'affrontent. Les templiers étant partisans de l'ordre, tandis que les assassins défendent la liberté de chacun. Robespierre se révèle être le pantin des templiers et son arrestation marque l'arrêt des événements révolutionnaires. C'est la mort de Germain qui marque la fin du scénario principal. Une nouvelle fois, l'exécution de Robespierre traduit l'idée que la paix revient et que la Révolution s'arrête principalement après sa mort. Son exécution n'est même pas représentée et son arrestation est associée à sa mort. *Unity* reproduit cette limite temporelle retenue par un certain nombre d'historiens, comme nous l'avons déjà fait remarquer. Malgré le fait que le jeu nous révèle que la Révolution n'est qu'un prétexte déclenché par les templiers pour prendre le pouvoir en détruisant la puissante monarchie française, le scénario s'arrête tout de même durant Thermidor. Un DLC intitulé *Dead Kings*, est sorti six mois après la sortie de *Unity*. Il nous permet de réendosser le costume d'Arno afin de poursuivre la trace laissée par Condorcet dans la crypte royale de Saint-Denis. Temporellement, nous sommes dans les jours qui suivent Thermidor. Le jeu s'achève sur le départ d'Arno en Égypte fin 1794 - clin d'œil à la campagne de Bonaparte de 1798. Chronologiquement le scénario ne dépasse donc pas l'année 1794. Pour autant le joueur peut continuer d'évoluer librement dans le monde fictif. C'est là une des limites technologiques du « monde ouvert » (*open world*) : il est possible de continuer de jouer et les jours fictifs continuent de s'enchaîner. Cependant, la datation reste bloquée en 1794. Difficile alors de déterminer quand s'arrête réellement le jeu. Nous ne possédons que les éléments temporels du jeu : la Révolution disparaît subitement du récit avec l'arrestation de Robespierre.

Dans *We. The Revolution*, la fin est tout autant complexe. Il existe en réalité deux fins possibles, car le jeu propose des choix alternatifs. Après la chute de Robespierre, le jeu se

¹⁰⁴ Les jeux récents introduisent une progression en pourcentage qui permet au joueur de comprendre l'ensemble des possibilités vidéoludiques. Le scénario principal constitue en général 70 % de la progression. Le reste est consacré à une exploration plus poussée, à des récits parallèles ou à des objets à collectionner.

poursuit pour nous révéler que notre ennemi ultime n'est pas Maximilien mais notre frère aîné. Celui-ci est un psychopathe avéré et cherche à massacrer toute notre famille. Il est finalement vaincu par l'arrivée de Bonaparte qui reprend le contrôle de Paris ; nous sommes alors en 1795. C'est peut-être une référence à la tentative de contre-révolution royaliste d'octobre 1795, effectivement réprimée par Bonaparte. Il y a alors dans un duel mortel avec notre frère. Si nous perdons, nous mourrons. Un générique post-crédits présente alors une scène : dans un cimetière de Paris, une jeune fille interroge sa mère sur une tombe. Nous constatons que c'est la pierre tombale de notre personnage. La mère répond : « Personne d'important, je suppose. ». Une deuxième possibilité s'offre à nous si nous sommes victorieux de notre frère. Nous sortons dans la rue pour constater que la foule applaudit le victorieux Bonaparte. Notre personnage est persuadé d'être le grand héros de la Révolution et il est abattu par la scène. Le marionnettiste - que nous avons déjà croisé - surgit alors pour nous rappeler que nous ne sommes finalement qu'un pion de son échiquier. Toutes les décisions que nous avons prises durant la Révolution - soit notre expérience vidéoludique - ne sont finalement pas les nôtres. Ce personnage du marionnettiste n'est pas sans rappeler le Grand architecte : une figure maçonnique et déiste. Nous reviendrons sur le discours religieux très présent dans ce jeu. Ici, nous nous intéressons surtout à cette absence réelle de fin. Tout au long du jeu, la temporalité est très floue. Nous supposons que le jeu commence vers 1792 et qu'il s'achève vers 1795. Il n'y a jamais de date précise. Seules les exécutions de personnages historiques et la présence d'événements identifiables nous permettent de nous situer dans le temps. L'arrivée de Bonaparte comme libérateur de Paris met fin à la Révolution. Ce choix, unique dans notre corpus, se rapproche du scénario d'*Unity* : Arno quitte la France pour l'Égypte. Nous croisons d'ailleurs Bonaparte qui nous propose de le suivre là-bas. Le départ d'Arno indiquerait qu'il aurait rejoint Bonaparte ou qu'il préparerait sa venue.

Ainsi, contrairement à la télévision ou au cinéma, les jeux vidéo ne s'arrêtent pas sur la mort de « grandes figures » de la Révolution comme le roi ou Robespierre. Toutefois, les personnages historiques, comme Robespierre et Bonaparte, incarnent des ruptures événementielles. Leur mort ou leur arrivée marque généralement la fin ou l'ouverture d'une nou-

velle séquence de jeu, mais pas nécessairement du jeu. Les scénaristes vidéoludiques prennent ouvertement à prétexte le récit révolutionnaire pour s'en débarrasser assez facilement. Robespierre est à chaque fois une marionnette contrôlée par un être machiavélique. Dès lors, le joueur découvre - dans les deux cas étudiés - qu'un complot plus large se trame. La Révolution n'est qu'une machination d'ordres secrets qui s'en servent pour profiter de l'état chaotique dans laquelle la France se trouve en 1794. Les discours complotistes interrogent l'utilisation fictive de la réalité historique. *Vive le roi !* (Meridian4, 2017) – troisième jeu vidéo de notre corpus - constitue une exception, car il nous faut sauver le roi avant son exécution. La temporalité est très courte – quelques jours - et totalement fictive puisque nous devons empêcher la mort du roi pour gagner et terminer le jeu.

Analyser la conclusion d'une œuvre permet d'appréhender le sens général du récit. C'est la fin qui nous permet d'en percevoir toutes les nuances et d'assembler toutes les pièces. Nous avons relevé de nombreuses similitudes dans les séquences de conclusion. Ces particularités sont intermédiatiques (la mort d'un personnage historique ou l'arrêt aux débuts de la Révolution) et intramédiatiques (la temporalité floue et le développement d'arc narratif complotiste). Si l'ouverture permet de nous plonger à travers l'œil du réalisateur dans un monde audiovisuel fictif, la fin constitue la fermeture de ce regard. Elle nous dévoile le message originel qui a été disséminé tout au long du visionnage. La mort par la guillotine est un soubresaut si terrible qu'elle marque souvent la fin du récit audiovisuel. C'est une technique liée au fait que le film et le téléfilm ont souvent comme antagoniste principal un personnage dont la vie s'est arrêtée sur l'échafaud. Inexorablement, ces choix aboutissent à l'écriture d'œuvres similaires sur de nombreux aspects temporels, dont celui de la séquence de conclusion.

1.6 Conclusion du chapitre

Le Temps est la dimension primordiale du travail de l'historien. Il y a un siècle, grâce aux découvertes des physiciens, le Temps est devenu un objet d'étude en soi : il était une dimension matérielle¹⁰⁵. Suite aux mouvements déconstructivistes en sciences sociales, la discipline historique a été considérée comme un récit possible de l'histoire¹⁰⁶. Les historiens se sont interrogés sur leurs propres façons d'écrire et sur les formes de mises en récit de l'histoire. La méthode avec laquelle nous parvenons à décrire le temps passé reste une expérience subjective et partielle.

Nous nous interrogeons sur les effets des fictions historiques sur notre perception actuelle de la Révolution. Dans le cas des œuvres audiovisuelles et vidéoludiques, le Temps prend les différentes formes que nous avons pu étudier : représentations invisibles et visibles, moyens sensoriels pour le spectateur et le joueur, etc. Nous avons déconstruit les formes temporelles - ouverture, phase, périodisation, rythmes et conclusion - pour démontrer qu'elles sont façonnées par les concepteurs.

La fiction audiovisuelle et vidéoludique raconte l'histoire en reprenant les codes du récit dramatique. Elle a un début, des péripéties et une fin. Nous avons constaté que notre corpus est composé d'œuvres qui se concentrent sur la période 1789-1794. Si les événements de 1789 ne sont pas nécessairement représentés lors des séquences d'ouverture, les scénarios débutent souvent durant cette période. Toutefois, plusieurs œuvres commencent et s'achèvent après 1789 et avant 1794, en mettant en scène quelques mois tout au plus. Ainsi, bien que la Révolution dure politiquement dix années, la représentation du passage de ces années n'est pas fréquente. Nous avons en effet constaté l'usage de formes temporelles plus courtes, comme les jours et les nuits. Les changements diurnes sont des mécanismes privilégiés par les concepteurs pour raconter leurs histoires. Le jour peut être le moment d'un changement, comme le lever ou le coucher du soleil. La nuit est aussi propice

¹⁰⁵ Voir les travaux d'Étienne Klein, notamment *Le temps existe-t-il ?*, Paris, Éditions Le Pommier, 2002.

¹⁰⁶ MARROU Henri-Irénée, *De la connaissance historique*, Paris, Le Seuil, 1954 ; FOUCAULT Michel, *Les mots et les choses: une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, 1966 ; VEYNE Paul, *Comment on écrit l'histoire. Essai d'épistémologie*, Paris, Éd. du Seuil, 1971.

aux discours métaphoriques, comme les incertitudes et les dangers politiques révolutionnaires. On s'interrogeait sur les conséquences de tels montages saccadés. Nous constatons que l'opposition montage lent/continuités et montage rapide/fractures n'a pas nécessairement comme cause une lecture politique de la Révolution. Ces rythmes fictionnels sont plutôt liés à des contraintes techniques et économiques de production, dont l'étiquetage de l'œuvre dans un genre audiovisuel et vidéoludique. Nous pouvons alors conclure sur le constat que les concepteurs ne se servent pas véritablement des formes temporelles pour construire leurs scénarios. En effet, peu de réalisateurs et de concepteurs jouent sur ce principe de l'écoulement du temps. Alors que plusieurs travaux s'intéressent aux rapports entre temps et sensibilités¹⁰⁷, ces fictions, notamment les jeux vidéo, ne développent pas de tels parallèles. Les concepteurs se contentent au mieux de reproduire des techniques et des mécanismes similaires (périodes, événements, métaphores, etc.).

Ainsi le temps de la fiction historique agit comme une illusion, car il est un miroir déformant du passé. C'est un regard singulier qui tente de reproduire – avec plus ou moins d'exactitude – une phase temporelle achevée. Nous avons vu par quels mécanismes le temps peut être travesti, détourné ou même utilisé pour un transmettre un certain discours. Il nous faut alors nous pencher sur la deuxième dimension, intrinsèque à la première, c'est-à-dire l'espace. Dans notre cas, nous devons nous intéresser aux formes de spatialisation des mondes imaginaires qui viennent façonner les espaces-temps fictifs audiovisuels et vidéoludiques.

¹⁰⁷ Voir CORBIN Alain (dir.), *La Pluie, le soleil et le vent : une histoire de la sensibilité au temps qu'il fait*, Paris, Aubier Montaigne, 2013. Et VASAK Anouchka, *Météorologies : discours sur le ciel et le climat, des Lumières au romantisme*, Paris, Honoré Champion, 2007.

Chapitre 2. Appréhender les spatialités

Comment permettre l'immersion du spectateur ou du joueur dans un monde imaginaire ? Pour que les fictions aient un impact sur la perception du passé, elles doivent transporter les spectateurs et les joueurs dans un environnement qui semble cohérent.

Chaque œuvre fictionnelle possède sa propre géographie. Nous savons que cet univers fictif est composé à la fois d'images choisies par le réalisateur et d'images qui composent la représentation collective d'un précis, car nous sommes dans le cadre d'une œuvre de fiction historique. Au cinéma, le caméra est l'œil du réalisateur. Héritier de la photographie, l'appareil cinématographique a d'abord été fixe : il était posé devant le sujet filmé. Avec l'évolution technologique mais aussi des sociétés, la caméra est devenue un objet mobile, capable de capter le mouvement. Le film est devenu une succession d'images plus seulement fixes mais aussi dynamiques, permettant de balayer du regard ou de suivre les corps des actrices et des acteurs. L'écran de projection est un support pour le déroulement visuel d'un récit. Progressivement, l'écran a lui aussi changé de forme : il est devenu plus petit et il a pénétré dans l'espace domestique, car il est désormais portable. Nous sommes passés des régimes de la fixité à ceux de la mobilité.

Pour comprendre les enjeux spatiaux des fictions audiovisuelles et vidéoludiques, nous devons commencer par dresser l'inventaire des espaces filmés ou modélisés. Quels y sont les lieux de la Révolution ? Existe-t-il une récurrence dans ces choix spatiaux ? Il nous faut ensuite arrêter le mouvement de la caméra¹, afin de déconstruire chaque séquence en une multitude d'images fixes. L'image projetée et montée se décline en une succession de « vues » et de « tableaux² ». La géographie – en commençant par sa cartographie – des mondes audiovisuels et vidéoludiques doit nous permettre de mieux appréhender quelle Révolution est représentée sur les écrans. Si la période engendra des enjeux internationaux, certains lieux dominant nécessairement dans l'écriture des récits. De même, peut-on tout

¹ Aujourd'hui le concepteur de jeu vidéo modélise l'environnement grâce à une caméra virtuelle. Voir KRICHANE Selim, *La caméra imaginaire*, Genève, Georg éditeur, 2018.

² JULLIER Laurent, *Analyser un film : de l'émotion à l'interprétation*, Paris, Flammarion, 2012, p. 174.

représenter ? Les nombreuses contraintes – techniques, matérielles et financières - imposent des choix spatiaux de conception. Peut-on retrouver des logiques qui justifient la présence ou l'absence de tels ou tels espaces ? Il nous faut suivre la caméra dans ces explorations visuelles et mener une géographie en mouvement. Nous promener au plus près des corps fictifs qui évoluent dans ces mondes imaginaires. Si la Révolution est une période agitée, doit-elle être un perpétuel mouvement ? Nous devons aussi nous intéresser à ces entre-deux : ces territoires de transition qui permettent les passages entre les régimes de la fixité et ceux de la mobilité. Par exemple, ce sont ces espaces interstitiels qui constituent le décor du récit lorsqu'un personnage voyage à travers différents territoires. Suite à ces questionnements, le jeu vidéo est-il plus propice aux traitements des spatialités et donc plus favorable à l'immersion ? Peut-il plus facilement dépasser les contraintes matérielles de représentation auxquelles ne peuvent échapper le cinéma et la télévision ?

2.1 Géographie des mondes audiovisuels et vidéoludiques

Dans sa *Philosophie de l'architecture*, le philosophe Ludger Schwarte se demande de quelles manières l'architecture des espaces publics a donné forme aux événements révolutionnaires :

« Il n'existe pas de relation de cause à effet entre l'architecture de Paris et l'événement révolutionnaire. Si les masses révolutionnaires sont parties à l'assaut de la Bastille et se sont mises en marche pour Versailles, ce n'est pas parce qu'il existait des espaces publics bien définis. Pourtant les caractéristiques marquantes des événements sociaux – notamment les rassemblements de masse, mais aussi la rage déployée contre certains édifices – ne sont pas concevables sans une mise en forme spécifique de l'espace. La présente étude constitue la tentative de compléter l'analyse des causes et des raisons opérant une reconstitution de l'espace d'apparition des événements sociaux ; elle essaie par ailleurs de comprendre les prérequis, les conditions et les *possibilités de leurs manifestations*³ [sic]. ».

³ SCHWARTE Ludger, *Philosophie de l'architecture*, Paris, La Découverte, 2019, p. 6-7.

Comment les espaces fictifs matérialisent-ils la Révolution sur les écrans ? Par quels processus les concepteurs construisent-ils les spatialités dans lesquelles ils mettent en scène leurs récits de ces événements ? Nous devons commencer par cartographier ces espaces. La Révolution s'est déroulée à l'échelle nationale, sur tout le territoire de France. C'est un sujet de recherche qui a été au cœur d'une journée de travail de la Société des études robespierristes et qui a donné lieu à la publication d'un numéro spécial dans les *Annales historiques de la Révolution française* en 2002⁴. Dans l'introduction, les historiennes Annie Duprat et Anne Jollet relevaient les enjeux d'une histoire géographique de la Révolution :

« Si la dimension nationale de l'événement révolutionnaire n'est plus à démontrer, tant par ses conséquences immédiates et à terme, par sa mémoire, qui est encore fondatrice de notre système républicain [...] il reste que la dimension « provinciale » ne demeure prise en compte, la plupart du temps, que dans une seule acception : l'événement révolutionnaire raconté au niveau local. [...] C'est pourquoi, afin de sortir du discours trop étroitement centralisateur (la Révolution vue d'en haut, à travers les discours) qu'entraîne habituellement le choix de porter l'étude depuis Paris vers la Province, nous avons choisi de proposer une rencontre inversée, pour, à terme, nourrir des réflexions sur ce jacobinisme décentralisateur qui coexiste avec le fédéralisme des Girondins autant qu'avec les Montagnards, tels qu'ils sont perçus par la tradition historiographique⁵. ».

Pour autant, les principaux décors des fictions reproduisent Paris comme épice de l'action. Quelques réalisateurs prennent le parti-pris de s'intéresser la Province⁶ et excentrent leurs regards. Nous considérons que Paris, avec ses faubourgs et ses campagnes environnantes, correspondent à un même lieu, car ils fonctionnaient ensemble au XVIII^e siècle⁷. Les bourgeois et les nobles avaient souvent un pavillon de campagne (une folie) et une maison de ville⁸. Les activités agricoles, des campagnes environnantes, nourrissaient le centre urbain. Versailles est un lieu à part puisqu'il devient une rupture spatiale après le dé-

⁴ DUPRAT Annie et JOLLET Anne (dir.), « Provinces-Paris », *Annales historiques de la Révolution française*, n°330, 2002,

⁵ *Ibid.*, p. 2-3.

⁶ Nous utilisons ce terme, car il est contemporain au XVIII^e siècle et parce qu'il est utilisé par les historiens.

⁷ Voir GARRIOCH David, *La fabrique du Paris révolutionnaire*, Paris, La Découverte, 2015.

part de la famille royale en octobre 1789. Nous ne nous intéressons pas immédiatement aux formes de l'urbain, du rural ou des échelles domestiques. Ces éléments seront développés dans l'argument suivant. Ici, notre objectif principal est de dresser une typologie générale des principaux lieux représentés à l'écran. Nous considérons que l'espace est représenté par le lieu, suivant l'approche d'Aristote⁹, parce que cette théorisation spatiale nous permet de pouvoir dresser un inventaire non-exhaustif mais identifiable. Notre analyse des espaces imaginaires se concentre sur la conception de lieux : « une portion d'espace sujette à des appropriations singulières et à des mises en discours spécifiques¹⁰ ». Nous distinguons, pour le moment, le lieu du paysage : les personnages agissent dans des lieux, tandis que le paysage mobilise davantage le regard du spectateur. Ainsi nous nous demandons où se situe principalement la Révolution au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo ; et quelles sont les conséquences de ces choix de direction. De même, nous faisons le choix de nous intéresser à l'espace principal du récit fictif : c'est-à-dire que si l'action principale se déroule à Paris, malgré quelques plans en-dehors, l'œuvre a pour décor premier la capitale. C'est le cas par exemple des *Visiteurs*. Après une scène provinciale introductive (un champ de bataille), dès que les personnages arrivent à Paris, ils y restent jusqu'au dénouement. Les brèves apparitions – souvent rurales – ne seront pas exclues de notre étude, mais elles doivent être étudiées précisément comme des espaces marginalisés.

| | Paris | Versailles | Province |
|------------|---------------------------|------------------------------------|----------|
| Cinéma | 4 | 2 (château) | 1 |
| Télévision | 5 | | 3 |
| Jeu vidéo | <i>Unity + We. The R.</i> | <i>Unity</i> (ville) + 2 (château) | 2 |

⁸ CONSTANS Martine (dir.), *Jardiner à Paris au temps des rois* [expositions, Paris, Muséum national d'Histoire naturelle, Galerie de Minéralogie et de Géologie, du 3 février au 4 mai 2004, Trianon de Bagatelle, du 22 janvier au 11 avril 2004], Paris, Action artistique de la ville de Paris, 2003.

⁹ ARISTOTE, *Physique* IV, 214 b.

¹⁰ Définition géographique du terme « lieu » et lisible à l'URL suivante : <http://geoconfluences.ens-lyon.fr/glossaire/lieu>

Le tableau récapitule où se déroule l'intrigue principale des récits. Il existe des œuvres plus anciennes, mais on n'en fera pas une analyse détaillée¹¹. On constate la surreprésentation du Paris révolutionnaire à l'écran et ce pour tous les médias. Deux jeux vidéo rentrent toutefois difficilement dans notre tableau : les deux opus de *Vive le Roi !* n'ont pas de décor identifiable. Nous devons sauver le roi mais l'arrière-plan représente une forêt.

Le jeu vidéo *Napoleon : Total War* est une carte de la France et de l'Europe durant les guerres révolutionnaires et napoléoniennes (il est compté dans la case « Province »). Mais le champ d'action du jeu se situe aussi à une échelle européenne (voire internationale) avec la campagne d'Égypte. En vérité, le jeu représente des batailles dans des décors peu illustratifs et ne met pas en scène des symboles ou des images de la fin de la Révolution selon la logique des *wargame* – les jeux de guerre¹². Seuls quelques subtiles mentions sont discernables. C'est le cas lorsque l'on clique sur un groupe de soldats. On entend alors la voix de Napoléon qui s'exclame : « Soldats de l'armée révolutionnaire. ». Cet objet vidéoludique est bien plus proche de la géo-stratégie que de la représentation de l'histoire¹³.

Les deux films qui se déroulent à Versailles sont ceux de Coppola et de Jacquot. Ils présentent les années de vie de la famille royale jusqu'au début des événements de 1789. Pour la « province », un film s'y déroule principalement *Un violent désir de bonheur* de Schneider (2018). De même, la série télévisée - *La Révolution* - produite par Netflix en 2020, devait, en partie, se dérouler hors de Paris. Le docu-fiction télévisuel - *Ce jour-là tout a changé : l'évasion de Louis XVI* (2009) – relate la fuite de Varennes comme pouvait le faire *La Nuit de Varennes* de Scola (1982). Aucun jeu vidéo ne se déroule véritablement hors de la capitale : nos deux principaux jeux se situent à Paris. La ville de Versailles, mais pas le château, est reconstituée dans *Unity*. Le château est par contre visible dans les deux opus sur les intrigues

¹¹ Le *1788* (1978) de Failevic se déroule principalement dans les campagnes françaises. *Si Versailles m'était conté* (1953) de Guitry se passe à Versailles. *La Marseillaise* (1938) de Renoir se situe en partie en province.

¹² Voir BOURGUILLÉAU Antoine, *Jouer la Guerre, Histoire du Wargame*, Paris, Passés/Composés, 2020.

¹³ Il en va de même pour *Europa Universalis 4* (Paradox Interactive, 2013) qui propose au joueur de rejouer l'histoire du monde comme un jeu d'échecs de 1444 à 1821. Un fragment de l'expérience vidéoludique est consacré à la Révolution française, bien que celle-ci ne soit pas obligatoirement jouable. La Révolution est un événement aléatoire qui bouleverse les plans du joueur, d'autant plus s'il a choisi la France comme terrain de jeu.

de Marie-Antoinette à la cour. Enfin, le contenu additionnel d'*Assassin's Creed Unity (Dead Kings)* permet de se rendre à Saint-Denis.

Pourquoi une telle surreprésentation parisienne ? Alors que l'historiographie récente de la Révolution a revalorisé les rôles des espaces provinciaux¹⁴, nous constatons cette macro-céphalie parisienne dans les récits de fiction. Même le philosophe L. Schwarte se focalise sur les espaces publics parisiens. Il justifie indirectement ce rétrécissement par une concentration des lieux révolutionnaires dans la capitale. Pour l'historien Antoine de Baecque, l'explication se trouve dans les lieux de création et de production :

« De nouveau, le fait que l'histoire soit parisienne en exacerbe encore la signification : Paris est par définition l'espace de la débauche fin-de-siècle et le lieu possible de toutes les trahisons politiques, - une cité que, à Hollywood, surtout, l'on soupçonne avec méfiance de sympathies communistes, surtout chez les artistes et ses intellectuels¹⁵. ».

Selon lui, le cinéma du XX^e siècle était très parisien, car nous y trouvons les principaux studios et les cercles sociaux de cinéastes. La localisation technique et artistique a conditionné la création d'objets exclusivement tournés dans la capitale. Évidemment, les événements les plus marquants dans l'imaginaire collectif se sont déroulés à Paris. Ces « grandes dates » sont aussi enseignées comme les plus importantes dans les institutions scolaires¹⁶. C'est aussi dans la capitale que la guillotine se trouve et là que l'on exécute les figures les plus importantes (Louis XVI, Marie-Antoinette, Danton, Robespierre, etc.). Les mouvements contre-révolutionnaires de l'Ouest traduisent bien cette dichotomie Provinces-Paris ou Paris-provinces¹⁷.

La Province intervient surtout, à l'écran, dans des cadres scénaristiques très précis : parce que l'intrigue principale est volontairement excentrée (*Un violent désir de bonheur*) ou

¹⁴ Voir l'introduction de DUPRAT Annie et JOLLET Anne, *op. cit.*. Également BAUDENS Stéphane, « De la province à la nation. Débats sur la constitution des états provinciaux à la veille de la révolution : le cas de l'Anjou », *Annales historiques de la Révolution française*, n°364, 2011, p. 85-109.

¹⁵ BAECQUE Antoine de, *La Révolution terrorisée*, Paris, CNRS éditions, 2017, p. 228.

¹⁶ Les programmes de l'Éducation nationale ne mentionnent pas d'études de cas sur les villes provinciales mais concentrent leur récit sur Paris et la construction de la Nation. Voir : eduscol.education.fr

¹⁷ DUPRAT Annie, « Provinces-Paris, ou Paris-provinces ? Iconographie et Révolution française », *Annales historiques de la Révolution française*, n°330, 2002, p. 9-27.

parce qu'elle renvoie à un élément provincial localisé (*Ce jour-là tout a changé : la fuite de Varennes*). Mais aussi lorsque le voyage « Provinces-Paris » permet à un des protagonistes d'enclencher un mouvement vers le centre de l'action révolutionnaire. C'est le cas dans *Les Visiteurs* de Poiré où les deux héros se retrouvent propulsés en pleine bataille révolutionnaire puis transférés dans une prison parisienne, afin d'être jugés. Ou encore dans *Un Peuple et son roi* où nous assistons à la rencontre entre Basile et le roi : le carrosse royal s'arrête devant le champ où travaille Basile avec d'autres paysans [ill. 18]. La campagne permet de représenter la sortie de Paris, hors du cadre révolutionnaire. Dans ce cas très précis, l'espace rural sert comme une opposition visuelle et géographique. Il permet de mettre en valeur l'arrivée ou le retour à Paris comme on pénétrerait en révolution. Le trajet « Paris-Provinces » est tout aussi présent. La fuite de la capitale permet d'illustrer l'exil ou l'arrêt de la Révolution : chez Jacquot, la crainte pousse la reine à envoyer son amie loin de Paris. Sinon dans le téléfilm de Jean-Daniel Verhaeghe, *Une femme dans la Révolution*, le personnage de Manon retourne en Vendée en 1794, après Thermidor ; le récit indique, par ce retour, que la Révolution est achevée et la fiction s'arrête ainsi.

Seuls les films de Schneider et de Broca représentent réellement l'espace provincial. Dans le cas de Broca, il réalise un film sur la Chouannerie : il est donc naturel que l'Ouest breton et vendéen soient les décors principaux. *Un violent désir de bonheur* de Schneider se déroule dans le sud de la France, dans un arrière-pays montagneux [ill. 19]. En 1792, un jeune moine Gabriel voit son couvent investi par une garnison républicaine. La vie auprès des soldats et la présence d'une jeune femme viennent troubler la paisible existence monastique. Le film est volontairement intimiste, excentré et « provincial » en ce sens qu'il ne cherche pas à représenter la révolution parisienne. Le réalisateur filme la révolution intérieure de ses personnages, telle que la pensée révolutionnaire a pu transformer les individus dans cette fin du XVIII^e siècle. Dans sa critique du film, l'historien Antoine de Baecque relève que :

« [cette] extra-territorialité affirmée, tient dans le rapport à la nature. *Un violent désir de bonheur* est un film sur la nature, sur le soleil, les oliviers, le ciel et les pierres [...] Aussi, ce film *sensualiste* - en cela il est également profondément d'époque, davantage « éclairé » par

la nature que par les costumes ou les événements historiques - se déroule aux confins du royaume devenu république, loin dans l'arrière-pays niçois, géographiquement et linguistiquement isolé de l'épicentre parisien qui est le lieu de la Révolution¹⁸... ».



Illustration 18: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi*, Schoeller, 2018.
Basile (Gaspard Ulliel) regarde le carrosse royal qui s'arrête devant le champ.



Illustration 19: Photographie du film *Un violent désir de bonheur*, Schneider, 2018.
L'arrière-pays montagneux du couvent.

¹⁸ BAECQUE Antoine de, « Des bleus et des bruns », *L'Histoire*, n°455, janvier 2019, p. 94.

L'histoire de la Révolution a souvent été écrite dans un double mouvement centrifuge et vertical. C'est la vision de la centralisation jacobine qui aurait permis la diffusion des transformations sociales, économiques et culturelles depuis un Paris bourgeois vers une Province populaire¹⁹. Toutefois, les mouvements de la Grande Peur, ou de la Chouannerie, témoignent de l'importance de tous ces petits pays. La réorganisation administrative et territoriale révolutionnaire est une tentative pour rendre cohérent une vaste mosaïque de territoires. Dès juillet 1789, un comité est créé et ses travaux ont abouti à la constitution de 83 départements par le décret du 26 février 1790²⁰. Schneider peint un portrait de la Révolution « par ses marges, par sa périphérie, loin du spectacle de la scène parisienne, à une échelle intime, émouvante, sensible, tel est le fil²¹... ». La majeure partie du film se déroule en extérieur : dans les champs d'oliviers, au son des cigales et de l'été provençal. Gabriel aime s'endormir dans les arbres ou sur l'herbe. Plusieurs plans séquences nous montrent les paysages montagneux où l'on peut trouver ce couvent. Un des personnages évoque même un petit coin de paradis. Mais la campagne, c'est aussi le lieu des aléas naturels : un orage de grêle vient détruire les récoltes, foudroyer l'olivier de Gabriel et percer le toit du couvent. La tempête surgit à la fin du film. Après son passage, nous voyons réapparaître le colporteur – il apparaît au début film – pour annoncer l'effondrement de la Révolution et sûrement présager la Terreur.

À l'inverse, c'est comme-ci l'espace parisien était devenu trop grand et trop imposant pour être le cadre d'un récit révolutionnaire intime. C'est pourtant le pari de Schoeller qui cherche à rendre un visage aux grands bouleversements. Il veut filmer cette agrégation d'individus qui a permis la constitution d'une émotion populaire collective. Le Paris révolutionnaire est pour Schoeller le théâtre de relations, de rapports « familiaux » entre un Peuple et son roi.

¹⁹ Voir VOVELLE Michel, *Les Jacobins de Robespierre à Chevènement*, Paris, La Découverte, 1999. Et ROSANVALLON Pierre, *Le modèle politique français, la société civile contre le jacobinisme de 1789 à nos jours*, Paris, Éditions du Seuil, 2004.

²⁰ GAÏD Andro, « Le projet administratif et territorial de la première Constitution (1789-1790). Historiciser des concepts politiques révolutionnaires : fédération et territoire », *Annales historiques de la Révolution française*, n°389, 2017, p. 39-56.

²¹ BAECQUE Antoine de, *op. cit.*

Paris, bien qu'il soit le décor principal des œuvres audiovisuelles, reste très peu exploré dans toute sa dimension spatiale. En réalité, ce sont souvent les mêmes lieux que nous retrouvons : palais des Tuileries, champs de Mars, les différentes places où trônent la guillotine, maisons des personnages, hôtels particuliers, etc. La rue est peu représentée comme espace de promenade ou de vie. Les marchés ou les places - pourtant lieux quotidiens des habitants de Paris - sont absents. Seul le jeu vidéo *Unity*, offre au joueur la possibilité de s'immerger dans une reconstitution en trois-dimensions du Paris révolutionnaire²². Cela permet au joueur de se déplacer librement. L'espace vidéoludique repose sur l'expertise de Laurent Turcot, historien spécialiste de la vie quotidienne à Paris au XVIII^e siècle, et sur les travaux de l'historienne Arlette Farge²³. Laurent Turcot se basa sur des photos d'archives, de plans topographiques, des peintures et des gravures comme celles de Jean-Baptiste Raguenet²⁴ (1715-1793).

La macrocéphalie du Paris révolutionnaire s'explique à la fois par la concentration des moyens de création dans la capitale et par le poids de ce lieu dans les perceptions collectives. L'histoire de la Révolution, en-dehors des murs parisiens, est moins perçue et médiatisée. Pourtant les fictions les plus récentes décentrent leurs regards. La démarche peut s'expliquer par diverses hypothèses : la décentralisation étatique depuis les années 1980, de nouvelles localités de production et de conception des industries audiovisuelles et vidéoludiques, l'affirmation de nouvelles identités régionales et locales, ou encore l'influence des travaux d'histoire régionale qui revalorisent l'écriture de récits révolutionnaires non-parisiens.

L'espace frontalier est par ailleurs peu représenté dans les œuvres audiovisuelles et vidéoludiques récentes. Du moins, il n'occupe pas une place déterminante dans les récits. Il est parfois mentionné par les personnages aristocratiques et royaux comme un territoire où se réfugier. C'est le cas dans le film de Jacquot puisque la reine envoie Gabrielle de Polignac à l'étranger, en Suisse. Dans un mouvement inverse, le film de Coppola s'ouvre par

²² Nous aurions pu évoquer la représentation dans l'émission de Stéphane Bern et Laurent Deutsch, mais celle-ci est très limitée et elle n'a été que diffusée à la télévision.

²³ TURCOT Laurent, *Les Histoires de Paris, XVI^e-XVIII^e siècles*, Paris, Hermann, 2012 ; et FARGE Arlette, *op. cit.*

²⁴ Nous reviendrons plus en détail sur la comparaison entre les toiles de Raguenet et la direction artistique de *Unity*.

l'enfance de Marie-Antoinette en Autriche, au palais de la Hofburg à Vienne. Après l'annonce de sa noce avec le dauphin de France, il s'en suit un voyage depuis l'Autriche et vers le royaume de son nouvel époux. Le trajet n'est pas plus exploité que par l'idée de mouvement. Par contre, une séquence est consacrée au franchissement de la frontière entre la France et l'Empire germanique. Coppola reconstitue le rituel de « remise de l'épouse » que la jeune Marie-Antoinette a véritablement vécu le 7 mai 1770 à Kehl. Tous ses biens lui ont été retirés, même ses habits, afin de symboliser la fin de son enfance autrichienne et son entrée dans le royaume de France comme future reine. La réalisatrice reproduit cet épisode en y ajoutant des éléments romancés : puisque la jeune femme doit laisser derrière elle toutes ses anciennes possessions, on lui retire son chien. Face à une telle injustice, Marie-Antoinette se défend et protège son animal, mais elle ne parvient pas à le garder avec elle. On lui tend alors un nouveau chien, plus au goût de la Cour versaillaise. De même, l'Autrichienne se met à parler allemand et se fait immédiatement réprimander. L'anecdote est relatée par des témoignages mais dans d'autres circonstances :

« Arrivée à Strasbourg, le temps redevenu clément, elle est complimentée de toutes parts et à M. d'Autigny, préteur royal de la ville, qui s'adresse à elle en allemand, elle répond : "Non ! Ne parlez point allemand, s'il vous plaît. À dater d'aujourd'hui, je n'entends plus d'autre langue que le français²⁵" ».

L'espace frontalier sert ici à marquer le passage d'un territoire à un autre, mais aussi à indiquer la fin de l'enfance de Marie-Antoinette et à marquer son nouveau statut d'épouse du futur roi de France. La frontière incarne une limite, une marge du royaume. C'est un traitement similaire à celui de Schneider dans *Un violent désir de bonheur*. Son film se déroule dans un arrière-pays montagneux. Si dans l'œuvre, nous n'avons pas réellement d'indication géographique, le réalisateur précise : « Ainsi *Un violent désir de bonheur* se déroule aux confins du royaume, loin dans l'arrière-pays niçois, géographiquement et linguistiquement isolé de l'épicentre parisien qui est le lieu iconique de la Révolution... Raconter la Révolution par ses marges, par sa périphérie, loin du spectaculaire²⁶. ».

²⁵ DECKER Michel de, *Marie-Antoinette, les dangereuses liaisons de la reine*, Paris, France Loisirs, 2005, p. 27.

Le récit se déroule principalement dans le couvent et ses alentours. C'est par la figure du colporteur, qui arrive au début et revient à la fin du film, que l'espace frontalier – et étranger – intervient à l'écran. Le vagabond incarne la figure du voyageur qui traverse les territoires – il a même un accent méridional. Il transmet à Gabriel, le jeune moine, les dernières informations du « monde » et surtout de la Révolution. Gabriel est aussi amené à parler italien avec une famille de fermiers, ce qui indique la proximité avec les régions transalpines. Par ces multiples éléments fictionnels, le spectateur comprend que l'histoire se déroule dans un de ces espaces en marge, à la frontière de plusieurs espaces. La localisation fictionnelle permet à Clément Schneider, comme il l'indique à Antoine de Baecque, de développer un discours sur la Révolution « par ses marges, par sa périphérie et ses alentours. ». Son personnage, Gabriel, est lui-même marginal :

« Mais ce qui, précisément, m'émeut chez Gabriel, c'est sa résistance aux injonctions à choisir un camp. Il n'y a chez lui aucune apparente conviction que ce soit pour l'état de moine ou celui de révolutionnaire. Tout en lui est vacillement : il est comme agité d'un permanent tremblement intérieur, vibrant en écho au rythme des secousses de cette lointaine, si lointaine Révolution. Le corps de Gabriel est en soi une contradiction: soldat tonsuré, moine en loques, encore garçon mais déjà homme, j'ai travaillé à instiller dans le personnage, par le truchement de l'acteur, quelque chose d'insaisissable, de souple, de muable²⁷. »

Cet usage de l'espace fictionnel est maîtrisé et revendiqué par le réalisateur. La spatialité dessert un discours scénaristique. Toutefois, dans la majorité des œuvres de notre corpus, « l'étranger » correspond à une évocation lointaine et l'échelle géographique est variable : dans un film qui se déroule à Paris, les Provinces sont déjà des territoires de l'ailleurs. Dans ce type de traitement spatial, les réalisateurs représentent des espaces flous et difficilement localisables, car leur objectif n'est pas d'identifier un lieu, mais de mieux construire la centralité parisienne où se déroule l'intrigue principale de leur fiction. À l'inverse, lorsque ces

²⁶ Entretien avec Clément Schneider, mené par Antoine de Baecque en 2018, p. 6-9. Dossier de presse de la société de production Les Films d'Argile, disponible à : <http://www.lesfilmsdargile.fr/un-violent-desir-de-bonheur/>

²⁷ *Ibid.*, p. 5.

territoires sont localisés, c'est pour desservir un discours. Coppola reproduit un épisode historique et Schneider présente par la Révolution « par ses marges ».

Ce panorama géographique des espaces fictionnels de la Révolution française nous permet de constater la diversité de ces lieux, de ces échelles et des choix de conception. La dynamique « Paris-Provinces » s'est atténuée dans les œuvres les plus récentes. Schoeller consacre une partie importante de son film à des territoires ruraux. De même, Schneider construit entièrement son long-métrage dans un cadre montagneux et volontairement loin de l'épicentre parisien. La production télévisuelle étant assez limitée, il est difficile de tirer des conclusions par média. Toutefois, le téléfilm de Verhaeghe, en 2013, se déroule principalement à Paris et d'une manière assez conventionnelle : la paysanne Manon se rend à la capitale en 1789 et elle ne retourne chez elle qu'en 1794, après la mort de Robespierre. Ces moments, hors de Paris, ne correspondent qu'au début et à la fin du film. Ils ne sont qu'en plus visibles que pour indiquer le trajet « Provinces-Paris » et « Paris-Provinces ». De même, en 2019, le docufiction de Brunard raconte les derniers jours de Marie-Antoinette : le récit se déroule donc entièrement à Paris. Enfin, la série télévisée *La Révolution* (Netflix, 2020) écrite par Aurélien Molas, présente plusieurs scènes rurales. Toutefois, nous retrouvons cette dynamique évoquée par Annie Duprat qui consiste à porter l'étude de la Révolution depuis Paris vers la Province²⁸. L'espace provincial sert à représenter le mouvement vers la capitale comme épicentre révolutionnaire. Cela a tendance à imposer l'idée que la Révolution s'est déroulée exclusivement à Paris, sinon que la ville a agi comme catalyseur. La vision nie les réalités locales et régionales. Nous retrouvons une lecture géo-historique dans les deux jeux vidéo principaux de notre corpus : les deux récits se déroulent à Paris et n'évoquent quasiment pas les territoires au-delà. La géographie des mondes audiovisuels et vidéoludiques de la Révolution indique que les choix de localisation des productions, évoqués par Antoine de Baecque, persiste principalement à la télévision et dans les jeux vidéo. Ainsi les récits fictionnels contemporains diffusent une lecture parisienne de la Révolution parce que les moyens techniques de réalisation y restent localisés. C'est un facteur déterminant que l'on retrouve chez Schneider, mais pour justifier un récit loin de Paris :

²⁸ DUPRAT Annie et JOLLET Anne, *op. cit.*, p. 3.

« Ainsi, quand j'ai décidé de filmer la Révolution, c'est sans doute parce que j'avais le sentiment qu'il était temps de s'emparer de nouveau de cette histoire et de la raconter tel que j'en avais le désir, depuis l'endroit où je me trouvais²⁹...».

2.2 Espaces publics, espaces privés

Après avoir dressé un bref tableau géographique des principaux lieux de la Révolution, nous souhaitons nous intéresser à des échelles spatiales plus précises : les interactions entre l'espace public et domestique ou entre lieux de pouvoir et lieux populaires. Ces échelles nous permettent de nous interroger sur la construction de ces fictions. Comme nous l'avons vu, l'espace urbain parisien domine majoritairement au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo. Pour autant, il faut maintenant grossir notre regard pour percevoir toutes les nuances de cette spatialisation. La ville est un territoire délimité : elle a une morphologie (bâti) et un paysage qui la distingue de la campagne. Pour le géographe Jacques Lévy, c'est par l'expérience collective et par des pratiques spatiales qu'un espace est identifié comme urbain par ses habitants³⁰. Une ville associe diversité et densité d'une manière plus importante que la campagne. L'idée de densité nous intéresse plus particulièrement car c'est cela qui fait du Paris révolutionnaire un catalyseur des émotions collectives. Paris, en 1789, compte entre 550 000 et 650 000 habitants selon les statistiques³¹. Même si Londres est environ à un million au même moment, Paris est de loin le territoire le plus peuplé de France.

La ville est nécessairement un espace public constitué d'une multitude d'espaces privés et traversé par des habitants. L'habitat est un lieu domestique. Il était, au XVIII^e siècle, plus public qu'aujourd'hui³². La rue pénétrait par la fenêtre des habitants car elle était un espace

²⁹ Entretien de Clément Schneider, mené par Antoine de Baecque, *op. cit.*, p. 7.

³⁰ LÉVY Jacques et LUSSAULT Michel (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, 2013, p. 1078–1081.

³¹ Voir l'article de Jacques Peuchet (1758-1830), avocat parisien, qui avance le chiffre de 641 751 dans *Le Moniteur universel* du 25 mai 1791. Voir la reproduction en ligne de son article : https://www.1789-1815.com/paris_1790.htm

³² FARGE Arlette, *Vivre dans la rue à Paris au XVIII^e siècle*, Paris, Gallimard, 1979.

partagé. On déversait ses déchets dans le caniveau. On s'installait dehors, sur une chaise, pour s'enquérir des dernières nouvelles. On y marchandait, on y vivait en somme. La rue était donc l'artère publique principale de la ville. Lorsqu'une rue en croisait une autre, la place se constituait et permettait à une plus grande foule de se rassembler. Le marché, les étals et les boutiques y étaient installés. D'autres espaces hybrides comme les parcs, les jardins mais aussi les cimetières étaient des lieux relativement délimités mais tout autant publics. Comment retranscrire à l'écran toutes ces nuances spatiales ? La dimension physique de l'écran ne permet pas au réalisateur de proposer une immersion totale : il ne peut pas plonger le spectateur dans son œuvre et doit se contenter d'une quantité limitée d'espaces représentables. Comme un scénographe, il agence les pièces et les lieux de son scénario. Beaucoup d'œuvres reproduisent des endroits « célèbres » : ils sont identifiables par un large public (Convention, Tuileries, Versailles...). De nombreuses scènes se déroulent également dans des lieux plus intimes. Souvent, l'action populaire se situe dans un espace restreint, car cela augmente le sentiment de densité qui caractérise la foule et l'urbain. Le peuple s'entasse, il se mêle et devient un seul et unique corps.

Afin d'étudier ces espaces domestiques, nous pouvons comparer deux séquences. D'abord, celle du film de Wajda où Robespierre est invité à dîner chez Danton. La scène traduit la tension politique qu'il existe entre les deux hommes : deux visions de la Révolution qui s'opposent. La séquence est évocatrice comme représentation de l'espace domestique au cinéma. L'action se déroule de nuit, à la lumière des bougies. Robespierre pénètre dans un salon rouge sang. Une couleur caractérise Danton tout au long de la séquence : le vin, le sang de la pintade, ses joues et son manteau. Robespierre est lui vêtu de noir. Très austère, il incarne la mort quand Danton est la vie. Toute la séquence est filmée en plans rapprochés - poitrine ou épaule. Dans une suite de champ contre champ, nous assistons à un dialogue plein de sous-entendus. Le regard se place tantôt à côté de Robespierre, tantôt du point de vue de Danton. Nous sommes, en tant que spectateur, au plus près des deux hommes. Le fait que Danton ne cesse d'engloutir nourriture et liquide apporte à la fois un dynamisme - qui s'oppose à l'immobilité de Robespierre - et un rapport domestique : Danton mange – activité humaine - tandis que Robespierre refuse d'ingérer quoi que ce soit.

Danton le lui fait même remarquer et lui verse un verre rempli à ras-bord. L'un est dans la démesure totale, l'autre est dans le contrôle absolu. Filmer la rencontre de ces deux figures du pouvoir révolutionnaire dans un cadre intime - une scène de repas en tête à tête - permet à Wajda de désacraliser les personnages. Cela fait aussi de Robespierre un être intellectuel qui s'est désincarné pour servir les principes de la Révolution. Danton incarne le cœur enragé de la révolte populaire. L'espace domestique de son salon devient le théâtre de leur affrontement idéologique. Wajda transforme un espace privé domestique (le salon) en un espace public politique. C'est un moyen d'affirmer que la politique n'est pas restreinte aux seuls espaces officiels du pouvoir comme la Convention. La rue, la maison, la taverne ou l'atelier sont autant de lieux politiques où se joua la Révolution, dans l'intimité des foyers.

Dans le jeu vidéo *We. The Revolution*, le récit se déroule dans deux espaces principaux : la cour du tribunal et au domicile du juge Alexis Fidèle. En réalité, les contraintes vidéoludiques nous incitent à jouer plus longtemps dans l'espace judiciaire. Pour autant, divers choix s'offrent au joueur dans son domicile : il peut s'occuper de ses enfants, lire, passer une soirée romantique avec sa femme, débattre de politique avec son père, ou bien décider de se rendre à la taverne pour s'adonner aux jeux et à la boisson. Chacune de ces décisions améliore, ou détériore, les relations avec les différents membres de sa famille (enfants, femme et père). Le passage de l'espace du tribunal à celui du foyer se fait généralement par une scène de dîner familial. Les éléments de la journée sont résumés à travers les discussions. Ces dialogues peuvent évoluer selon les actions prises par le joueur plus tôt. Ces moments intimes se déroulent toujours de nuit, la journée est réservée au travail de la justice. Des fois, des amis rendent visite au juge Fidèle. C'est le cas du peintre David qui est un ami de la famille. Comme dans le film de Wajda, l'espace domestique est transformé en un espace politique : les événements révolutionnaires ont des conséquences jusqu'à l'intérieur de la maison et les décisions judiciaires ont des répercussions sur la qualité des rapports familiaux. Toutefois, cette confrontation entre le foyer et le politique provoque des débats houleux et des disputes entre notre personnage et son épouse. À de nombreuses reprises, la femme reproche à son mari de ramener le travail à la maison, de ne pas être

réellement présent et d'attirer des ennuis à sa famille. Des propos qui se vérifient par la suite, puisque notre fils cadet est enlevé puis pendu ; tandis que le second est mutilé – par notre frère – dans la maison. L'espace domestique permet aux concepteurs du jeu de développer un discours sur l'impact quotidien des événements révolutionnaires. Comme nous l'avons déjà expliqué, la position du studio Polyslash développe une lecture négative contre la Révolution. Les paroles de l'épouse doivent être prises comme une véritable condamnation : le zèle du juge provoque de terribles conséquences sur sa famille. Il faut y voir une dénonciation de la destruction de la sphère familiale par les révolutionnaires. Ce thème contre-révolutionnaire est repris par les concepteurs du jeu vidéo. De même, la question de l'autorité de l'époux sur ses enfants et sa femme, est mobilisée à de nombreuses reprises. Mais nous n'avons pas de contrôle sur cet arc narratif et il nous est impossible de tenter d'incarner un « bon époux ». Ainsi l'espace domestique devient un moyen pour développer un discours politique mais réactionnaire.

L'espace public est également un des territoires du peuple dans son rapport à la vie quotidienne. Nous avons évoqué ces places ou bien la rue. Nous pouvons aussi mentionner les berges de la Seine dans le film de Schoeller. Lors de cette scène, nous assistons à un de ces rituels d'autrefois : des lavandières lavent le linge, comme autrefois, sur la rive **[ill. 20]**. Nous apercevons au loin un des ponts de Paris. Le décor est très réaliste et rappelle la vue de la Seine peinte par Ragueneau en 1754 **[ill. 21]**. Les teintes sont très similaires entre la peinture et la séquence filmique. Nous y retrouvons une combinaison de bleu (le fleuve) et de jaune nuancé de rose (le ciel). Dans cette scène, nous suivons Françoise (Adèle Haenel) et Margot (Izia Higelin) : deux lavandières du faubourg. L'image est solaire, car nous nous situons dans les premiers jours de l'automne 1789. Les femmes sont heureuses et souriantes. La blancheur des draps fait écho au calcaire des bâtiments de Paris. Le bleu de la Seine évoque celui des rubans qui sanglent les chapeaux des lavandières. La composition alimente l'esthétique très picturale de la photographie de l'image. Une des femmes se met alors à chanter une de ces mélodies qui rythment la tâche. Ce sont les paroles (voir ci-dessous) de *Enfin v'la donc que le roi* qui racontent l'arrivée du roi et de sa famille à Paris lors de la marche des femmes des 5 et 6 octobre 1789. Dans la scène, les femmes re-

prennent l'air toutes en chœur. Ce n'est pas un hasard, car elles viennent elles-mêmes de ramener la famille royale aux Tuileries. Nous venons d'y assister en tant que spectateur – quelques minutes auparavant. De plus, la chanson parle de la Seine que le roi « boira » pour être tout « ragaillardi » : selon les croyances du XVIII^e siècle, cette eau était aphrodisiaque. La caméra alterne en champ contre champ pour nous montrer successivement les visages de Françoise et de Margot chantant à plein poumons. Les paroles se mêlent aux coups de bâtons qui frappent le linge humide. Avec cette scène, Schoeller cherche à faire de ces espaces du quotidien et de ces moments intimes – et collectifs - des instants majeurs du processus de politisation. Pour le réalisateur, la Révolution n'a pas seulement été une bataille sanglante et la vie a continué malgré tout. Ces instants de paix n'ont toutefois pas été vides : ils ont été des moments privilégiés quant à la constitution d'une opinion publique et d'une identité citoyenne collective. Les chansons participèrent à la culture révolutionnaire des citoyennes et des citoyens. Ces chants, par leurs paroles, sociabilisèrent autant qu'elles politisèrent. L'espace reconstitué de la berge devient – par la caméra – un espace politique fictif dans lequel le réalisateur développe son discours.

Enfin v'la donc que le roi, Anonyme, 1789

Enfin, vl'a donc que le Roi
 Sapergué ! Quitte Versailles
 Pour v'nir à Paris tout droit
 S'installer loin d'la canaille.
 La Reine est venue aussi
 Accompagnée de leurs petits. (bis)
 Paraît qu'i r'fusait d'venir
 Et dansait sur nos cocardes,
 Alors il fallut l'quérir
 Et abatr' quinze ou vingt gardes.
 A la vue de nos canons
 Il devint doux comme un mouton. (bis)

Nous l'peupl', je somm's ben content
 Que le roi soit dans notr'ville,
 J'suis pas plus rich' pour autant,
 J'ai qu'deux liards dans ma sébile ;
 Mais j'pouvons dir' qu'avec lui,
 Je possédons toujours un louis. (bis)
 Maint'nant qu'il est à Paris
 Et qu'il boira l'eau d'la Seine
 Le roi, tout ragaillardi,
 F'ra l'amour à notr'souv'raïne,
 Pour lui mettr', comme' dit l'curé
 Un enfant d'choeur dans l'bénitier. (bis)



Illustration 20: Capture d'écran d'Un Peuple et son roi, Schoeller, 2018.
Les lavandières au premier plan, sur les berges de la Seine.



Illustration 21: RAGUENET Jean-Paul, *La Seine en aval du pont Neuf à Paris avec, à gauche, le Louvre et, à droite, le Collège des Quatre-Nations*, huile sur toile, 1754,
© RMN – Grand Palais (musée du Louvre)

Les espaces cinématographiques et télévisuels sont ainsi multiples par leurs formes. Chacun de ces objets est un monde fictif avec ses propres lois. Dans le cas de la Révolution, nous l'avons vu, ces paysages sont très urbains et parisiens. Pour autant, ils ne se limitent pas toujours aux mêmes lieux, notamment du pouvoir. Ces lieux de mémoire sont utiles pour le réalisateur : ils lui permettent d'apporter une cohérence à une œuvre de fiction historique. Le public s'attend à voir au moins un de ces « monuments » qu'il peut identifier : Versailles, Bastille, Tuileries (grâce au Louvre). L'équipe d'Ubisoft revendique leur position :

« Le plus grand défi consistait à définir les monuments primordiaux, avoue Mohamed Gambouz. Sur la centaine de monuments, nous avons dû en sélectionner quinze ou vingt. C'était sans doute le choix le plus difficile : nous aurions voulu représenter Paris dans sa totalité et respecter autant que possible la perception que les gens en ont³³. ».

Mais, pour le cinéma et la télévision, c'est aussi tout un décor qu'il faut reproduire. Dans cette forme de reconstitution, il faut proposer un ensemble vraisemblable : le spectateur doit se sentir « voyager dans le temps ». L'écran le téléporte dans un faux-passé. Placer un de ces lieux très « célèbres » permet de réaliser efficacement cette démarche. Paris est une ville très médiatisée : il « suffit » de la travestir avec des éléments du passé et d'ajouter des personnages en costume d'époque. Toutefois, chaque réalisateur tente de représenter dans l'échelle urbaine des spatialités plus restreintes et propres à son regard. Ces lieux plus officiels, que ce soit le quartier, la rue ou la chambre, donnent une identité visuelle singulière et permettent une certaine différenciation entre chaque film ou téléfilm.

³³ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 203.

2.3 La promenade : déambulation dans les mondes imaginaires

La majorité des œuvres audiovisuelles est constituée de quelques plans en extérieur pour représenter la rue. Elle se résume à un lieu que l'on traverse, un passage entre deux endroits. Pourtant, au XVIII^e siècle, on vit beaucoup dehors. Les boulevards, les rues, les allées et les jardins sont autant d'espaces publics qui sont habités jours et nuits par le peuple français. Pour l'historien David Garrioch, la ville « prérévolutionnaire » offrait un climat dans lequel les gens ordinaires se sentaient prêts à devenir citoyens³⁴. Ce sont des lieux de politisation majeurs. Le peuple s'y promène chaque jour, devenant un acteur de cet écosystème urbain. En parcourant la ville, l'habitant déambule entre les espaces. Il engendre un mouvement dans lequel il développe de multiples regards. Le promeneur urbain³⁵ est en constante *déterritorialisation*³⁶. Pour les philosophes Gilles Deleuze et Félix Guattari, le territoire n'existe que parce qu'il y a un mouvement de sortie du territoire. De même, il n'y a pas de déterritorialisation sans *reterritorialisation* : le promeneur entre dans un nouvel espace ou un nouveau lieu sans effort et sans s'en rendre compte. Il passe successivement d'espaces publics à des espaces privés, de la rue à la maison à la rue. Pour le peuple urbain de la Révolution, cette territorialisation de l'espace public a été fondamentale pour la constitution d'une conscience politique individuelle et collective.

Pour Arlette Farge, à Paris, les déplacements migratoires débordants – l'errance - plus encore que la pauvreté, l'accroissement démographique et l'étroitesse des lieux entraînent la fusion de la maison et de la rue³⁷. Ce dynamisme spatial se rapproche du mouvement de la caméra et du développement du récit cinématographique. L'œil du promeneur devient celui du cinéaste par son œil-caméra³⁸. L'expérience contemplative de la promenade fictive

³⁴ GARRIOCH David, *op. cit.*, p. 303.

³⁵ TURCOT Laurent, *Le promeneur à Paris au XVIII^e siècle*, Paris, Gallimard, 2007, p. 12.

³⁶ Le néologisme est de Gilles Deleuze et Félix Guattari dans *L'Anti-Œdipe* publié en 1972, mais nous retenons la définition mise à jour dans *Mille Plateaux* paru en 1980 qui précise les degrés de déterritorialisation et permet une reterritorialisation.

³⁷ FARGE Arlette, *op. cit.*, p. 35.

³⁸ JOST François, *L'Œil-caméra. Entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon (2e édition revue et corrigée), 1989.

est une succession de scènes devenues cohérentes par la structure scénaristique. Le récit filmique peut alors s'envisager comme une déambulation parmi les mondes imaginaires.

En 1782, la figure du promeneur est devenue populaire avec l'ouvrage inachevé de Jean-Jacques Rousseau : *Les Rêveries du promeneur solitaire*. La contemplation est ici une expérience naturaliste. Rousseau cherchait à s'approcher de cet « état de nature » qu'il théorisa quelques années auparavant. Les deux premiers promeneurs parisiens à relater leurs expériences ont été : Restif de La Bretonne avec *Les nuits de Paris* (1786) et Louis-Sébastien Mercier (*Tableau de Paris* en 1781 et *Le Nouveau Paris* en 1798). Le promeneur n'est pas un marcheur : il ne recherche pas l'exploit sportif ou le dépassement de capacités physiques. De plus, la marche se réalise principalement dans des espaces naturels ; elle se définit par une distance et une durée relative. Le promeneur est un flâneur : c'est un « observateur passionné » qui élit « domicile dans le nombre, dans l'ondoyant, dans le mouvement, dans le fugitif et l'infini³⁹. ». Nous retiendrons la définition du sociologue Giampaolo Nuvolati :

« pour désigner les poètes et les intellectuels qui, en se promenant, observent de façon critique les comportements des individus. [...] Le flâneur représente également une figure essentielle dans le processus de mise en scène de l'espace urbain. Il peut l'être de deux points de vue : soit comme acteur-utilisateur de l'espace public, soit comme narrateur et interprète de l'espace lui-même⁴⁰. ».

Le flâneur - ou le promeneur - agit comme le réalisateur qui observe et étudie l'humain via l'œil de sa caméra. Tous deux sont à la fois historien et géographe de leurs propres réalités. La figure du promeneur nous intéresse alors par son rapport conscient à ces différents territoires. Depuis Rousseau, Restif de La Bretonne et Mercier, l'essor urbain a fait de la promenade un phénomène de société. Pourtant peu de cinéastes ont réellement cherché à la traiter à l'écran. C'est toutefois le cas de Rohmer dans *L'Anglaise et le Duc* (2001). Plusieurs séquences nous permettent de suivre Grace Elliot, une noble britannique résidant à Paris. Nous allons tenter d'analyser différentes scènes, afin d'y déconstruire les différents territoires audiovisuels que le spectateur peut expérimenter.

³⁹ BAUDELAIRE Charles, *Le peintre de la vie moderne* (1863), Paris, Fayard, 2010.

⁴⁰ NUVOLATI Giampaolo, « Le flâneur dans l'espace urbain », *Corps urbains*, 2009, p. 7-20.

La première séquence qui nous intéresse se déroule le 10 août 1792. Grace est réveillée par le tocsin et les coups de feu. En ouvrant sa fenêtre, la révolution pénètre dans sa chambre. Elle grimpe tout en haut de sa demeure pour mieux voir et découvre le palais des Tuileries en feu. Dans la rue, on entend des clameurs populaires : « À mort l'Autrichienne ! ». Plus tard, dans son salon, elle écoute les rumeurs qui parlent d'arrestations contre les aristocrates. Grace veut fuir au plus vite pour Meudon, où se trouve sa résidence secondaire, mais la ville est fermée. Elle tente tout de même de s'enfuir à pied au crépuscule. Dans la rue se trouve des sans-culottes. Puis un tableau nous présente - dans un plan large - un véritable champ de bataille dans la ville : des cadavres jonchent le sol et un drapeau tricolore est visible dans l'arrière-plan [ill. 22]. Des passants s'enfuient et tentent d'éviter les combats. On se situe place Louis XV⁴¹, en plein centre de la capitale. Soudain, un aristocrate est assassiné devant les yeux de Grace : le ventre percé par une baïonnette. Dans le chaos, elle se saisit d'une cocarde qu'elle affiche sur sa poitrine. Cela lui permet de traverser saine et sauve la place. Un tableau suivant nous présente Grace franchissant un pont. D'autres cadavres en uniformes sont étendus sur les pavés. Comme chez Schoeller, l'image est très proche des toiles du peintre Raguenet. Plus tard, la nuit est tombée et nous reconnaissons un paysage de campagne. Grace a les pieds meurtris, en sang, à cause de ses chaussures et de la panique qui l'a poussée à s'enfuir le plus vite possible sans se retourner. Elle finit par se déchausser avant de manquer de s'effondrer. La séquence s'arrête alors.

La rue est ici un espace d'extrême violence : c'est le lieu de tous les dangers. Grace perçoit d'abord l'insurrection du 10 août par la fenêtre de sa chambre. Ensuite, elle grimpe pour mieux voir. Elle se protège car elle reste calfeutré dans sa « forteresse » - son espace privé. Au-dehors, elle n'entend que des menaces de mort. Propos confirmés par les rumeurs qu'on lui rapporte. Elle décide alors de fuir, protégée selon elle par le calme du soir, mais elle découvre une scène de guerre civile urbaine. La rue devient un espace public populaire. Ce n'est plus seulement un espace que l'on traverse : on s'y bat et on y lutte. De

⁴¹ L'actuelle place de la Concorde qui devient place de la Révolution justement après le 10 août 1792. C'est aussi la plus grande place de Paris. Rohmer ne choisit donc pas par hasard cette dernière pour représenter cette scène de bataille.

part son rang social, Grace n'y a pas sa place. Du moins, la rue lui sert habituellement comme territoire transitoire entre deux espaces privés ou domestiques : de chez elle au salon d'une amie par exemple. Désormais, c'est le peuple de Paris qui occupe et possède la rue. Grace n'appartenant pas au peuple révolutionnaire, la rue est représentée à travers ses yeux - et ceux du réalisateur - comme un danger, vision vérifiée par les cadavres qu'elle y trouve. Elle assiste même à un meurtre. Elle est alors obligée de se « travestir » : se transformer en une personne du peuple en arborant la cocarde révolutionnaire. Plus tard, lorsqu'elle sait sa réussite, elle s'arrête. Le réalisateur nous montre l'extrême souffrance qu'elle a du endurer pour survivre : ses pieds sont en sang. Elle n'est pas coutumière de ces meurtrissures car c'est une aristocrate. Le labeur et la douleur de l'épuisement physique étaient réservés aux travailleurs⁴². La rue l'a transformé. Par cette traversée urbaine, Grace a été désincorporé de son rang : elle est passée temporairement de la Noblesse au Tiers-état. Ce n'est qu'en retrouvant sa demeure de campagne qu'elle peut se laver. Elle se purifie des souillures de la rue pour réintégrer la place qu'elle occupe dans la société. Dans cette séquence, nous avons l'expression de cette déterritorialisation et de la reterritorialisation qui s'en suit. La rue est un espace temporaire, de transfert. Ce n'est pas non plus un hasard si la scène se déroule de nuit. C'est le moment de tous les dangers – surtout pour les personnes aisées. C'est un discours que nous avons vu partagé par Louis-Sébastien Mercier qui limitait ses déambulations aux heures ensoleillées.

La deuxième séquence relate la tentative de Grace Elliot pour faire escorter un noble hors de Paris durant l'hiver 1793. La scène se déroule également dans la pénombre des rues de Paris [ill. 23]. Le marquis blessé est déguisé en valet. Grace tente de le faire sortir de la ville, afin d'éviter qu'il soit emprisonné et condamné. Cette fois-ci, les rues sont désertes. Arrivés aux portes de la ville, on leur refuse la sortie. Ils sont forcés de faire demi-tour et retourner chez elle paraît trop dangereux. Grace se méfie à juste titre de sa servante « jacobine ». Elle décide de loger chez une amie, mais des patrouilles circulent dans la rue pour veiller au couvre-feu. Elle se résigne à rentrer chez elle, où sa cuisinière reconnaît le marquis déguisé. Celle-ci s'empresse d'aller les dénoncer tous les deux. Grace n'a alors pas

⁴² CORBIN Alain, COURTINE Jean-Jacques et VIGARELLO Georges (dir.), *Histoire du corps*, Paris, Éditions du Seuil, 2005-2006. Voir notamment les deux premiers volumes qui traitent du XVIII^e siècle.

le choix de cacher le marquis dans le cadre de son lit. Arrêtons-nous là pour parler du traitement de la rue. Celui-ci est très similaire à la scène précédente : l'épisode se déroule à une période sombre, c'est un moment de danger dans l'intrigue et Grace ressent une émotion négative. Cette fois-ci, elle n'est pas meurtrie physiquement, mais elle risque l'arrestation pour avoir trahi le couvre-feu. De plus, elle escorte un marquis déguisé. Cela lui vaudrait très certainement la mort car nous nous situons durant la Terreur

Dans les deux cas, le réalisateur insiste sur la durée de l'itinéraire, la douleur des corps et la rencontre sociale qu'il s'y produit - qu'elle soit positive ou négative. Nous retrouvons cette vision du promeneur public : le piéton devient l'observateur et l'acteur de pratiques sociales dans cet espace public de la rue. Que ce soit pour la promenade de divertissement, de santé, de civilité ou de nécessité, le réalisateur rend justice à l'importance de ces espaces dans le Paris de la fin du XVIII^e siècle. Toutefois, son discours change lorsque se manifestent les événements révolutionnaires. La rue devient un espace populaire - dans son sens péjoratif : c'est le lieu des excès, de l'incivilité et du crime. Pour les deux aristocrates – Grace et le marquis – la traversée de la rue est associée à une blessure physique. Rohmer fait de la rue un territoire révolutionnaire.

Dans ces deux séquences, la rue est un lieu associé à la mise en danger, voire à la mort. Nous retrouvons ce traitement dans le jeu *Unity*. La promenade y occupe une place particulière car c'est un « monde ouvert » (*open world*) : le joueur peut se déplacer « librement » dans un espace fictif relativement étendu. La liberté de déplacement est relative car le jeu possède nécessairement des limites. Mais elle contraste avec les nombreux jeux qui imposent une linéarité scénaristique ou simplement qui ne permettent pas de déplacer librement son avatar. Dans le monde ouvert, le joueur peut choisir de la direction qu'il prend. Il peut définir sa propre expérience de l'espace-temps vidéoludique. Ainsi, dans *Unity*, il nous est possible de nous promener des heures dans une partie du Paris révolutionnaire modélisé – correspondant au centre et à quelques faubourgs. La déambulation est relativement contrainte par divers obstacles sur notre chemin : la foule, des bandits, des gardes, etc. Dé-

passant ces embûches, il s'ouvre au joueur « un univers à la géographie imaginaire, un univers virtuel en ce qu'il aménage un espace parallèle au monde réel⁴³. ».

La promenade vidéoludique permet au joueur de dépasser ses propres capacités physiques. Dans le jeu, nous pouvons escalader et courir, mais sans ressentir ni fatigue ou douleur. Il nous est offert la possibilité de grimper sur les toits de Paris et d'atteindre le sommet de Notre-Dame. Si la promenade devient alors exceptionnelle et irréaliste, elle peut aussi devenir une flânerie. Le joueur peut s'immerger dans l'ambiance du quartier des Halles ou du Marais. Pour autant, la vision qui domine est celle du « lieu commun des embarras de Paris⁴⁴ » de la fin du XVIII^e siècle. C'est-à-dire que l'on pense la ville comme faite de circulations étroites : les rues sont fangeuses et encombrées. Le piéton est en danger à Paris, il doit éviter une multitude de périls. Pourtant, comme le rappelle Laurent Turcot : le XVIII^e siècle est celui qui consacre le « promeneur » des Lumières⁴⁵. Notamment, grâce à la mise en place d'espaces de promenades publiques : les boulevards. En effet, le boulevard était un ensemble de dispositifs autorisant des conditions de promenade et facilitant sa pratique. Ces améliorations ne semblent pas avoir été intégrées dans la modélisation du Paris d'*Unity*. Tout au plus, certaines places et rues sont plus calmes parce que nous entrons dans un quartier noble ou bourgeois. La Révolution transforme la rue en un espace de confrontation dynamique et elle n'est plus un simple lieu de passage ou de rencontre. Lorsque la rue est représentée – l'écran - elle devient le théâtre de luttes armées ou d'intrigues politiques. Pourtant, la rue resta un espace majeur pour l'expression des sociabilités des habitants des villes :

« [...] un espace qui est lui-même créateur de certains comportements, et un espace qui modèle et module une population qui est nomade et qui passe, s'en va, retourne ; et la rue qui est la constitution même des espaces, des carrefours, des places, des allées, des bords de Seine, modèle de façon très forte les comportements populaires⁴⁶ ».

⁴³ COULOMBE Maxime, *Le monde sans fin des jeux vidéo*, Paris, PUF, 2010, p. 13.

⁴⁴ TURCOT Laurent, *op. cit.*, p. 12.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 135.

⁴⁶ PARENT Sylvie, « Entretien avec Arlette Farge » [en ligne], *Tracés. Revue de Sciences humaines*, 5/2004, consulté le 04 octobre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/traces/3383>



Illustration 22: Capture d'écran de *L'Anglaise et le Duc*, Rohmer, 2001.
La place est un véritable champ de bataille.



Illustration 23: Capture d'écran de *L'Anglaise et le Duc*, Rohmer, 2001.
Grace et le comte déguisé croisent une patrouille.

2.4 Le jeu vidéo est-il le média *ultime* de l'immersion spatiale ?

« Tout jeu vidéo est une invitation au voyage » selon les directeurs de l'ouvrage *Espaces et temps des jeux vidéo*⁴⁷. Nous avons analysé des formes de traitement de l'immersion spatiale et quelles en sont les contraintes : durée, poursuite du récit, moyens technologiques et financiers. Ainsi le jeu vidéo est-il le média « ultime » pour l'immersion spatiale du joueur ? En effet, l'objet vidéoludique propose à son utilisateur de se balader presque librement dans un monde imaginaire, tout en lui permettant de dépasser ses contraintes physiques réelles. De même, la mort n'est jamais définitive dans le jeu vidéo. Toutefois, cette infinité de possibilités donne souvent lieu à des déviations, comme la déformation de l'échelle réelle dans la représentation fictive. La carte est un élément important d'un jeu vidéo en monde ouvert : elle permet au joueur de se repérer, de se déplacer et c'est un outil important pour faciliter l'exploration. Si nous nous intéressons à la cartographie du Paris révolutionnaire d'*Unity*, nous pouvons percevoir cette altération nécessaire de l'échelle géographique :

« Nous ne pouvons pas garder toute la ville à l'échelle [...] Nous choisissons un site et, pour que l'échelle globale reste constante, il fallait le réduire de 15 à 25 %. Ça a demandé beaucoup de travail, il fallu procéder par tâtonnement et faire des compromis entre notre budget et l'ampleur que nous voulions donner au décor⁴⁸. ».

La reconstitution virtuelle de Paris est donc contractée, mais elle constitue déjà un immense territoire en terme d'expérience vidéoludique. Il faut plusieurs heures de jeu pour en faire le tour.

En plus d'offrir au joueur un rapport particulier aux espaces fictifs – grâce à la cartographie de son expérience – les concepteurs de jeu vidéo peuvent concevoir des paysages très immersifs. Mais peut-on parler de « paysage » dans le cas du jeu vidéo ? La notion de paysage s'est construite progressivement à partir de trois écoles de pensée : culturaliste, phé-

⁴⁷ TER MINASSIAN Hovig, RUFAT Samuel et COAVOUX Samuel (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012, p. 5.

⁴⁸ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 204.

noménologique et environnementaliste⁴⁹. La première émerge durant la Renaissance et conçoit le paysage comme un cadre : une mise à distance entre l'observateur et la nature. La deuxième école défend une approche sensible du paysage. Elle apparaît en parallèle du développement de la marche et des randonnées, parce qu'elles sont alors perçues comme des expériences sensorielle du paysage. La dernière école, la plus récente, correspond à une lecture environnementaliste et écologique qui met en avant notre impact sur ces paysages. C'est de l'école culturaliste que naît la notion d'*artialisation*⁵⁰. Selon le philosophe Alain Roger (1997), un paysage n'est pas une réalité naturelle mais culturelle, et qui se constitue comme tel que par l'élaboration de l'art. C'est cela qu'il nomme artialisation. La nature est alors transformée par l'art selon deux modalités : *in situ* (transformation directe sur le terrain) et *in visu* (par la médiation de notre regard). C'est l'idée que notre regard, et ceux des artistes, ont engendré la création de cadres subjectifs que sont les paysages. Si nous contemplons un panorama, c'est parce qu'il a été dessiné, peint, photographié ou filmé.

Marine Macq, historienne de l'art et galeriste, a soutenu un mémoire de recherche en 2016 sur la conception environnementale des jeux vidéo et plus précisément sur la notion de paysage interactif. Elle applique une méthodologie de l'histoire de l'art, en considérant que les paysages vidéoludiques peuvent être analysés sous ces angles du cadrage, de la mise à distance et de l'artialisation :

« Au même titre que le cinéma, le jeu vidéo est une œuvre culturelle qui offre des représentations spatialisantes via un écran, celui-ci opérant de prime abord le traditionnel cadrage pour mieux focaliser l'attention et asseoir la distanciation objet-sujet caractéristique de l'esthétique paysagère. Néanmoins, ce serait une erreur que de nier les spécificités de l'image vidéoludique. Plastique et performée, cette dernière est partie prenante d'un dispositif ludique interactif (Genvo, 2003) qui répond à une logique matricielle, c'est-à-dire un dispositif visant à faire illusion pour projeter le joueur dans l'espace représenté. Pour le dire autrement, tout se passe comme s'il s'agissait de provoquer la transgression du support de

⁴⁹ COTTET Marylise, « Notion en débat : paysage » [en ligne], *Géoconfluences*, octobre 2019. URL : <http://geoconfluences.ens-lyon.fr/informations-scientifiques/a-la-une/notion-a-la-une/paysage>

⁵⁰ ROGER Alain, *Court traité du paysage*, Paris, Gallimard, 1997.

diffusion de l'image afin d'investir un espace autre, virtuel mais bien réel, architecturé pour seoir à la présence comme à l'engagement d'un joueur actif⁵¹. ».

Si les paysages vidéoludiques sont de plus en plus vraisemblables, ils restent un ensemble d'images construit et assemblé selon les visions des concepteurs artistiques. C'est le cas par exemple des paysages des jeux vidéo représentant l'Antiquité :

« ce n'est pas la vérité historique (ou la fausseté) qui prime, mais plutôt la possible modélisation de l'univers antique, qui, une fois ouvert à sa mise en fiction par les modalités de l'artialisation, devient un catalogue de références opératoires qui nous permettent de mieux créer ou re-créeer notre paysage contemporain, dans toutes les acceptations du terme⁵². ».

Les paysages vidéoludiques, même s'ils représentent des paysages anciens très réels, sont des paysages contemporains issus de l'artialisation des espaces représentés. Ils sont nourris par une multitude de représentations propres à celles des concepteurs sur cet espace : connaissances scolaires, visionnage d'autres médias, expérience touristique, etc.. Les artistes en charge de la modélisation de ces espaces reproduisent principalement leurs propres visions de ces paysages. Même en se basant sur des archives - gravures, tableaux, inscriptions - leurs subjectivités impactent la construction de ces représentations.

Dans le cas d'*Unity*, nous disposons de nombreux entretiens ou documents qui nous permettent d'évaluer l'implication de cette subjectivité. Mohamed Gambouz, illustrateur, développe trois axes principaux pour la réalisation de la charte graphique du jeu : lumière, fumée et décomposition. Selon ses mots : « je voulais un mélange de réalisme, pour s'assurer une crédibilité et une immersion maximales, et de stylisation, pour donner émotion et personnalité à l'ensemble⁵³. ». De même, l'objectif premier pour l'équipe d'Ubisoft est celui

⁵¹ MACQ Marine, « Naturalisation de l'art et stylisation de l'engagement : pour une esthétique environnementale des jeux vidéo ». Colloque « Le jeu vidéo au carrefour de l'histoire, des arts et des médias », Ecole d'art Emile Cohl, Paris, le 22 mars 2018. Voir aussi MACQ Marine, *Imaginaires du jeu vidéo. Les concepts artists français*, Toulouse, Thirds Editions et Le Cercle d'art, 2021.

⁵² TER MINASSIAN Hovig et RUFAT Samuel (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011, p. 120-121.

⁵³ MILLER Matthew, *Assassin's Creed : l'histoire visuelle et complète*, Paris, Larousse, 2015, p. 200.

de la vraisemblance. Pour autant, représenter les rues peuplées de révolutionnaires en colère, c'est alors pour eux un exploit technologique qu'il aurait été impossible de faire quelques années plus tôt. Modéliser autant de personnages avec des comportements différents, cela relève du défi technologique plutôt que de la vraisemblance. L'équipe met en avant l'utilisation d'une énorme quantité de sources historiques - cartes et plans principalement. Selon Gambouz, le résultat est presque cinématographique et il n'hésite pas à affirmer qu'il a pris pour référence graphique *Le Parfum* (Tykwer, 2006) pour représenter le Paris du XVIII^e siècle. Ce film est la représentation à l'écran du livre éponyme de l'écrivain allemand Patrick Süskind, paru en 1985. Seulement, l'histoire du *Parfum* se déroule dans le Paris du XVII^e siècle. Nous savons pourtant que la ville se transforme considérablement dans les décennies qui précèdent la Révolution : boulevards, jardins ou places sont créés pour favoriser la promenade et assainir la ville.

Gambouz affirme donc qu'il « aurait voulu représenter Paris dans sa totalité et respecter autant que possible la perception que les gens en ont⁵⁴ ». L'échelle 1:1 étant impossible, il a fallu trouver un compromis entre la majesté des lieux et une taille acceptable pour le joueur. Ainsi il nous est possible de traverser l'île de la Cité en cinq minutes de jeu, contre une demie-heure environ dans la réalité. Passer plusieurs heures à remonter les rues parisiennes est inenvisageable pour le dynamisme de l'expérience vidéoludique. Le plan du Paris d'*Unity* est bien déformé comme contracté. Toutefois il reste assez proche de la réalité du XVIII^e siècle. D'ailleurs, à l'achat de la version *collector* du jeu, il était offert au joueur un plan de la carte vidéoludique dans un style similaire aux plans du XVIII^e siècle.

La vraisemblance d'*Unity* est alors conditionnée par des choix de conception très forts. Gambouz le dit : « respecter autant que possible la perception que les gens en ont⁵⁵ ». Il est plus important de satisfaire l'image collective que les joueurs internationaux ont de la ville plutôt que sa réalité passée. Nous retrouvons ce concept d'artialisation qui domine dans la modélisation des paysages vidéoludiques. Jean Guesdon, directeur créatif à Ubisoft, soutient ce fragile équilibre entre réalité historique et intensité narrative : « Nous nous de-

⁵⁴ *Ibid.*, p. 203.

⁵⁵ *Ibid.*

vions de rester fidèles aux faits historiques, mais nous devons aussi créer un environnement éblouissant et grandiose. L'équipe artistique doit réinventer les réalités⁵⁶. ». Ces désirs de Sublime⁵⁷ de la part des concepteurs graphiques et d'intensité narrative viennent transformer toute possibilité de vraisemblance historique. Nous nous trouvons alors face à un dilemme. Les concepteurs cherchent un équilibre entre une fidélité aux faits historiques, leur volonté de satisfaire les perceptions collectives (qui peuvent être aussi les leurs) et leur désir créatif de concevoir une œuvre sublime. Cet équilibre est difficile à atteindre car le joueur contemporain n'a généralement qu'en mémoire les représentations du Paris du XVIII^e siècle telles qu'on les connaît aujourd'hui. L'image qu'il peut penser avoir de la ville du passé n'est en réalité qu'une représentation déjà déformée par les siècles qui se sont écoulés. Le Paris révolutionnaire est devenu un lieu commun visuel : un fantasme altéré par un siècle de cinéma et de télévision. Le Paris vidéoludique n'est qu'une nouvelle transcription médiatique qui s'inscrit dans la suite des traitements audiovisuels précédents.

Cela a comme conséquence la modélisation d'anachronismes ou d'incohérences spatio-temporelles. Dans *Unity*, la Bastille est partiellement détruite après une séquence du début du jeu [ill. 24]. Mais lorsque nous dépassons l'année 1790, la prison est toujours dans cet état. Il faut satisfaire le plaisir de jouabilité : l'expérience vidéoludique doit être supérieure à la réalité historique qui veut que la Bastille ait été totalement détruite un an après sa prise. De même, les témoignages ont abondé après la catastrophe de Notre-Dame pour la reconstruire à partir de sa modélisation dans le jeu⁵⁸. Ubisoft a même fait un don très important et a offert temporairement le jeu comme si l'entreprise était devenue une figure d'autorité pour la question patrimoniale. Nous nous trouvons devant un nouveau paradoxe architectural. En effet, la conception virtuelle a pris plus de deux ans aux équipes de création.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 204.

⁵⁷ Nous faisons référence au concept du « Sublime » comme une qualité qui transcende le beau selon les définitions de Emmanuel Kant dans sa *Critique de la faculté de juger* (1790). Edmund Burke avait également réfléchi à cela dès 1757 dans *A philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and the Beautiful*. Le Sublime est entendu comme l'idée que la beauté n'est pas seulement esthétique. Cela place le Sublime au-dessus du beau.

⁵⁸ « Notre-Dame de Paris : et si Assassin's Creed Unity aidait à sa reconstruction », mis en ligne 17 avril 2019 par Henri H. <https://www.journaldugeek.com/2019/04/17/notre-dame-paris-assassins-creed-unity-aidait-reconstruction/>

Ils ont eu en partie accès aux modélisations 3D réalisées par les archéologues qui travaillaient dessus depuis plusieurs années. La partie restante, qui leur a été refusée, a d'ailleurs posé des soucis de modélisation. Certaines parties sont totalement inventées ou absentes. Proposer de reconstruire Notre-Dame à partir du jeu, relève d'un manque d'informations car la modélisation virtuelle repose en réalité sur une partie des travaux scientifiques d'archéologues. Mais le journaliste n'ayant pas connaissance de ces éléments, ou même le public, considère la représentation vidéoludique comme scientifiquement viable.

Pourtant, preuve d'un tel risque, nous pouvons constater la présence d'une flèche au sommet de la cathédrale dans *Unity* [ill. 25]. On s'est interrogé sur cette modélisation. Est-ce la flèche médiévale édifée au XIII^e siècle, mais déconstruite entre 1786 et 1792 ? Ou bien est-ce la flèche plus contemporaine de Viollet-le-Duc ? Cet élément architectural a été lui inauguré en 1859. Un tel anachronisme passe difficilement inaperçu. Est-ce une erreur ? Difficile de le concevoir, tant il est facile de vérifier l'information. La présence des gargouilles peut tendre vers la preuve de la modélisation anachronique. En effet, elles ont été placées par Viollet-le-Duc au XIX^e siècle malgré leur essence médiévale dans l'imaginaire collectif. De même, nous savons que la flèche médiévale était un clocher. Viollet-le-Duc raconta son travail de conception dans son *Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XI^e au XVI^e siècle*⁵⁹. L'architecte contemporain imagina sa flèche tel qu'il concevait l'époque depuis son XIX^e siècle⁶⁰, c'est-à-dire qu'il fit preuve de médiévalisme. C'est un mouvement qui se développa très précisément durant le siècle de l'architecte. Ainsi l'architecture de la cathédrale dans le jeu vidéo peut sembler médiévale pour le joueur. Elle l'est dans tous les cas pour les touristes contemporains car elle a été restaurée selon une perspective médiévaliste. La représentation de Notre-Dame dans le jeu s'inscrit dans cette histoire des représentations du médiévalisme.

⁵⁹ VIOLLET-LE-DUC Eugène, *Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XI^e au XVI^e siècle*, tome V, Paris, B. Bance, éditeur, 1858-1868, p. 445-461.

⁶⁰ SAUVAGET Bernadette, « La flèche de Viollet-le-Duc est conforme au Moyen Âge tel qu'on le comprend au XIX^e siècle » [en ligne], *Libération*, 9 juillet 2020. URL : https://www.liberation.fr/france/2020/07/09/la-flèche-de-viollet-le-duc-est-conforme-au-moyen-age-tel-qu-on-le-comprend-au-xixe-siècle_1793884/



Illustration 24: Image promotionnelle de la Bastille dans *Assassin's Creed Unity*, 2014, Ubisoft ©. La Bastille est volontairement en ruines, afin de proposer une expérience inédite au joueur.



Illustration 25: Image promotionnelle de Notre-Dame dans *Assassin's Creed Unity*, 2014, Ubisoft©. Sur cette modélisation tirée du moteur du jeu, on peut apercevoir la flèche.

De même, ce choix étonnant de modéliser la flèche trouve son explication à la fois dans cette phrase de Gambouz : « respecter autant que possible la perception que les gens en ont⁶¹ » et de Guesdon : « L'équipe artistique doit réinventer les réalités⁶². ». Pour eux, leur travail consiste à améliorer la réalité, à la dépasser et à la sublimer. D'autant que le joueur n'est pas nécessairement Français, non plus historien, et il a comme image mentale la cathédrale avec sa flèche. L'objectif des concepteurs est de satisfaire cette vision touristique et patrimoniale plutôt que la réalité historique car le jeu reste un produit artistique et un bien avec une valeur économique. Sous couvert de cette volonté d'ultra-vraisemblance, l'équipe de conception d'Ubisoft se libère des contraintes de réalité. Modéliser la flèche, alors qu'il aurait suffi de ne pas l'ajouter, témoigne bien de cette volonté. Peu de gens savent qu'entre 1792 et 1859, la cathédrale était dépossédée de son sommet. Les concepteurs se sont saisis alors de cette brèche temporelle pour modéliser une flèche. De plus, le jeu est axé autour de l'escalade. Cela permet de proposer au joueur un panorama inédit lorsque celui-ci parvient au sommet de la flèche. Ce n'est pas non plus un hasard, si à son sommet, nous obtenons une récompense virtuelle. L'historien Julien Lалу relève pertinemment l'influence d'un *topos* nord-américain de la verticalité⁶³. Notre-Dame deviendrait un *gratte-ciel* à escalader par une relecture nord-américaine du monument français. Alors que Paris, comme les autres villes européennes, a été longtemps caractérisée par une horizontalité. Pensons à la description de Louis-Ferdinand Céline lors de son arrivée à New York dans son *Voyage au bout de la nuit* ;

« Figurez-vous qu'elle était debout leur ville, absolument droite. New York c'est une ville debout. On en avait déjà vu nous des villes bien sûr, et des belles encore, et des ports et des fameux mêmes. Mais chez nous, n'est-ce pas, elles sont couchées les villes, au bord de la mer ou sur les fleuves, elles s'allongent sur le paysage, elles attendent le voyageur, tandis que celle-là l'Américaine, elle ne se pâmait pas, non, elle se tenait bien raide, là, pas baisante du tout, raide à faire peur⁶⁴. ».

⁶¹ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 203.

⁶² *Ibid.*, p. 204.

⁶³ LALU Julien, « Aux armes citoyens ! Une lecture politique d'un événement historique français ? Le cas *Assassin's Creed Unity* », *Alternative francophone*, n°8, 2021, p. 59.

⁶⁴ CÉLINE Louis-Ferdinand, *Voyage au bout de la nuit* (1932), Paris, Gallimard, 1972.

La Bastille, Notre-Dame et les rues de Paris sont autant de lieux transformés lors et par la conception vidéoludique. Paradoxalement, nous retrouvons ce souci du détail évoqué par Gambouz. Dans *Unity*, l'église et le cimetière des Innocents sont tous les deux représentés. Dans le cadre d'une mission annexe, nous sommes amenés à nous y rendre. Une rapide recherche nous permet pourtant d'apprendre que l'église, comme le cimetière, ont été rasés en 1785⁶⁵. Les restes funéraires ont été transportés dans ce que l'on nomme aujourd'hui les Catacombes de Paris⁶⁶. En 1789, un nouveau marché est installé sur l'emplacement de l'ancien cimetière. Étonnant alors que les concepteurs aient modélisé cet ensemble religieux. Si ce n'est que celui-ci joue un rôle secondaire dans le développement scénaristique. De même pour Notre-Dame, la nef est occupée par le peuple durant tout le jeu. Nous y trouvons des poules ou encore des tricoteuses – qui tricotent dans le jeu⁶⁷. Ces présences sont revendiquées par les créateurs du jeu pour montrer « la décadence de la ville⁶⁸ ». Par ailleurs, et malgré les critiques évoquées plus haut, la cathédrale est très réaliste. De même, la modélisation de la ville dans le jeu reste la représentation la plus avancée que nous possédons actuellement en trois-dimensions.

La reconstitution n'est toutefois pas parfaite, loin de là, comme nous pouvons le constater. Un des principaux défauts de cette reconstitution est l'absence des chevaux et de fiacres. C'est un élément pourtant central dans les rues parisiennes du XVIII^e siècle. Louis-Sébastien Mercier relate qu'il a survécu à trois accidents de voitures. Les très nombreux rapports de police sur le sujet démontrent la place importante de ces véhicules dans la ville. David Garrioch relève qu'il y en avait environ 300 en 1750, 15 000 en 1765 et 22 000 en 1789⁶⁹. L'augmentation incontrôlable a rendu les rues de Paris invivables pour les habitants. Le téléfilm *Un conte de deux villes* (Monnier, 1989) s'ouvre d'ailleurs par la mort d'un enfant qui est renversé par un véhicule. Ce fait-divers était dramatique mais il n'était pas

⁶⁵ Voir GARRIOCH David, *op. cit.*, p. 211.

⁶⁶ Ce lieu est présent à la fin du jeu et c'est là que se déroule le contenu additionnel *Dead Kings*

⁶⁷ En 2021, Caroline Vigneaux a sorti sa comédie *Flashback* (seulement sur Prime Video) qui met en scène des événements historiques en lien avec le combat pour les droits des femmes en France. Dans la scène consacrée à la Révolution, on voit des tricoteuses qui tricotent pendant une séance du club des Jacobins.

⁶⁸ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 203.

⁶⁹ *Ibid.*, p. 226.

exceptionnel. Ainsi cette absence permet la présence de nombreux passants dans les rues virtuelles. En imaginant des fiacres circulant dans ces rues étroites, l'expérience vidéoludique serait tout autre. Ce manque est expliqué par Maxime Durand, historien de la franchise, comme une faiblesse technologique dont le studio a eu conscience⁷⁰.

Enfin, l'interface du jeu propose un dossier encyclopédique au joueur qui souhaite se documenter sur lieux qu'ils visitent. Il est possible de consulter une base de données construite par Ubisoft. Mais avec quelles sources est-elle alimentée ? Lorsque le joueur se déplace dans l'environnement virtuel du jeu, il est prévenu qu'il peut consulter cette base de données pour en savoir davantage sur ce bâtiment ou sur ce personnage. Toutefois, ces notices sont sommaires et ne citent aucune source. Le jeu étant sorti en 2014, nous possédons le recul nécessaire pour comprendre qu'il fallait voir en cette base de données une volonté de développer les discours pédagogiques dans la franchise *Assassin's Creed*. L'historien Maxime Durand a depuis conçu des extensions pédagogiques pour chacun des nouveaux opus de la saga. Ces *Discovery Tour* sont pensés comme de véritables musées virtuels et vidéoludiques et ils sont conçus avec des historiens spécialistes. Ainsi, en 2014, cette base de données était un prototype. Pour les concepteurs d'*Unity*, le souci de vérité était à la fois revendiqué comme il était tout aussi rapidement oublié lorsqu'il devenait une contrainte à l'expérience et à l'immersion du joueur. Le compromis a été de concevoir une version pédagogique à part qui ne vienne pas limiter le plaisir vidéoludique.

Le jeu vidéo est-il alors le « média ultime » pour l'immersion spatiale du joueur dans un passé virtuel ? Peut-on dire que le jeu vidéo est le meilleur média pour raconter l'histoire ? Pour de nombreux éléments, il est certain que la modélisation virtuelle permette une expérience plus profonde que le cinéma ou la télévision. La possibilité de déambuler librement dans l'espace, et plus longuement dans le temps, est un atout très important pour le jeu vidéo. Nous pouvons nous y promener : c'est-à-dire expérimenter « personnellement » ce rapport à l'espace virtuel et y exercer notre propre regard. De même qu'il est très attractif

⁷⁰ Ces propos nous ont été personnellement transmis lors de notre rencontre en mars 2018 au studio Ubisoft de Montréal.

de pouvoir s'affranchir de contraintes physiques, qui sont propres à notre condition humaine. Le joueur peut accéder à des points de vue qu'il ne peut normalement pas atteindre. L'avatar lui permet le dépassement de soi. Un jeu, comme *Unity*, possède une telle avancée technologique qu'il est en mesure de proposer une modélisation très vraisemblable. Lors de sa sortie, et toujours aujourd'hui, les critiques sont unanimes sur la beauté des paysages et du graphisme général. Pour autant, nous l'avons vu, ce réalisme n'est qu'une illusion. Rapidement, des logiques artistiques ou marketing viennent supplanter ce souci du réel. Le jeu vidéo doit venir « réinventer » les réalités comme nous l'affirme Jean Guesdon. Ces paysages virtuels, aussi vraisemblables soient-ils, sont donc bien des paysages contemporains. C'est là le danger de leur extrême réalisme : ils sont de plus en plus difficiles à concevoir comme virtuels pour certains joueurs. Un tel degré de détail apporte une certaine caution à ces objets. À tel point que certaines personnalités médiatiques ont proposé de reconstruire un bâtiment réel en se basant sur des plans virtuels. La position des concepteurs est tout autant ambiguë. Ils n'hésitent pas à revendiquer un réalisme tout en défendant une très simple vérité : ce n'est finalement qu'un jeu. Nous pouvons laisser les mots de conclusion à Mohamed Gambouz :

« On peut en effet difficilement imaginer scènes plus fascinantes et terrifiantes que celles de la Révolution française. Avant que la révolte contre la monarchie n'éclate ouvertement, Paris était l'une des plus belles villes du monde, l'écrin de bijoux architecturaux, le berceau d'une bouillonnante culture musicale, gastronomique et artistique. Mais dès le début de la Révolution, les rues sombres dans l'anarchie et se remplissent de foules frénétiques aux allégeances changeantes. [...] Une criminalité galopante envahit toute la ville, même si certains quartiers tentent d'ignorer le chaos ambiant. Pour les graphistes, l'imagerie saisissante de la Révolution fut passionnante à dépeindre, même s'il était difficile de rendre fidèlement le contraste entre beauté et brutalité⁷¹. ».

⁷¹ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 199.

2.5 Conclusion du chapitre

Dans notre thèse, on s'interroge sur les effets des fictions historiques sur notre perception actuelle de la Révolution. Les espaces imaginaires sont des environnements complexes qui donnent un sentiment de réel lorsqu'on contemple ou joue à une fiction. Pour agir sur un imaginaire collectif du passé, on comprend que les spatialités ont un rôle crucial dans la construction des récits qui mettent en scène la Révolution.

Les mécanismes visuelles de représentations de l'espace sont primordiaux pour notre études des formes de narration de l'histoire. Puisque nous travaillons sur des médias audiovisuels et vidéoludiques, les images mettent d'abord en scène des lieux imaginaires pour un public. Les espaces sont reconstitués au cinéma et à la télévision, ou bien ils sont modélisés pour le jeu vidéo. Dans les trois cas, ils représentent soit des lieux qui ont réellement existé (monuments, places, pièces...) soit des lieux qui sont inventés pour soutenir le récit fictionnel. En effet, nous constatons la représentation de nombreux lieux célèbres de la Révolution qui ont été les témoins d'événements importants. D'autres œuvres mettent toutefois en scène des endroits moins identifiables comme les intérieurs domestiques ou les traversées de rue pour rejoindre un autre lieu. Dans la grande majorité, de par l'intensité événementielle révolutionnaire, ces espaces imaginaires servent de supports à des discours et à des symboles. La rue est souvent le lieu du peuple qui vit et qui travaille. La place est un endroit collectif propice à l'agitation populaire. L'intérieur permet d'évoquer la condition du personnage : il est cossu pour un bourgeois et un noble, il est austère pour les plus modestes. De même, le château (Versailles en vérité) ou le palais signifie la présence du roi ou d'un membre de sa famille. Quelques objets sortent de ces mécanismes en plaçant leurs récits dans d'autres lieux de la Révolution (*Banner of the maid*, *Un violent désir de bonheur*, *Les Visiteurs : la Révolution*). Cependant, dans ces mêmes objets, l'attraction vers Paris reste forte. Seul *Un violent désir de bonheur* propose une histoire atypique puisque le réalisateur défend cette marginalité.

Enfin, comme pour les formes de représentation du temps, les concepteurs expérimentent très peu les possibilités de la fiction. Alors que plusieurs travaux d'historiens attestent de l'importance des espaces pendant la Révolution (Garrioch, Schwartz, Turcot), ils sont souvent réduits à la fonction d'illustrer un événement ou un acteur. Les concepteurs de ces fictions développent peu les discours d'apprentissage de la politique dans les espaces privés et publics. Cependant ce constat est cohérent avec le traitement événementiel de la Révolution que nous avons étudié. Une nouvelle fois, la période révolutionnaire est représentée comme une succession de ruptures plutôt que de continuités. Dans le cadre des espaces imaginaires, ce sont des fractures spatiales (on passe d'un lieu à un autre), et non un long mouvement qui pourrait produire un plan-séquence de caméra. Ainsi il nous faut désormais aborder les formes narratives comme une trame qui lie les formes spatiales et temporelles autour d'une histoire.

Chapitre 3. Construire le scénario d'une œuvre de fiction historique

La fiction historique a besoin d'un récit pour raconter le passé. Mais comment écrire le récit de la Révolution à l'écran ? Doit-on se rattacher au passé ou s'en détacher ? Le cinéma, la télévision et le jeu vidéo sont des images avec des histoires, ou bien ce sont aussi des histoires imagées. Ils sont nécessairement une fiction. Sauf peut-être lorsque leurs concepteurs veulent réaliser une forme documentaire (ce genre n'existant pas encore pour le jeu vidéo, il concerne ici le cinéma ou la télévision). Même là, le cadre et la direction de la caméra orientent la construction d'un récit. Le mouvement de ces images assemblées peut donner lieu à autant d'interprétations qu'il y a de spectateurs. C'est le scénario, comme trame narrative, qui vient structurer la façon de regarder et de comprendre ces œuvres. Il est évidemment impossible de proposer un documentaire de la Révolution : nous ne possédons pas d'archives audiovisuelles de la période. Mais alors que raconter dans ce cas et comment ? Choisir de représenter la Révolution – ou tout autre période historique – à l'écran implique une certaine volonté de vraisemblance. En plus de chercher à reproduire une réalité passée grâce aux mécanismes de l'image (décors, costumes, effets spéciaux, symboles...), il faut construire un récit audiovisuel, c'est-à-dire un scénario. Comment est-il construit pour une œuvre de fiction historique ? Quels sont les choix qui conditionnent la transposition de l'histoire révolutionnaire à l'écran ? Le récit fictif a plus une place d'autant plus importante dans l'analyse audiovisuelle, car c'est par le récit que le spectateur entre la première fois dans l'œuvre et qu'il peut la comprendre. C'est le langage formulé du film¹.

¹ JULLIER Laurent, *Analyser un film : de l'émotion à l'interprétation*, Paris, Flammarion, 2012.

3.1 Degré de liberté et « déréalisation » de l'histoire.

Nous allons chercher à comprendre comment on réalise un objet audiovisuel et vidéoludique sur la Révolution. Nous souhaitons notamment interroger s'il est possible de reconstituer une époque passée. Jusqu'à quel point ? N'existe-t-il pas une inévitable mise à distance du réel, une « déréalisation² » de l'histoire ? Trois formes possibles dirigent notre analyse. D'abord la « reconstitution » est l'œuvre qui aurait été construite pour se rapprocher le plus possible des faits historiques. Nous reprenons ici le terme proposé par Antoine de Baecque dans *L'histoire-caméra*³. Ensuite, l'adaptation est la transposition à l'écran d'une œuvre littéraire ayant déjà son propre récit fictif historique. Enfin, le « scénario fictif » permet de se détacher de la réalité. C'est le cas par exemple de l'uchronie, c'est-à-dire un récit qui réinvente le passé⁴. En somme, nous cherchons à évaluer le degré de vraisemblance du scénario de l'œuvre de fiction historique. Mais aussi à identifier ce qui a permis de constituer la trame narrative, c'est-à-dire quel récit de la Révolution est transposé à l'écran. La « reconstitution » est la forme se rapproche le plus possible du réel, tandis que l'uchronie en est la forme la plus éloignée puisqu'elle fait de cette liberté son principal mécanisme scénaristique. Trois niveaux que nous étudierons par trois fictions : *Un Peuple et son roi* pour la première forme, *Les adieux à la reine* pour la deuxième et *We. The Revolution* pour la dernière. Ce choix ne nous permet pas d'analyser le degré de « réalisation » de l'histoire selon les trois médias que nous étudions, car il manque le médium télévisuel. Nous verrons que les frontières inter-médiatiques sont très fines quand il s'agit de la structure narrative fictionnelle. Les adaptations télévisuelles après 1989 étant très peu nombreuses et surtout « reconstituantes », elles nous serviront de références et de point de comparaison. Nous

² MORDILLAT Gérard, « La Révolution sans révolution », *Le Monde diplomatique*, n°778, Janvier 2019, p. 28.

³ « "Les rapports du cinéma et de l'histoire suivent trois lignes fondamentales. D'abord, l'aptitude du cinéma à se faire "reconstitution" au passé comme au présent. [...] Ensuite, il y a la capacité du cinéma quasi mécanique à "embaumer le réel", à préserver, mieux que tous les autres sans doute, une réalité archivistique ou encore une authenticité documentaire de l'histoire. [...] Enfin le cinéma a la faculté, de s'offrir comme forme de l'histoire. Il devient alors un outil rêvé pour élaborer une interprétation de l'histoire." in BAECQUE Antoine de, *L'histoire-caméra*, 2008, Paris, Gallimard, p. 440.

⁴ Dans *The Man in the High Castle* (1982), Philipp K. Dick imagine un monde dans lequel les nazis auraient gagné la Seconde guerre mondiale.

aurions du avoir à étudier *La Révolution* (Molas, 2020) mais la série a été annulée avant que le récit n'atteigne 1789.

3.1.1 La « reconstitution » comme horizon de l'histoire

Commençons par la forme la plus répandue : la « reconstitution ». Période majeure de l'histoire française et de la construction nationale, la Révolution reste perçue comme un moment fondateur de l'identité collective. Ce n'est pas nécessairement le cas pour d'autres époques de notre pays : l'Antiquité gallo-romaine ou l'âge médiéval sont ainsi souvent traités de manière grotesque à l'écran. Beaucoup d'œuvres fictives cherchent ainsi à reproduire le plus fidèlement possible une partie des événements révolutionnaires. Nous avons déjà abordé la question des temporalités représentées à l'écran. Ici, nous nous intéressons à la structure narrative qui rend cohérente l'exploration de ces mondes imaginaires. C'est en soit la trame qui nous permet de comprendre le discours du ou des réalisateurs/concepteurs. Le décor, les costumes et les acteurs sont autant d'éléments qui viennent apporter cette vraisemblance recherchée. De même, certains lieux permettent une meilleure immersion spatio-temporelle. Il existe peut-être des mécanismes narratifs utilisés dans plusieurs de ces récits. Cette logique scénaristique, si elle existe, nous intéresse.

Vouloir reproduire la réalité nécessite une connaissance plus ou moins précise de l'histoire de ces événements. Il faut se documenter et lire des ouvrages sur la période. C'est le cas de Pierre Schoeller qui affirme avoir parcouru plusieurs livres d'historiens sur le sujet dont ceux de Timothy Tackett, avant d'écrire le scénario de son film⁵. Mais aussi acquérir l'aide de spécialistes : Ubisoft s'attacha les services de Laurent Turcot et Jean-Clément Martin pour *Assassin's Creed Unity*. Pour le cinéma, Enrico et Heffron ont été conseillés par Jean Tulard pour *La Révolution française* (1989). Schoeller est allé plus loin : « Puis j'ai contacté une dizaine d'historiens, aux points de vue variés (de Sophie Wahnich à Jean-Clément Martin...), et après les avoir rencontrés et avoir discuté avec eux, je me suis rapproché de certains, et je n'ai pas poursuivi avec d'autres car cela était déjà tellement complexe que je ne

⁵ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, « Un peuple et son roi, entretien avec Pierre Schoeller », *Annales historiques de la Révolution française*, n° 395, 2019, p. 227-240.

pouvais pas engager une discussion avec ceux qui avaient un autre point de vue⁶. ». Finalement, il choisit Sophie Wahnich et Guillaume Mazeau pour le conseiller. Toutefois, Schoeller considère être décisionnaire, car comme il l'affirme : « à la fin, ma vision de la Révolution, c'est ma lecture historiographique, construite à partir de diverses approches⁷. ». C'est son discours qui s'impose comme structure narrative de son film, le scénario ayant été écrit par lui-même.

Quelle est donc la forme du récit d'*Un peuple et son roi* ? L'histoire raconte la période 1789-1793, notamment le transfert de la souveraineté du roi au peuple. Tout cela est vu à travers les yeux de deux protagonistes, Basile (Gaspard Ulliel) et Françoise (Adèle Haenel), mais aussi d'autres personnages, dont le roi (Laurent Laffite). Nous suivons, en parallèle, les parcours individuels de gens du peuple de Paris, dans leur vie quotidienne et lors des grands moments révolutionnaires. Schoeller affirme ne pas avoir voulu « faire un récit historique de la Révolution, raconter l'histoire "objective" », mais plutôt avoir voulu proposer « un récit d'individus, au moment de la Révolution, avec la Révolution, en centrant sur leurs mutations et leurs bouleversements⁸ ». Le film est présenté comme une œuvre très « sérieuse » qui s'appuie sur de nombreuses sources historiques. Plusieurs journalistes et critiques de cinéma ont justement mis en avant ce degré d'exactitude. Pour Jérémie Couston, du magazine *Télérama*, « le nouveau film de Pierre Schoeller propose une lecture plus conforme à l'esprit et à la lettre de 1789. En s'appuyant sur de solides recherches historiques, le cinéaste s'emploie à raconter le récit des origines, les prémices de la démocratie⁹. », tandis que Jacques Morice n'a pas aimé le film parce qu'il « pêche par manque de fiction¹⁰ ». C'est un avis partagé par le public : sur le site Allocine.fr, la note moyenne des critiques spectateurs est de 2,3 contre 3 pour les critiques de presse [ill. 26]. De nombreux commentaires mettent en avant un récit trop proche du réel qui vient étouffer le dyna-

⁶ *Ibid.*

⁷ *Ibid.*

⁸ *Ibid.*

⁹ COUSTON Jérémie et MORICE Jacques, « "Un peuple et son roi" : leçon salutaire ou ratage historique ? » [en ligne], *Télérama*, publié le 26/09/2018, consulté le 07/10/2019. <https://www.telerama.fr/cinema/un-peuple-et-son-roi-lecon-salutaire-ou-ratage-historique,n5822998.php>

¹⁰ *Ibid.*

misme de la fiction. C'est un exemple parmi d'autres : « le problème majeur est que c'est une page d'histoire sans histoire, très instructive certes mais trop didactique, trop scolaire, presque comme un documentaire¹¹. ». La remarque ne doit pas être nécessairement vue comme négative. Toutefois ce souci de réalisme est souvent associé à un manque de rythme et à une volonté de proposer une œuvre proche du documentaire historique. Le public semble plus attiré par les grandes fresques qui se servent de la réalité historique comme un support au développement d'un récit fictionnel puissant. Nous pouvons supposer que l'apprentissage de faits historiques n'est pas la première motivation du spectateur qui se rend dans une salle de cinéma.

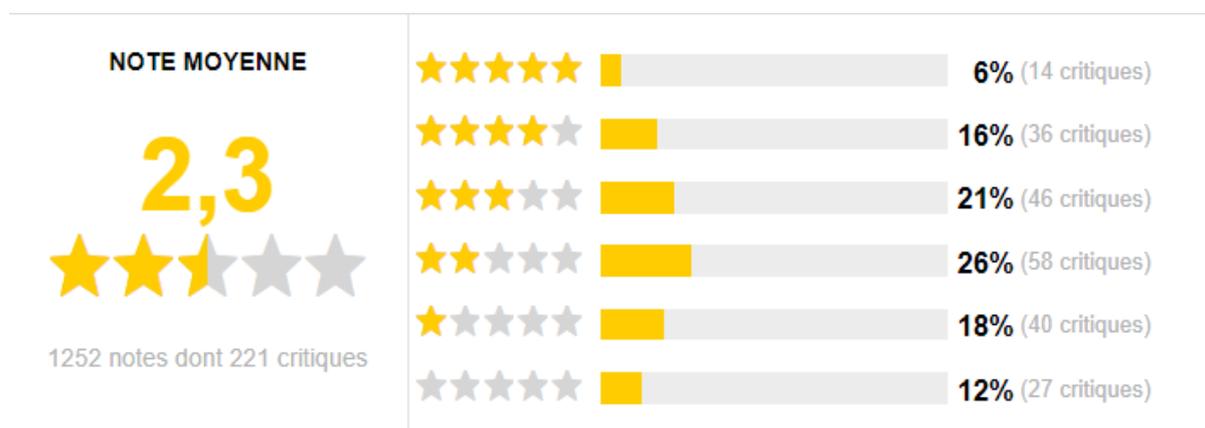


Illustration 26: Capture d'écran des critiques spectateurs du site Allocine.fr

Nous avons vu que Schoeller découpe son film en chapitres chronologiques. Le scénario alterne successivement entre les épisodes de la vie des personnages et les événements révolutionnaires. Le film s'ouvre sur le rituel thaumaturge du lavage des pieds des mendiants par le roi. Puis nous assistons aux échos de la prise de la Bastille. Ensuite, nous pouvons observer la marche des femmes des 5 et 6 octobre 1789, qui est présentée comme une conséquence de la dureté de la vie quotidienne des femmes des faubourgs. Vient ensuite la fusillade du champ de Mars : véritable rupture scénaristique puisqu'elle explique la radi-

¹¹ Un avis rédigé par Cinemadourg le 4 octobre 2018 et attribuant la note de 3/5.
URL : <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-256870/critiques/spectateurs/>

calisation des personnages principaux. Enfin, le procès et l'exécution de Louis XVI incarnent l'ultime étape du transfert de souveraineté entre le peuple et son roi. Le récit serpente ainsi, entre linéarité et cycles, afin de retranscrire comment les destins individuels s'entrecroisent aux grands moments collectifs de la Révolution. Schoeller prend le temps de présenter des moments intimes qui donnent sens aux réactions populaires collectives. Si les femmes marchent sur Versailles, c'est parce qu'elles ont faim et que leurs nourrissons meurent. Si une partie du peuple parisien perd foi en son roi, c'est parce que les pétitionnaires - du 17 juillet 1791 - sont fusillés par les défenseurs du roi qui tiennent l'Assemblée et la Commune de Paris. Le serment unissant le roi à son peuple est détricoté au fur et à mesure que la Révolution se poursuit et que le scénario se déroule à l'écran.

Schoeller soutient visuellement son récit à l'aide de plusieurs éléments : des décors massifs inspirés des gravures, un souci de réalisme dans la photographie de l'image et grâce à un très grand nombre de figurants¹². Tous ces acteurs sont les voix et les corps du langage filmique du réalisateur. Les dialogues sont cruciaux dans un scénario, car ils sont le texte de l'image, sa légende. Le dialogue s'est développé quand le cinéma parlant est apparu. L'émergence de la figure de la star de cinéma est en partie liée à des répliques devenues cultes. Paroles (dialogue), récit (scénario) et images sont associées grâce au travail du montage. C'est cette fragile alchimie qui donne naissance à l'objet-film. Chez Schoeller, le récit est documenté autant que les images sont travaillées pour être les plus vraisemblables possibles. Les paroles des personnages sont tout autant précises dans leur degré de réalité : de nombreux critiques ont fait remarquer que les dialogues avaient un aspect théâtral. Les acteurs choisis par Schoeller viennent soutenir ces remarques : Adèle Haenel, Louis Garrel, Laurent Laffite (de la Comédie française) ou encore Céline Salette sont familiers des planches. Leurs phrasés autant que l'écriture des dialogues permettent le développement d'une pièce de théâtre au cinéma.

C'est là une des difficultés de la « reproduction » du passé sur l'écran. Comment savoir quel était le langage du XVIII^e siècle ? Doit-on s'attacher à reproduire les sonorités du passé - en risquant l'incompréhension - ou bien doit-on satisfaire le langage contemporain du

¹² Pierre Schoeller remercie d'ailleurs tous ces figurants en les créditant au générique de fin.

spectateur ? Les deux choix paraissent légitimes : ils permettent soit de revendiquer la vraisemblance, soit de faciliter l'immersion. Pour la Révolution, les dialogues peuvent être des reproductions des discours réels. Le scénariste peut librement consulter les archives parlementaires. C'est le cas de Schoeller qui reproduit au mot près les paroles de Robespierre. Pour autant, comment savoir de quelle manière Louis Garrel - qui l'incarne - doit les prononcer ? Nous savons que le Français du XVIII^e siècle était une langue bien différente de celle d'aujourd'hui¹³. Les nombreux patois devaient engendrer une mosaïque de sonorités diverses, d'autant plus exacerbées à Paris où se retrouvaient des habitants de tout le royaume. Représenter une époque éloignée de plusieurs siècles, nécessite alors de demander aux acteurs de prendre le temps de respirer et de parler plus lentement. C'est par exemple le cas dans le film *Le portrait de la jeune fille en feu* (2019) de Céline Sciamma. L'actrice Adèle Haenel parle avec une diction théâtrale provoquant un décalage sonore par rapport à 2020, ce qui peut donner un sentiment d'étrangeté et donc de réalisme. De même, selon la place sociale du personnage, il faut se poser la question de la parole. Le roi ne parlait pas comme le mendiant. Les problèmes d'hygiène ne devaient pas non plus améliorer la diction des plus pauvres. Les bouches déformées par les labeurs de l'époque et le manque de soins dentaires devaient être différentes, et donc aussi les sons qui en sortaient¹⁴. C'est une hypothèse que l'on ne peut nier lorsque l'on est historien, mais qui devient une véritable contrainte pour le cinéaste. L'acteur d'aujourd'hui ne possède pas toujours les qualités, ni le temps, pour pratiquer un tel langage que nous ne connaissons pas. Alors souvent, les mots sont prononcés comme au théâtre. Le spectateur se retrouve face à des séquences, certes très réalistes dans leur composition visuelle (décor, costume...), mais limitée par les ambiances sonores et verbales. Le jeu corporel des acteurs suit par ailleurs la même logique. Il n'est pas possible de savoir avec certitude comment on marchait ou comment on se tenait au XVIII^e siècle.

Schoeller utilise un autre mécanisme pour s'approcher le plus possible du réel : il met en scène des personnages historiques. Pour son film, il mobilise un grand nombre d'acteurs

¹³ BRUNOT Ferdinand, *Histoire de la langue française des origines à 1900*, Paris, Armand Colin, 1927.

¹⁴ Voir FARGE Arlette, *Essai pour une histoire des voix au dix-huitième siècle*, Paris, Bayard, 2009.

(plus d'une trentaine crédités) et de figurants. On retrouve comme figures historiques célèbres le roi, la reine et des acteurs politiques. Toutefois, Danton et Robespierre n'apparaissent que très peu à l'écran. La scène du procès mobilise beaucoup d'autres figures, afin de nous présenter les différents députés ayant voté pour ou contre la mort du roi. En vérité, les acteurs principaux sont les habitants des faubourgs et le roi. Si les personnages de Françoise, Basile, Margot, Solange et « l'Oncle » sont inventés, Reine Audu - incarnée par Céline Salette – a bien existé. Surnommée la « Reine des Halles », c'est une fruitière ayant participé à la marche des femmes d'octobre 1789. Les personnages des faubourgs sont fictifs, mais ils n'en sont pas moins réels parce qu'ils sont des représentations voulues comme vraisemblables¹⁵.

C'est un procédé fréquemment utilisé dans les romans historiques : les écrivains inventent un personnage fictif qui s'intègre dans un contexte historique réel, ce personnage étant l'œil du lecteur, comme la caméra est celui du réalisateur. S'ils n'ont pas existé, les personnages de Schoeller ont des destins qu'ont pu avoir les réels habitants des faubourgs. Le réalisateur s'inspire de fragments croisés dans les archives¹⁶. Ces destins fictifs - mais très probables - apportent un degré de réalisme important au film parce qu'ils permettent des processus empathiques qui lient le public aux personnages. Ils sont les incarnations physiques (par le corps des acteurs) de vérités historiques individuelles et collectives.

Les œuvres de « reconstitution » cherchent alors à s'approcher le plus possible d'un degré de réel dans un souci immersif. Il est aujourd'hui de plus en plus possible de proposer des ambiances visuelles très vraisemblables. La technicité est conditionnée par le budget alloué au film mais pas nécessairement. Dans *Un violent désir de bonheur* (2018), Clément Schneider propose une représentation modeste mais très réaliste. Il contourne des difficultés de coût de production en tournant son film dans l'austérité d'un monastère du sud de

¹⁵ La vraisemblance possède l'apparence de la vérité mais ce qui est vraisemblable n'est pas forcément réel. Nous ne cherchons pas ici à définir ce qui est vrai dans la fiction, mais nous étudions ce qui provoque un sentiment de réel grâce à la condition de la vraisemblance. Voir CLAUDE Calame, « Vraisemblance référentielle, nécessité narrative, poétique de la vue. L'historiographie grecque classique entre factuel et fictif », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, n°67, 2012, p. 81-101.

¹⁶ Sur ces anonymes présentes dans les archives, nous renvoyons à FARGE Arlette, *Vies oubliées, au cœur du XVIII^e siècle*, Paris, La Découverte, 2019.

la France¹⁷. Cette architecture n'a pas évolué depuis 1789. À l'inverse, *La Révolution française* (1989) de Enrico et Heffron est une commande officielle de l'État pour le Bicentenaire. Les réalisateurs obtiennent un budget considérable - plus de 300 millions de francs - pour proposer la représentation la plus complète. Destinée aux écrans de télévision, l'œuvre se déroule sur plus de six heures. Elle présente presque tous les événements principaux de la révolution jusqu'à Thermidor. Six mois de tournage ont été nécessaires pour 380 techniciens, 200 comédiens et 36 000 figurants, une œuvre pharaonesque en somme. Longtemps considéré comme l'objet le plus sérieux malgré son échec commercial, c'est la représentation la plus souvent projetée aux élèves par les enseignants. Aujourd'hui le film conserve un certain prestige, mais il est devenu une archive cinématographique du Bicentenaire. Depuis trente ans la recherche historique a évolué et les préoccupations actuelles ne sont plus celles que Jean Tulard a pu mettre en avant. *Un Peuple et son roi* de Schoeller était présenté, avant et à sa sortie, comme l'héritier du projet d'Enrico et Heffron : la nouvelle grande fresque sur la Révolution avec des acteurs en vogue¹⁸. Pour autant, la « reconstitution » est un objectif impossible car nos perceptions contemporaines du passé viennent constituer une subjectivité dont aucun réalisateur ne peut se détacher. Prétendre à une « objectivité » sans faille est irréalisable. C'est pour cela que Schoeller affirma réaliser sa vision de la révolution. De nombreuses contraintes viennent limiter le degré de réalisme de toute représentation audiovisuelle. Même en se documentant, en s'entourant d'historiens et en s'attachant à reproduire les sources historiques au mot près, le récit fictif reste contraint par le passage à l'oralité. Si le scénario est le langage du film, il est surtout celui du réalisateur et ne peut pas être celui des révolutionnaires « ressuscités » :

« Le corps de l'acteur est un anachronisme en soi : c'est le corps d'un acteur du XXI^e siècle. De la même manière que ce qui est beau dans *La Marseillaise* de Renoir : c'est qu'ils parlent avec un accent des années 1930. Sinon la reconstitution devient une espèce d'horizon qu'on n'atteindra jamais¹⁹. ».

¹⁷ C'est le monastère de Saorge dans les Alpes-Maritimes, cf. Annexe 1.

¹⁸ Nous avons d'ailleurs interrogé plusieurs enseignants du Secondaire qui nous ont dit avoir remplacé leurs extraits de l'œuvre de Enrico et Heffron par ceux du film de Schoeller, comme une sorte d'actualisation.

¹⁹ Propos du réalisateur Clément Schneider, cf. Annexe 1.

Enfin, ce souci de réalisme peut autant être perçu comme une qualité que comme un défaut. Les principales critiques faites par Gérard Mordillat au film de Schoeller sont justement liées aux dialogues et à la mise en œuvre du récit :

« Par ailleurs, les scénarios n'évitent pas deux écueils : le dialogue informatif, où, pour être sûr qu'ils soient reconnus, on nomme les personnages chaque qu'ils apparaissent [...] et le dialogue conçu comme un collier de perles où l'on enfile toutes les citations plus ou moins historiques connues du public : "Non, sire, ce n'est pas une révolte, c'est une révolution " [...] Écueils qui, additionnés l'un à l'autre, contribuent à déréaliser l'histoire. Personne - ni en 1789 ni de nos jours - ne parle comme parlent les acteurs dans les films sur la Révolution. C'est un spectacle de marionnettes qui nous est montré [...] Les personnages ne sont plus des hommes ou des femmes de chair et d'os, mais des porte-parole, les images sonores animées d'une séance de lanterne magique²⁰. ».

La « déréalisation » de l'histoire reste selon nous une limite infranchissable pour toutes les œuvres « reconstituantes ». Sinon elle devient cette horizon inatteignable dont parle Clément Schneider à propos de son film. Le réalisateur préfère dépasser cette contrainte en ne se l'imposant pas et en l'acceptant.

3.1.2 L'adaptation comme lecture personnelle de l'histoire

L'adaptation - deuxième forme que nous étudions - relève d'une mise en abyme plus complexe lorsque l'on étudie la fiction historique. L'adaptation transforme la compréhension que chacun peut avoir de l'œuvre initiale. Comme le rappellent Jean Cléder et Laurent Jullier dans l'introduction de leur ouvrage :

« Une version cinématographique du *Rouge et le Noir*, en effet, me met brusquement en communication avec une lecture du roman par quelqu'un d'autre qui s'est fait de Julien Sorel, une idée probablement différente de celle de Stendhal, et de

²⁰ MORDILLAT Gérard, *op. cit.*

celle que je me suis forgée au fil de ma lecture... Devant *Le Rouge et le Noir* au cinéma, l'imaginaire d'autrui me devient visible²¹. ».

La subjectivité de l'adaptation d'une œuvre littéraire à l'écran pose un niveau de complexité supérieur lorsqu'il s'agit d'une fiction historique. Ce genre audiovisuel correspond chaque année à un nombre important de créations. Les chercheurs se sont beaucoup intéressés à ce croisement entre fiction, littérature et histoire. L'historien Ivan Jablonka a récemment proposé une synthèse des débats et enjeux historiographiques dans *L'Histoire est une littérature contemporaine*²². Jablonka défend à la fois la nécessité de l'écriture, de la création littéraire par l'historien, et l'utilisation de la littérature comme source. Il considère que l'histoire est une enquête et qu'il peut tirer les conséquences littéraires de sa méthode. L'adaptation - comme la littérature - n'est pas nécessairement un roman. La poésie, le théâtre, l'essai, l'autobiographie, le récit de vie et le témoignage sont des genres littéraires différents du roman.

Ici, nous faisons le choix de nous intéresser à toutes les formes d'adaptation, mais à travers l'étude de quelques-unes. *Les Adieux à la reine* (2012) de Benoît Jacquot est une adaptation du roman éponyme de Chantal Thomas, paru dix ans auparavant. L'adaptation n'est pas que fictionnelle puisque le *Marie-Antoinette* (2006) de Coppola est largement inspiré de la biographie d'Antiona Fraser, éditée en 2002. La fiction télévisuelle *Marie-Antoinette, ils ont jugé la reine* de Brunard (2019) est la transposition du livre *Juger la reine* d'Emmanuel de Waresquiel²³. Le *Danton* de Wajda est une adaptation d'une pièce de théâtre écrite par Stanisława Przybyszewska en 1929. *Les Nuits Révolutionnaires* - une mini-série française en sept épisodes, diffusée en 1989 - est une adaptation à la télévision des *Nuits de Paris* (1788-1794) de Restif de la Bretonne. Dans le cas d'écrits contemporains, ce sont les *malheurs du temps*²⁴ que l'on adapte.

²¹ CLÉDER Jean et JULLIER Laurent, *Analyser une adaptation. Du texte à l'écran*, Paris, Flammarion, 2017, p. 7.

²² JABLONKA Ivan, *L'Histoire est une littérature contemporaine*, Paris, Seuil, 2017, p. II.

²³ WARESQUIEL Emmanuel, *Juger la reine*, Paris, Tallandier, 2016. Rappelons que Brunard avait réalisé un téléfilm sur Marie-Antoinette en 2005. Sa passion pour la reine semble antérieure à la lecture du livre de Waresquiel. De même, depuis 2017, il est l'un des réalisateurs de l'émission de télévision *La guerre des trônes, la véritable histoire de l'Europe*, diffusée sur France 5.

²⁴ JOUHAUD Christian, RIBARD Dinah et SCHAPIRA Nicolas, *Histoire, littérature, témoignage : écrire les malheurs du temps*, Gallimard, Paris, 2009.

Quand on parle d'adaptations littéraires cinématographiques et télévisuelles, on évoque des œuvres dont les scénarios se construisent en s'inspirant plus ou moins précisément d'un objet littéraire. L'adaptation relève alors d'un processus compliqué qui s'opère « sur des bases de coopération, d'échanges économiques, intellectuels, artistiques. On négocie des histoires, des personnages, des situations, des structures narratives et dramatiques, des motifs et des sujets²⁵. ». C'est cette étape de négociation qui nous intéresse. La création de l'objet littéraire est déjà une somme de compromis, de choix et de travestissements de la réalité. D'autant plus dans le cas du roman historique, le but n'est pas de produire une chronique, mais de développer des histoires au prisme du passé. Cependant lors du passage du livre à l'écran, une nouvelle étape transformatrice s'opère. Le réalisateur ne reproduit pas mot pour le mot ceux de l'auteur. L'adaptation occupe pour cela une position ambivalente dans le monde audiovisuel. Elle est parfois valorisée par l'aspect « noble » que lui confère la littérature, parfois dévalorisée parce qu'elle est une copie²⁶. Si l'adaptation littéraire peut garantir un gage de qualité, elle induit en retour un contrat de « respect » de l'œuvre. Les libertés prises par rapport au texte doivent être assumées et justifiées, afin d'éviter qu'elles ne deviennent des reproches, voire des échecs.

Ainsi *Les Adieux à la reine* est un film adapté du roman éponyme de Chantal Thomas. L'écrivaine confirme s'être par ailleurs inspirée de la pièce de Gabriel Gizard : *Les Imitateurs de Charles IX ou les Conspirateurs foudroyés*, parue en 1790²⁷. Le pamphlet de Gizard relate les relations intimes entre la reine et la duchesse de Polignac - effectivement bien au centre du roman de Chantal Thomas et du film de Benoît Jacquot. Cependant, si Gizard était donc hostile à la reine, les deux fictions de Thomas et Jacquot sont plutôt positives. Roman et film racontent l'histoire de Sidonie Laborde, servante et lectrice de Marie-Antoinette. L'action se déroule à la cour de Versailles, du 14 au 18 juillet 1789. Sidonie se retrouve, malgré sa volonté, au cœur des bouleversements induits par l'irruption de la Révolution au châ-

²⁵ VANOYE Francis, *L'adaptation littéraire au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2019, p. 14.

²⁶ *Ibid.*

²⁷ Chantal Thomas s'est inspirée de pamphlets parus au XVIIIe siècle. Voir THOMAS Chantal, *La Reine scélérate : Marie-Antoinette dans les pamphlets* (essai littéraire), *Le Seuil*, 1989. Et SIDOROFF Michel, *Épisode 2 : Révolution, les adieux à la reine* [podcast en ligne], France Culture, 24 janvier 2017, 30 minutes. Disponible sur <https://www.franceculture.fr/emissions/fictions-le-feuilleton/pages-arrachees-chantal-thomas-25-revolution-les-adioux-la-reine> et consulté le 20 septembre 2018.

teau. La jeune femme est un témoin privilégié de la relation entre la reine et la duchesse. Chantal Thomas invente le personnage de Sidonie, afin de donner un corps au narrateur. Le film de Jacquot est en fait très proche du roman. Le réalisateur affirme s'être intéressée au travail de Chantal Thomas pour « la concentration dans un lieu et dans un temps déterminées²⁸ ». La contrainte temporelle est ici relevée par le réalisateur. Jacquot s'est tourné vers une œuvre proposant déjà un rétrécissement du cadre spatio-temporel. Il a d'abord décidé de trouver l'actrice jouant Sidonie. Pour cela il choisit de rajeunir le personnage qui a 44 ans dans le roman. L'objectif est de donner le rôle à une actrice plus « sensuelle²⁹ ». C'est pour cela qu'il retient Léa Seydoux, effectivement dans sa vingtaine et réputée pour sa beauté. Pour Marie-Antoinette il souhaite une actrice étrangère. C'est un choix récurrent si l'on étudie les actrices ayant interprété la reine à l'écran, qui peut s'expliquer par l'origine autrichienne de la reine. Nous pouvons alors y voir une volonté de vraisemblance : l'actrice étrangère parle le français avec un accent. En vérité, Marie-Antoinette est la fille de François I^{er} (1708-1765) qui est né à Nancy, en Lorraine. Élevée à la cour autrichienne, la future reine de France a par ailleurs appris très tôt le français, comme c'était l'usage au XVIII^e siècle. Des témoignages viennent appuyer cette maîtrise de la langue française : « [La reine] n'écrivait pas le français correctement ; mais elle le parlait avec la plus grande aisance, et mettait même de l'affectation à dire qu'elle ne savait plus l'allemand³⁰. ». Pourquoi ne pas choisir une actrice française ? Et pourquoi les réalisateurs continuent-ils à choisir des actrices étrangères ? Eva Green a d'abord été envisagée³¹, mais c'est finalement Diane Kruger qui est retenue par Jacquot. Kruger est d'origine allemande. Rappelons que Jane Seymour – qui interprète Marie-Antoinette dans *La Révolution française* (1989) – est d'origine britannique et polonaise. Kirsten Dunst est Germano-Américaine. Ce choix récurrent

²⁸ REVOIR Anthony et JACQUOT Benoît, « Interview de Benoît Jacquot pour Les Adieux à la reine », mis en ligne en 2012 sur [Abusdecine.com](https://www.abusdecine.com) et consulté le 8 octobre 2019. URL : <https://www.abusdecine.com/entretien/abus-de-cine-entretiens-adioux-a-la-reine-les-benoit-jacquot-lea-seydoux-diane-kruger-noemie-lvovsky-virginie-ledoyen-xavier-beauvois/>

²⁹ *Ibid.*

³⁰ CAMPAN Jeanne Louise Henriette, *Mémoires sur la vie privée de Marie-Antoinette, reine de France et de Navarre*, Paris, Baudouin Frères, 1823, Tome 1, p. 40.

³¹ Si Green est une actrice française, elle a été scolarisée dans une école internationale puis elle a suivi des cours d'art dramatique à Londres. C'est donc bien une actrice française mais elle est souvent renvoyée à sa filmographie anglo-saxonne. Voir <https://evagreenweb.com/eva/biography>

d'actrices d'étrangères peut s'expliquer par un manque de documentation : les réalisateurs ne retiennent de Marie-Antoinette que son origine autrichienne et supposent qu'elle avait un accent. Pierre Schoeller et Alain Brunard font bien appels à des actrices françaises. Nous pouvons aussi envisager que l'accent – provoqué par l'origine étrangère de ces actrices – ajoute un charme et une sensualité au personnage de la reine. Jacquot réalise un film sur des femmes et sur leurs relations au XVIII^e siècle, qu'elles soient intimes, sociales ou politiques. Les quatre rôles principaux du film sont incarnées par des femmes : Sidonie (la servante), Madame Campan (la gouvernante), la reine et la duchesse. En effet, Jacquot, dans de nombreux interviews, insiste sur l'importance de ces actrices en ce sens qu'elles « légitiment l'univers du film³²».

Pour le décor, le réalisateur a obtenu l'autorisation de tourner à Versailles, dans le château. C'est un élément très décisif dans le degré d'adaptation et de vraisemblance. Jacquot a ainsi affirmé avoir voulu que le château soit un personnage à part entière. L'adaptation est ici fidèle dans le scénario et le récit. C'est dans la transcription du texte à l'image que Jacquot prend des libertés. En effet, si les éléments visuels sont vraisemblables (costume, décor), c'est dans l'orientation de la caméra et de ses mouvements que la prise de distance au réel se fait. Le réalisateur nous propose alors sa propre vision du roman de Chantal Thomas et des premiers jours de la Révolution. La réalité est travestie par la direction de l'image. Le scénario reproduit les transformations successives du pamphlet de Brizard au roman de Thomas. La fiction ne provient pas de la direction artistique de Jacquot, mais des œuvres dont il s'inspire. Par exemple : le soupçon d'homosexualité entre la reine et la duchesse est exacerbé à l'écran par le réalisateur, mais ces sous-entendus sont déjà présents chez Brizard comme dans le texte de Chantal Thomas. Les jeux de regard et l'utilisation des corps des actrices alimentent cette ambiguïté relationnelle dans le film. C'est pourtant une fausse-vérité comme le relève l'historienne Évelyne Lever :

« Il ne faut pas faire de cette amitié très forte et qui n'a pas été sans nuages, une liaison homosexuelle. On a accusé la reine de toutes les turpitudes sexuelles. L'attaque pornographique a toujours été un moyen politique de déstabiliser des personnalités. "On me prête le

³² REVOIR Anthony et JACQUOT Benoît, *op. cit.*

goût des femmes et celui des amants", raconte-t-elle à sa mère. Ce sont les ennemis de Marie-Antoinette qui ont parlé de son saphisme. Marie-Antoinette, qui n'aimait pas le roi d'amour, a eu des amitiés féminines et peut-être un amant, Fersen³³. ».

Ainsi chez Jacquot, l'adaptation est d'abord un atout. Elle permet au réalisateur de dépasser des contraintes temporelles. L'écriture de Chantal Thomas est aussi gage de qualité pour le réalisateur. Le scénariste adapte le roman aux réalités de la caméra et de l'écran. De plus, en terme de trame narrative, le réalisateur peut faire des choix parmi une structure déjà cohérente. Une nouvelle fois, il n'a pas à construire un récit parce que l'écrivaine l'a déjà fait pour son livre. Par contre, le réalisateur prend des libertés dans son domaine : l'image. Le cinéma devient une adaptation : un regard personnel sur le texte. C'est une représentation possible comme il peut y en avoir une infinité d'autres du même livre. Jacquot choisit d'utiliser la caméra à l'épaule parce que c'est sa marque de fabrique. Il utilise aussi les codes du polar ou du reportage, afin de faire des liens entre le passé et le présent : apporter une touche contemporaine au film historique. C'est une évidence, l'adaptation littéraire au cinéma est motivée par l'intérêt du réalisateur pour le texte. Il y voit le développement de motifs qui lui sont chers³⁴ et cherche souvent à démontrer que le passé fait écho aux réalités du présent.

3.1.3 Le « scénario fictif » comme réécriture de l'histoire

Dans le jeu vidéo, le scénario occupe également une place importante. Les recherches sur ce sujet sont divisées en deux grandes mouvances : la « narratologie » et la « ludologie ». Ainsi nous pouvons inclure le jeu vidéo comme média scénarisé, afin de le comparer aux scénarios audiovisuels. La narration vidéoludique n'a cessé de se complexifier : « les jeux vidéo se rapprochent de l'écriture cinématographique des séries télévisées et en même temps ils modifient profondément ces deux médias³⁵. ». Ces influences réciproques sont alimentées par la volonté des acteurs du jeu vidéo d'en faire un art, au même titre que

³³ FROIS Emmanuelle et LEVER Évelyne, « Marie-Antoinette n'était pas homosexuelle », *Le Figaro*, mercredi 21 mars 2012, p. 31.

³⁴ VANOYE Francis, *op. cit.* p. 129.

³⁵ LEROUX Yann, *op. cit.*, p. 4

le cinéma. Pour Yann Leroux l'immersion vidéoludique est triple³⁶ : sensori-motrice (gestes à effectuer), imagée et narrative (maîtriser parfaitement l'univers narratif).

La narratologie occupe une place cruciale dans l'objet vidéoludique. Si à ses débuts le jeu vidéo proposait un scénario assez simple, il existe aujourd'hui des schémas narratifs très complexes. En 2011, le studio Rockstar Games réalise *L.A Noire*. Le jeu est inspiré du monde du polar - autant littéraire que cinématographique et télévisuelle. *L.A Noire* a très vite été considéré comme un chef d'œuvre de narration vidéoludique. Le designer narratif, Brendan McNamarra a revendiqué l'influence des romans de James Ellroy³⁷. Le jeu a aussi été le premier à utiliser le *MotionScan* : une technique dérivée de la captation de mouvements appliquée aux expressions faciales. Ainsi les réactions des visages des personnages fictifs peuvent être utilisées pour discerner la vérité ou le mensonge des suspects interrogés, dans le cas des enquêtes. Les personnages du jeu sont basés sur de réels acteurs américains. Depuis, le genre n'a cessé de se développer. Nous pouvons citer *Detroit : Become Human* (Quantic Dream, 2018), qui reprend ces techniques de captation pour modéliser le visage d'acteurs – ici Jesse Williams. Ou bien *Death Stranding* (Sony, 2019) et *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020) : deux créations qui ont pour volonté de faire du jeu vidéo un art, reprenant les codes esthétiques et narratifs du cinéma (et même les acteurs), tout en y ajoutant l'immersion vidéoludique. En somme, les concepteurs de jeux vidéo ne copient plus seulement le cinéma et la télévision. Ils cherchent à le dépasser en proposant une expérience inédite et en fusionnant tout ces éléments qui font la réussite de ces médias. Le design narratif peut alors être mis sur le même plan que le scénario audiovisuel.

La trame narrative du jeu vidéo nous permet de nous intéresser au dernier type de scénario, dit « fictif » : le scénariste ne cherche ni la vraisemblance, ni à adapter une œuvre. C'est la catégorie la plus vaste, car elle englobe des genres très différents. Si le film *Les Visiteurs* de Poiré évoque le genre de la comédie, nous pouvons aussi le considérer comme une œuvre fantastique : c'est la magie qui permet aux visiteurs de voyager dans le temps. La série *Révolution* (Netflix, 2020) raconte les aventures du Dr Guillotin et la menace d'un

³⁶ *Ibid.*, p. 69.

³⁷ ELLROY James, *L.A Confidential*, Paris, Rivages, 1990. Le roman a été adapté dans un film éponyme par Curtis Hanson en 1997.

terrible virus qui transforme les nobles en monstres sanguinaires. En réalité, très peu d'œuvres audiovisuelles traitant de la Révolution s'intègrent dans ces genres et scénarios originaux. Toutefois la pratique est plus répandue pour le jeu vidéo. La possibilité de ré-écrire le cours de l'histoire est exacerbée par la facilité à pouvoir modéliser des mondes alternatifs. L'univers d'*Assassin's Creed* est une dystopie : un récit de fiction qui décrit un monde utopique sombre. Le jeu se déroule dans un futur proche où l'humanité a découvert la technologie pour remonter dans le temps. *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012) propose même une uchronie : une reconstruction fictive de l'histoire à partir d'un événement précis. En effet, il est possible d'imaginer les États-Unis sous le joug du roi Georges Washington. L'uchronie est en ce sens un genre propre à l'écriture de l'histoire³⁸ : dès 1836, Louis Napoléon Geoffroy-Château rédige *Napoléon et la conquête du monde*. L'auteur imagine un monde dans lequel l'empereur aurait gagné la campagne de Russie.

Nous allons alors prendre comme objet d'étude le schéma narratif du jeu vidéo *We. The Revolution* (Polyslash, 2018). Comme nous l'avons vu, le jeu se déroule durant une période assez floue, mais qui correspond à la Terreur. Nous y incarnons un juge révolutionnaire. Si nous dépassons les nombreuses erreurs et anachronismes qui jalonnent grossièrement l'expérience du jeu, nous pouvons chercher à déconstruire les mécanismes narratifs qui sont très révélateurs d'une certaine vision de la Révolution. Rappelons que le jeu est un « Point'n Click » (ou *click and play*) : l'interaction ludique se fait en cliquant sur l'interface du jeu et non en déplaçant un avatar. Le joueur siège principalement lors de séances d'un tribunal : il doit examiner les pièces à conviction, interroger suspects et témoins, respecter l'avis du jury ou des divers groupes politiques et appliquer une sentence. Entre ces activités professionnelles, notre personnage se rend dans d'autres espaces. Il est alors offert au joueur divers choix : respecter ou non l'avis du jury, obtenir les faveurs de tel ou tel groupe, condamner ou libérer, jouer aux cartes, passer du temps en famille ou à l'auberge, etc. Le jeu met constamment le joueur face à une multitude de choix. Chaque décision entraîne une réaction différente et ouvre une nouvelle branche scénaristique. Nous pouvons alors

³⁸ Voir DELUERMOZ Quentin et SINGRAVÉLOU Pierre, *Pour une histoire des possibles. Analyses contrefactuelles et futurs non advenus*, Paris, Le Seuil, 2016. Voir aussi ROWLEY Anthony et D'ALMEIDA Fabrice, *Et si on refaisait l'histoire ?*, Paris, Odile Jacob, 2009.

parler d'un récit labyrinthique : l'expérience vidéoludique propose une multitude de chemins, bien qu'en réalité il n'y ait qu'une seule direction. En effet, cette possibilité de choix n'est pas infinie mais illusoire.

Au premier abord, le joueur se voit offrir la possibilité de plusieurs chemins : être contre la peine de mort, être un bourreau frénétique ou trouver un équilibre entre les deux. De même, il peut choisir d'être un ivrogne sans moral ou un père et un mari idéal. Enfin, il peut s'allier soit aux « Révolutionnaires », au « Peuple » ou aux « Aristocrates ». À cet instant, si nous optons pour telle ou telle option, nous imaginons abandonner les autres scénarios. Il nous faudrait alors recommencer une nouvelle partie pour découvrir une toute autre histoire. Pourtant, le scénario principal se dessine progressivement et nous impose très souvent des « choix ». Par exemple, si l'on souhaite s'essayer à être un juge « populaire » (en choisissant le camp du « Peuple »), nous nous retrouvons très vite assassiné par les « Révolutionnaires » ou les « Aristocrates ». Valoriser un autre camp aboutit au même sort. Alors on se résigne à devoir équilibrer les rapports de force en satisfaisant tous les partis – ce qui est contraire au principe initial du jeu. De même, si l'on suit sans résistance les très nettes indications du scénario, nous assistons à la mort de notre plus jeune fils, à la mutilation du second et à une tentative d'assassinat par notre propre femme. Nous pouvons essayer de corriger nos erreurs en commençant une nouvelle partie. Nous avons alors tenté de réaliser une progression « parfaite » : avoir de bonnes relations avec tous les acteurs du jeu et notamment notre famille. Dans la partie précédente, nous avons parfois atteint un seuil négatif. Cela pouvait peut-être expliquer les terribles conséquences dans notre foyer. Pourtant – malgré une partie « sans faute » - le jeu vire de nouveau vers ces tragédies sans prendre en compte nos efforts. Le scénario principal reprend le cours de sa route et réimpose les événements décrits plus haut. Nous comprenons alors qu'il n'existe pas une multitude de branches scénaristiques induites par le comportement du joueur, mais que ces choix sont des illusions.

Ici, nous avons relevé les limites scénaristiques dans le cadre de l'environnement personnel fictif de notre personnage. Nous avons parlé ci-dessus d'uchronie : en proposant au joueur de faire ses propres choix en tant que juge révolutionnaire, il est naturel que la

question de condamner à mort ou de libérer une figure historique majeure soit abordée. Imaginons que nous pouvons « sauver » Louis XVI ou Robespierre : la réécriture de l'histoire nous propulserait dans un récit uchronique. La possibilité est offerte selon les logiques promotionnelles du jeu à sa sortie. En effet, le joueur devient le seul décisionnaire du sort du roi ou de Robespierre. Cet élément est déjà faux puisque les deux personnages ont été jugés par la Convention. Mais ici, ce qui nous intéresse c'est de voir s'il nous est possible de « sauver » le roi. Au premier abord c'est impossible : le jeu nous incite très fortement à le condamner à la guillotine. Le jury demande sa mort et les deux principaux partis politiques (« Révolutionnaires » et « Peuple ») également [ill. 27].

Les aristocrates - les monarchistes - ne sont pas encore représentés. Notre famille demande son incarcération. Selon nos choix, nous gagnons ou perdons des faveurs envers tel ou tel camp. En envoyant à l'échafaud un noble corrompu, notre réputation auprès des « Révolutionnaires » ou du « Peuple » augmente, tandis qu'elle diminue fortement chez les « Aristocrates ». Il nous faut donc prendre garde parfois à guillotiner ou à libérer tel ou tel personnage, afin d'éviter une tentative d'assassinat qui enclenche une fin de partie. Dans le cas du roi, le jeu nous incite fortement à le condamner. Faire le choix hypothétique de le libérer, nous assurerait la mort immédiate à la sortie du tribunal - que ce soit sous les coups du peuple ou la lame des révolutionnaires. De plus, le gain auprès de notre famille en réputation est plutôt faible. C'est un choix « suicidaire » en somme, qui pousse le joueur à choisir la mort. Mais c'est là que réside une partie du problème : selon nos questions aux témoins et au suspect, nous influençons le choix de la sentence. Pour le procès de Louis XVI toutes les questions, ou presque, orientent la balance vers la guillotine. Pour autant, nous pouvons tenter de le disculper totalement : cela entraîne un lynchage immédiat par une foule en colère. Il est donc impossible de faire ce choix. Par contre, nous pouvons - en faisant les « bons » choix dès le début du jeu - survivre à l'emprisonnement du roi. À cet instant, le jeu doit donc basculer dans l'uchronie puisque nous avons dramatiquement altéré le cours de l'histoire. En réalité, le « déraillement » est de courte durée : un panneau apparaît et nous indique que notre choix n'a aucune incidence sur la Révolution, car le roi a été oublié à jamais dans les geôles [ill. 28]. Selon les mots des créateurs du jeu : l'Histoire

est en marche et une réorganisation de la société est inévitable. La monarchie est déjà morte même si le roi survit³⁹. C'est une vision singulière, d'autant que nous savons qu'avec la Restauration la monarchie était loin d'avoir dit ses derniers mots en France en 1793.

Pour mieux comprendre cette tentative de réécriture de l'histoire grâce aux potentiels narratifs du jeu vidéo, nous pouvons évoquer la figure du marionnettiste. À la moitié du jeu environ, notre personnage manque de mourir lors d'une tentative d'assassinat. Une cinématique se lance et nous nous réveillons sur une table d'opération. Un homme affublé de lunettes rouges est en train de nous soigner. Celui qui se présente comme le marionnettiste - nous sommes dans une pièce remplie de marionnettes - nous « recoud » à l'aide d'une croix d'attelle. Il nous explique alors que nous sommes son pantin et qu'il prend plaisir à « rejouer » l'histoire de la Révolution. Tous nos « choix » sont en fait les siens et nous ne pouvons échapper à notre destin - celui qu'il a décidé pour nous. À partir de cet instant, le jeu bascule dans un récit complotiste : la Révolution devient un prétexte scénaristique - une similitude avec la trame narrative d' *Assassin's Creed Unity*. L'Histoire - la majuscule est ici utilisée parce qu'elle l'est dans le jeu - est pour le marionnettiste une toile d'araignée sur laquelle se croisent et se déchirent les fils des destins individuels. Ce « personnage-créateur » récite un catéchisme déiste très clair. Nous reviendrons plus loin sur l'aspect religieux du jeu. Pour briser définitivement l'illusion du libre-arbitre, le marionnettiste nous propose de choisir entre la vie et la mort. Difficile d'imaginer que le joueur décide volontairement de terminer la partie, une option qui serait pourtant très intéressante, car elle permettrait une réelle liberté. En fait, si nous choisissons la vie le marionnettiste nous renvoie dans le présent révolutionnaire. Si nous prenons la mort, il se moque de nous et nous force à choisir la vie.

Étudions une dernière séquence qui met en avant le paradoxe de ces embranchements scénaristiques. Nous devons pour cela nous propulser à la fin du jeu. Nous l'avons déjà évoqué, mais nous pouvons le rappeler : le joueur se retrouve face à son frère (l'ennemi de-

³⁹ L'uchronie est poussée encore plus dans *Banner of the Maid* (Azure Flame, 2019) car le jeu débute en 1796 avec la présence du roi et de la reine, toujours bien vivants. Le couple royal aurait réussi à s'échapper à Varennes. Cependant le jeu prend l'histoire à prétexte et la Révolution devient un décor de fond, comme dans les opus des aventures de Marie-Antoinette (2010 et 2012).

puis le début) contre qui il se bat en duel. Si nous mourrons - ce qui est possible puisque le duel est un lancer de dés aléatoire - le jeu s'arrête ici. Puis après le défilement des crédits, nous assistons à une scène post-générique. Dans un cimetière du XXI^e siècle, une fille interroge sa mère sur la personne qui est enterrée ici : « Personne d'important ». Si nous réussissons - en tuant le frère - notre personnage sort dans la rue pour célébrer sa victoire. Notre personnage atteint une foule en liesse. Croyant que le peuple de Paris l'acclame, notre juge découvre que les gens célèbrent l'arrivée d'un nouveau héros : c'est Bonaparte qui vient de déjouer l'insurrection d'octobre 1795. Le marionnettiste réapparaît alors et nous confirme sa théorie énoncée sur la table d'opération : il nous avait prédit cette indifférence et l'arrivée de Bonaparte. Nous ne sommes qu'un pantin destiné à être oublié. Ce sentiment est confirmé par la réponse de la mère à sa fille (lors de la scène post-générique). La séquence finale inévitable illustre tout à fait ce paradoxe du libre-arbitre illusoire de ce jeu : le joueur pense être maître de ces choix bien qu'en réalité il ne soit qu'une marionnette de l'arc scénaristique. C'est un développement narratif intéressant, mais qui sous-entend quelque part que l'Histoire est le fruit de manipulations obscures par des forces supérieures.

Néanmoins, nous voyons la complexité du schéma narratif de *We. The Revolution*. Ce scénario «fictif» - même s'il prend pour prétexte la Révolution - est une proposition artistique innovante quant à sa représentation. C'est une démarche similaire à celle d'*Unity* : le scénario se détache rapidement des événements révolutionnaires pour se concentrer sur le thème narratif plus large de l'affrontement entre Templiers et Assassins. Dans *Unity*, la narratologie est conditionnée par la nécessité d'avancer dans le récit principal. L'idée que le jeu vidéo est plus libre scénaristiquement que le cinéma ou la télévision semble donc à nuancer. L'illusion est certainement plus vraie parce que le récit est moins linéaire. Il n'y a pas de montage visible. Mais la « liberté » apparente proposée au joueur n'est pas une réalité. Selim Krichane remarque ainsi que :

« La place de choix souvent réservée par les narratologues du jeu vidéo à la déambulation du joueur au sein d'une "architecture narrative" se justifie dès lors par les logiques de mise en scène qui président à l'élaboration des récits vidéoludiques. Bien souvent, à l'ère de

la caméra vidéoludique, la présentation d'informations narratives s'effectue au gré des déplacements du joueur qui rencontrera des personnages non-joueurs aux "scripts" de dialogue préprogrammés (séries *Assassin's Creed*, *Mass Effect*, *The Elder Scrolls*, etc.), ou surprendra tel ou tel attroupement de figurants en train de "jouer" une petite saynète qu'il pourra suivre et "cadrer" à sa guise (*Red Dead Redemption*, *Half-Life*, *Dishonored*, *The Witcher*, etc⁴⁰). ».

⁴⁰ KRICHANE Selim, *La Caméra imaginaire : jeux vidéo et modes de visualisation*, Chêne-Bourg, Georg Éditeur, 2018, p. 395.



Illustration 27: Capture d'écran de *We. The Revolution*, Polyslash, 2018.
Le procès de Louis Capet avec l'interface du jeu.

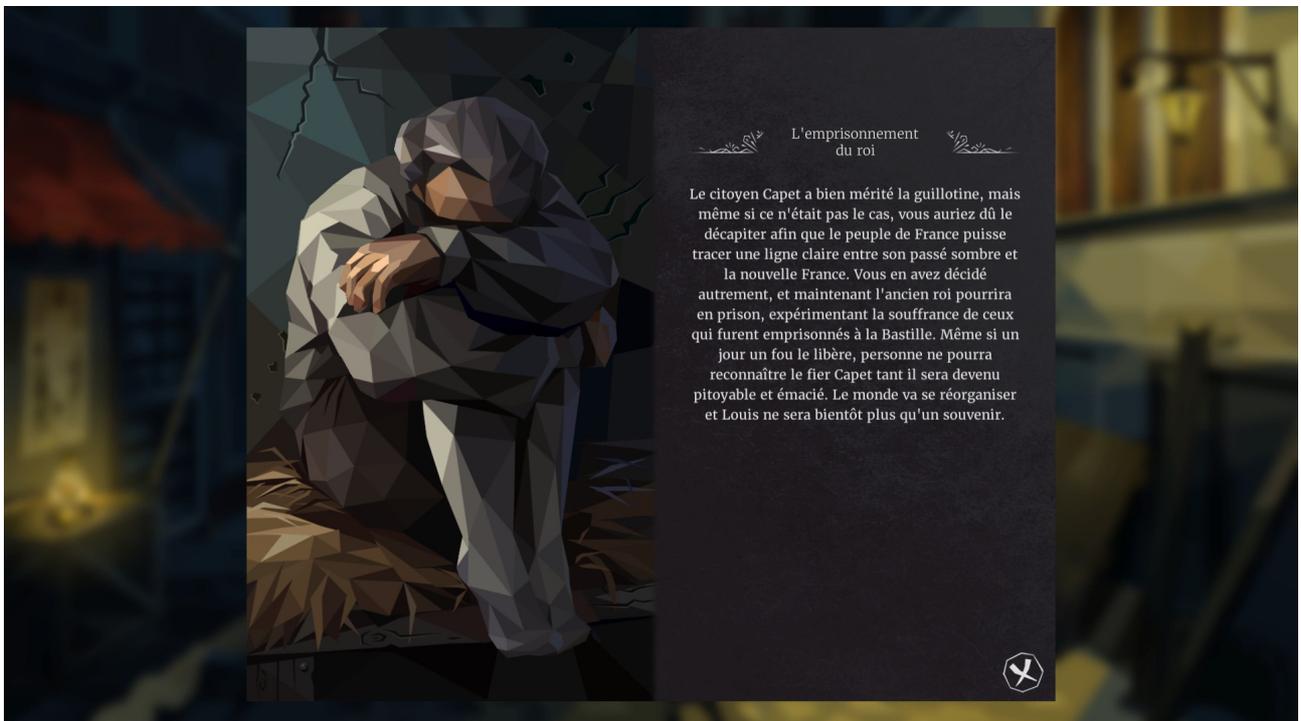


Illustration 28: Capture d'écran de *We. The Revolution*, Polyslash, 2018.
L'emprisonnement du roi que l'on peut débloquenter.

3.1.4 Conclusion

Il existe donc de nombreux moyens pour construire le scénario d'une fiction historique. Cela impose de nombreuses contraintes et signifie de choisir un parti-pris dès son écriture : reconstitution, adaptation ou création. Si la majorité des œuvres se rapproche le plus possible du réel, ce degré évolue sur une échelle bien précise. Pour reproduire la Révolution, le scénariste peut proposer une histoire en se basant sur de nombreuses documentations et avec l'aide d'historiens. Néanmoins ce sont les traitements des ambiances visuelles et sonores qui viennent compliquer le résultat. Nous savons notamment que des dialogues bien écrits sont contraints par la qualité du langage et du phrasé des acteurs qui les prononcent. Il est difficile sans enregistrements de l'époque de pouvoir s'en approcher avec confiance, une limite qui crée une mise à distance du réel : ce sont bien des comédiens qui rejouent le passé. L'illusion cinématographique ou télévisuelle est contrainte par ces éléments. Le jeu vidéo étant lui associé au ludisme, il souffre en même temps de ce manque de reconnaissance artistique. Mais nous l'avons vu, les barrières s'amoindrissent avec les interactions inter-médiatiques de plus en plus nombreuses. Le jeu vidéo dépasserait même parfois le cinéma en terme de scénarisation, profitant des possibilités presque infinies de la modélisation et de la construction de mondes imaginaires totalement fictifs. Il faut toutefois nuancer notre analyse en faisant remarquer que les scénarios et les genres sont de plus en plus compliqués à catégoriser. Si *Un Peuple et son roi* relève de la reproduction, Schoeller n'hésite pas à introduire du fantastique dans son film. La scène du cauchemar - où Louis XVI se voit visiter en songe par ses ancêtres - peut paraître en totale contradiction avec la précision historique du reste de l'œuvre. Mais cette invention scénaristique est justifiable par la dimension onirique de la séquence et parce que l'anecdote provient d'un pamphlet du XVIII^e siècle⁴¹. La séquence est alors révélatrice du travail de documentation du réalisateur : elle atteste du rapport possible entre la narration de fiction et la source historique.

⁴¹ Élément relevé par Dominique Godineau dans son entretien avec Pierre Schoeller, *op. cit.* Pour plus de détails, se référer à DUPRAT Annie, « Louis XVI morigéné par ses ancêtres en 1790 : *Les Entretiens des Bourbons* », *Dix-huitième siècle*, n° 26, 1994, p. 317- 332.

3.2 Quelle place pour la source historique ?

Wajda ouvre son *Danton* (1983) par le retour du député dans un Paris glacé où les individus se pressent autour des feux. La Révolution est gelée. Pour mieux nous faire frissonner : un enfant se dresse nu dans un bac, lavé par une femme. Il lui récite la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen et il est puni pour chaque erreur. La femme est la bonne de Robespierre. Le film s'achève cycliquement, comme il a commencé : en faisant de la Terreur une période figée de la Révolution. Pour illustrer sa pensée, Wajda reproduit les différents éléments du début : Robespierre, alité, se recouvre le visage d'un drap comme pour indiquer qu'il se rendort. En parallèle, il assiste à la vision prémonitoire de la mort de Lucille Desmoulins. L'enfant a grandi et énonce par cœur les premiers articles de la Déclaration. Il continue de la réciter articles après articles, tandis que son visage disparaît dans un fondu de lumière. Robespierre est possédé et fiévreux : il est plus mort que vivant. Sa vie semble tenir à la parole de l'enfant. Les mots « liberté » et « égalité » sonnent comme de terribles échecs : selon Wajda, la Terreur a perverti les idéaux de 1789. Mais ce qui nous intéresse principalement - dans ces séquences d'ouverture et de fermeture – c'est la présence orale de la Déclaration, car c'est la source historique de la Révolution la plus représentée à l'écran. Ce document est surtout prononcé et parfois reproduit visuellement. Qu'elle soit visible ou entendue, la Déclaration est principalement représentée par ses premiers articles.

Il nous faut alors questionner la place de la source historique dans ces œuvres de fiction. La source possède-t-elle un rôle illustratif ou explicatif ? Pourquoi est-elle mobilisée par l'équipe réalisatrice ? Est-elle seulement utilisée au moment de la création du récit ? Sinon, comment la représenter ? Dans ce cas, quelle forme peut-elle prendre ? Autant de réflexions qui peuvent nous permettre de mesurer les rapports entre fiction et source. Nous devons toutefois rappeler que la source est considérée par l'historien comme un fragment réel du passé. Elle peut être muette (vestige archéologique), écrite ou orale (témoignage). La source se distingue également de tout autre objet parce qu'elle a été conçue durant l'époque étudiée. La définition exclut toutes les représentations fictives conçues après la période représentée du statut de source. Cela a longtemps justifié leurs rejets par les histo-

riens. La source est aussi associée à un discours de vérité. Dans *Taboo*, une série-télévisée historique réalisée par Steven Knight en 2017, nous assistons à une reconstitution d'une séance de la Compagnie orientale des Indes. Lorsque la discussion devient trop officieuse, le président fait un signe de main à son greffier : celui-ci arrête d'écrire et rend partiel le compte-rendu de la séance. Si la source nous paraît complète, car elle n'est pas endommagée, elle est pour autant un objet construit par ses rédacteurs. Nous ne pouvons y lire que ce que les auteurs ont souhaité conserver. Dans *Taboo*, la séquence relève de la fiction et il nous est impossible de prouver ce genre de procédé. Mais l'extrait rappelle à l'historien – et au spectateur – qu'il doit toujours se méfier des sources. Il faut alors croiser de nombreux documents – même contradictoires – pour pouvoir percevoir ce que pu être le passé. Les sources officielles – émanant des gouverneurs et des gouvernements du passé – sont des archives de propagande. Le mouvement des *postcolonial studies*, à partir des années 1980, a justement démontré la méfiance que l'historien devait exercer vis-à-vis de la source. Nous avons déjà évoqué l'utilité de la source littéraire pour le travail de l'historien. Il ne faut pas les analyser comme « des documents historiques, mais comme des textes imprégnés d'histoire⁴². ». Nous englobons alors toutes ces formes, afin de nous interroger sur les rapports qu'entretiennent les concepteurs avec l'histoire, l'historien et ses sources.

Nous savons que la réalisatrice Sophia Coppola utilise comme principale documentation la biographie d'Antonia Fraser sur Marie-Antoinette. Son rapport aux archives en tant que réalisatrice n'est donc pas directe. La démarche est similaire à celle du réalisateur Benoît Jacquot qui adapte un roman de fiction, qui est lui-même tiré d'une pièce. Jean-Marie Poiré ne semble avoir aucune volonté d'utiliser des sources historiques pour son film. Il réalise une comédie qui n'a aucune revendication historique. Rohmer a lui un rapport plus direct aux sources. Pour *L'Anglaise et le Duc*, il contacte le peintre Jean-Baptiste Marot. L'artiste recense des tableaux de l'époque pour proposer une reconstitution visuelle du Paris du XVIII^e siècle. Rohmer affirme également avoir utilisé des plans d'origine. De même, l'idée du film est venue suite à la découverte des mémoires de Grace Elliott (héroïne principale du film) dans une revue historique. Cet ouvrage est en réalité une autobiographie romancée intitu-

⁴² GINZBURG Carlo, *Le fil et les traces*, Paris, Éditions Verdier, p. 13.

lée *Ma vie sous la Révolution (Journal of my life during the French Revolution)* et parue à titre posthume en 1859. L'édition française a d'ailleurs été éditée en 2001, à la sortie du film, et préfacée par le réalisateur⁴³. La maternité de l'œuvre reste discutée et le style du roman anglais, comme le relève Rohmer⁴⁴, ne peut en faire une source historique totalement fiable. En faisant cette remarque, le réalisateur cite Restif de La Bretonne, cela atteste d'un rapport aux sources littéraires du Paris révolutionnaire. Pour l'aspect visuel de son film, il reproduit les paysages des tableaux des peintres du XVIII^e siècle. Nous retrouvons ici cette artialisation *in visu*⁴⁵ : ce sont les tableaux des peintres de l'époque moderne qui inspirent Rohmer pour reconstituer le Paris du XVIII^e siècle. Malgré l'utilisation revendiquée des plans de la ville, c'est surtout le tableau qui est sa source principale. De même, c'est l'aspect fictionnel et romancé des mémoires qui intéresse le réalisateur. Son film étant plus une synthèse cinématographique des représentations visuelles et littéraires du Paris révolutionnaire qu'une reproduction médiatique qui se base sur des sources historiques.

Pour *Un violent désir de bonheur*, Clément Schneider commence l'écriture scénaristique en 2012, dans un contexte de débat sociétal sur la laïcité⁴⁶. Voulant trouver une autre date que celle de 1905, le réalisateur se penche sur 1792 et la déchristianisation. Même si la première séparation entre l'église et l'État est instaurée en 1794 et non en 1792, Schneider souhaite s'intéresser - selon ses mots - à « l'avant République, l'avant Terreur, quand c'est encore la fête révolutionnaire⁴⁷ ». Le réalisateur revendique aussi son goût pour la littérature, notamment philosophique, du XVIII^e siècle. Il défend sa volonté de « faire un faux-film historique, un contre-film historique⁴⁸», en s'intéressant à l'aspect fictionnel de ce genre. Dans son film, Schneider fait prononcer à son personnage des citations de philosophes contemporains. Le personnage Gabriel récite un texte de Ernst Bloch : *L'esprit de l'utopie*

⁴³ ELLIOTT Grace (préface d'Éric Rohmer), *Journal de ma vie durant la Révolution française*, Paris, Les Éditions de Paris, 2001.

⁴⁴ « Éric Rohmer revient sur L'Anglaise et le Duc » [en ligne], *Télérama*, publié le 10 janvier 2010 et mis à jour le 11 janvier 2010. URL : <https://www.telerama.fr/cinema/eric-rohmer-revient-sur-l-anglaise-et-le-duc,51422.php>

⁴⁵ ROGER Alain, *Court traité du paysage*, Paris, Gallimard, 1997.

⁴⁶ Cf. Annexe 1.

⁴⁷ DE BECDELIEVRE Romain et SCHNEIDER Clément, « Clément Schneider : "Ce qu'il y a d'intéressant dans le film historique c'est la fiction" », *Par les temps qui courent*, France Culture, 26 décembre 2018, 59 min.

⁴⁸ *Ibid.*

paru en 1977. Hormis l'extrait pris au marquis de Sade, aucune citation n'est issue du XVIII^e siècle. Comme pour l'utilisation de musiques anachroniques (une démarche similaire à celle de Coppola), l'objectif est de faire un lien entre 1792 et notre époque. C'est une œuvre qui se revendique de l'imaginaire cinématographique. Clément Schneider voulait faire un film volontairement subjectif sur la Révolution : c'est « une révolution, notre révolution⁴⁹ ». Pour lui le film historique est donc un genre de fiction et non une tentative de reproduire le réel par la caméra. Son rapport à la source est limité, mais parce qu'il est volontaire : ce n'est pas un manque ou un oubli :

« De manière générale, je pense qu'un film historique n'a pas la vocation à être fidèle. La documentation est évidemment un passage obligé, mais il faut être dans un rapport très souple avec. C'est une opération engageante qui est de revendiquer une subjectivité⁵⁰. ».

Il est même possible de voir une courte bibliographie à la fin de son film. C'est un choix singulier qui n'est pas si courant au cinéma et que l'on retrouve plus souvent dans les émissions télévisuelles, comme c'est le cas dans *Quelle aventure ! La Révolution française* (Chaudemanche, Chayé et Léonard, 2002).

Le réalisateur Clément Schneider s'inscrit dans une démarche artistique et une perception singulière du genre du film historique. Schneider réalise en fait un film historique parce qu'il représente l'année 1792, mais c'est beaucoup plus un film philosophique. Ce sont les travaux de philosophes qui ont conditionné l'écriture du scénario. L'aspect extradiégétique du film – tout ce qui est extérieure à la narration – fait très vite comprendre au spectateur qu'il contemple une représentation imaginée de la Révolution et non la Révolution elle-même. L'anachronisme devient un outil du réalisateur.

Schoeller a lui un rapport direct à la source, que ce soit une archive, un discours, un tableau, une gravure, une carte, etc. Il fait un réel travail de documentation, afin de réaliser son film. Mais l'utilisation de sources ne relèvent pas seulement de cette démarche « reconstituante » : « c'est de la mise en scène : et à un moment donné la mise en scène, c'est

⁴⁹ *Ibid.*

⁵⁰ Cf. Annexe 1.

aussi de la précision⁵¹. ». Ainsi, s'il affirme « j'ai fouillé et rassemblé toutes les représentations que j'ai pu trouver sur les événements⁵² », c'est par souci du détail plus que par une volonté absolue du réel. Schoeller utilise beaucoup de sources de natures diverses. Les discours de Robespierre ou de Saint-Just sont reproduits et prononcés au mot près par les acteurs. Le vote nominal – sur le sort du roi – s'il est temporellement flou, est verbalement précis. Les propos des députés qui montent à la barre proviennent des archives parlementaires. Il y a aussi la peinture : des toiles de Ragueneau permettent de constituer l'ambiance visuelle de certaines scènes. Nous reviendrons plus en détail sur les influences picturales, comme celles aussi de Jacques-Louis David. Schoeller mentionne également des gravures ou des plans. Le réalisateur utilise également des sources plus « populaires », qui n'ont pas été conçues par ou pour le pouvoir. Les personnages du film sont inspirés de vies réelles que Schoeller a aperçues en annotation d'archives. Françoise, même si elle n'a pas existé, devient l'archétype de la lavandière du faubourg. Tous ces personnages sont empreints d'un réel qui s'explique par la lecture et l'utilisation de sources. Dans le film de Schoeller, nous assistons à l'écriture de pages de *L'Ami du Peuple* par Marat, lors d'une séance de l'Assemblée législative. C'est une mise en abyme intéressante car c'est une reconstitution fictionnelle de l'écriture d'un document historique. Ces pages de *L'Ami du Peuple* ont existé et elles existent également fictivement dans cette séquence comme une reproduction de la réalité. Si le document vu dans le film est un faux, cette reconstruction est révélatrice de la place que la documentation historique occupe dans le film de Schoeller. De même, les premiers articles de la constitution de 1791 sont récités et superposés à l'arrivée du texte aux Tuileries. Nous apercevons une feuille portant la mention « Décret de l'assemblée nationale », datée du 3 septembre 1791 : un document reproduisant la véritable constitution telle qu'elle a été transmise au roi **[ill. 29]**. Une nouvelle fois, Schoeller revendique son rapport à la source et à la méthode historique. S'il n'est pas historien, mais bien cinéaste, il atteste d'une volonté certaine de légitimer l'utilisation des sources par le réalisateur. Une autre scène nous présente ce même constat lorsqu'un afficheur public placarde l'appel à l'insurrection parisienne du 4 août 1792. Derrière cette feuille, nous apercevons d'autres re-

⁵¹ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*

⁵² *Ibid.*

productions de textes de loi, de décrets ou autres documents de la Révolution. Enfin, lors des crédits de fin, il mentionne quelques documents issus de la Bibliothèque nationale de France. Citons par exemple l'estampe de P. F. Germain sur le retour du roi à Paris, le 25 juin 1791, suite à son arrestation à Varennes⁵³. Schoeller la mentionne comme une source : non pas parce qu'il la reproduit dans le film, mais parce qu'elle lui sert d'inspiration pour une scène (à partir de 38 minutes). Si la gravure présente l'arrivée du carrosse royal place de la Concorde, nous ne l'apercevons pas réellement en tant que spectateur. Elle n'est pas reconstituée : pas de plan large, mais un plan serré qui nous place à côté de la famille royale dans le carrosse, et dans lequel nous pouvons entrevoir le décor qui environne le véhicule. Ce rideau entrouvert nous permet de voir un fragment de la gravure de Germain. Schoeller mentionne cette source alors qu'il ne le fait pas pour la Constitution ou les toiles de Ragueneau. Ce choix s'explique peut-être par la volonté de reconstituer des environnements en se basant sur des gravures et des plans. La source occupe une place importante dans la conception plutôt que dans la représentation au public. Le réalisateur d'*Un Peuple et son roi* démontre qu'il existe des rapports possibles entre la fiction et la source historique, bien que comme le rappelle Clément Schneider, un film est une vision de la révolution, celle du cinéaste :

« Mais je crois qu'on serait tous plus serein, même temps que société, si l'on assumait que toute transmission de l'histoire incorpore une part impondérable de subjectivité, rendant illusoire que l'on transmet simplement des faits⁵⁴. »

Schoeller assure lui aussi que malgré un travail de lecture d'ouvrages, de consultation d'archives ou d'expertises d'historiens, à la fin c'est sa « vision de la Révolution, c'est ma lecture historiographique, construite à partir de diverses approches⁵⁵. ». Ce devoir de fiction n'est pas nécessairement opposé au respect de la source, comme il le démontre.

⁵³ GERMAIN P. F., *Journée du 25 juin 1791 : le roi arrivant à Paris*, estampe, 33x43 cm, 1791, Bibliothèque nationale de France, disponible en ligne : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6947802q.item>

⁵⁴ Annexe 1.

⁵⁵ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*

Une autre utilisation de la source historique peut apparaître à l'écran. C'est le cas dans le docufiction⁵⁶ d'Arte : *Marie-Antoinette, ils ont jugé la reine* (Brunard, 2019). L'objet est présenté comme l'adaptation du livre *Juger la reine* de l'historien Emmanuel de Waresquiel⁵⁷. Le premier panneau de texte explique d'ailleurs que : « Tous les personnages, les événements et les documents qui apparaissent dans ce film sont attestés par les archives historiques de la Révolution » [ill. 30]. Le réalisateur justifie son œuvre par l'utilisation d'archives, donc de sources historiques. La démarche doit conférer à son travail une forme de légitimité historique et de vraisemblance quasi-documentaire. D'autant que le docu-fiction est projeté sur Arte : une chaîne de télévision ayant une réputation sérieuse pour de nombreux téléspectateurs. Le public qui lit ce panneau en ce début de film se place dans une optique de vérité historique parce qu'on lui annonce un contrat de confiance : l'utilisation d'archives historiques. En réalité, le réalisateur adapte un ouvrage d'historien à l'écran. Adapter un roman permet de reproduire un récit de fiction qui facilite sa transposition cinématographique. Ici, le cinéaste adapte un ouvrage scientifique. Le livre de Waresquiel ne possède en théorie ni narration, ni péripéties et peu de mécanismes dramatiques. C'est donc le scénariste qui a dû inventer un scénario, choisir des acteurs, constituer ses décors et donner naissance à ce monde imaginaire dans lequel il adapte les travaux de l'historien. L'illusion de la reconstitution est cachée par l'utilisation de ces mots : « attestés par les archives historiques de la Révolution ». En réalité, le cinéaste fait confiance à sa propre lecture de l'ouvrage historique : il fait des mots d'Emmanuel de Waresquiel une vérité. Comment savoir si le réalisateur a consulté d'autres discours contradictoires d'historiens ? Ainsi la source peut être utilisée comme un travestissement - volontaire ou non. Le document historique donne une forme de légitimation à une œuvre de fiction.

⁵⁶ Il est nommé ainsi par la chaîne Arte qui a produit l'œuvre.

⁵⁷ WARESQUIEL Emmanuel, *op. cit.*



Illustration 29: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi* de Pierre Schoeller, 2018. Nous voyons le roi qui tient une reproduction de la Constitution de 1791.

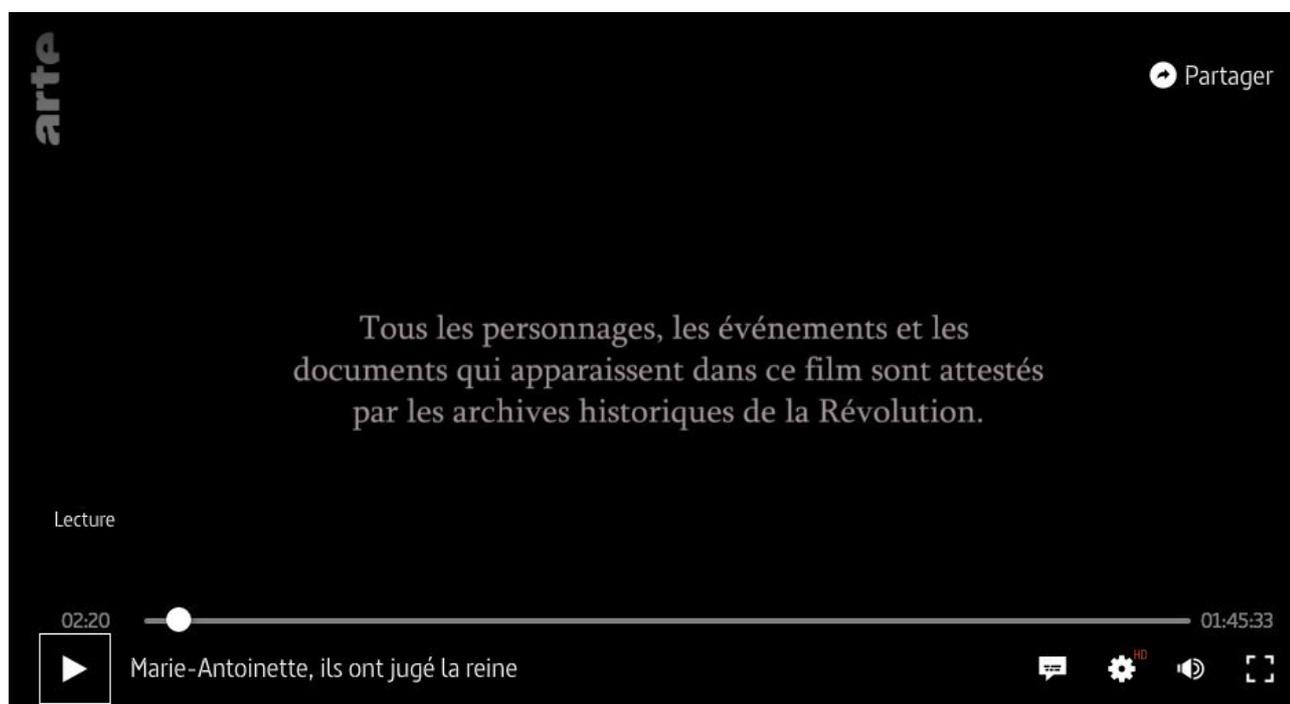


Illustration 30: Capture d'écran du docufiction *Marie-Antoinette, ils ont jugé la reine* d'Alain Brunard, 2019.

Pour le jeu vidéo, la source peut également intervenir au moment de la conception ou comme objet représenté sur l'écran. Mais l'interactivité vidéoludique peut aussi amener le joueur à interagir avec elle. Quelques jeux font de ce rapport un des mécanismes du gameplay. *1979 Revolution : Black Friday* (iNK Studios, 2016) - sur la révolution iranienne - propose au joueur d'incarner un photographe qui doit prendre des clichés pour évoluer dans le jeu. Ces photographies deviennent décisives dans l'embranchement scénaristique. Le joueur construit des sources certes fictives, mais reproduisant une démarche réelle quant au rôle des photographes de guerre. Dans la majorité des jeux vidéo, la source est absente, anecdotique voire ludique. Souvent, le document devient un objet à collecter : il faut récupérer un rapport caché dans un coffre, lui-même protégé par des gardes qu'il faudra tromper ou tuer. Dans ce cas, la source devient ludique parce qu'elle est un objet à collectionner. Elle rapporte des points ou débloque des objets secrets. Dans *Unity*, on collectionne par exemple des cocardes pour débloquer un succès. C'est l'aspect quantitatif qui est privilégié sur le qualitatif : la cocarde n'a pas de valeur parce qu'elle est unique, mais sa multitude est exploitée pour satisfaire le désir de collection du joueur. Nous pouvons aussi récupérer des pages de journaux révolutionnaires qui s'envolent dans les rues. Concrètement cela n'apporte rien au développement scénaristique. Ce long travail de collecte permet au joueur de débloquer un succès ou de nourrir une curiosité historique en rassemblant toutes ces pages. Une nouvelle fois, cela n'apporte rien au jeu : nous n'apprenons pas d'informations sur un personnage ou sur la trame narrative. C'est seulement dans le cadre d'une mission que nous pouvons prendre le temps de lire un document reproduisant un discours ou une missive, même si la présentation de l'objet pousse souvent le joueur à rapidement fermer la fenêtre pour se replonger dans l'action vidéoludique. Outre ces pages de journaux à récupérer, il existe de nombreux *personnages non jouables* (PNJ) qui vendent à la criée ces publications. Ces seynettes dans le jeu sont très similaires à la gravure de Philibert Louis Debucourt (1755-1832) : *Éventaire de presse, détail de l'Almanach national pour 1791* [ill. 31]. Dans cette image de 1790, nous apercevons des étals de presse. La source visuelle devient une image dynamique dans le jeu. Elle est reproduite virtuellement pour créer un environnement vraisemblable des rues parisiennes du XVIIIe siècle [ill. 32]. En ef-

fet, le nombre de parutions se multipliait exponentiellement avec la liberté d'expression et la fin de la censure⁵⁸.

Nous retrouvons également dans *Unity*, un traitement similaire à celui d'*Un peuple et son roi*. De nombreuses affiches sont placardées sur les murs, qui reproduisent des documents de la Révolution. Pour ajouter du réalisme, certaines sont arrachées et superposées sur d'autres qui sont abîmées par le temps. Comme la Révolution se révèle un prétexte narratif au développement de l'intrigue principale de la franchise - l'affrontement Templiers et Assassins - la source ne possède pas une place plus importante que celle de l'illustration. Lors des missions où nous pouvons croiser une source officielle (discours, articles de la Constitution ou de la Déclaration...), les principales sources avec lesquelles nous pouvons interagir sont ces affiches placardées et ces pages de journaux. Elles sont présentes parce qu'elles permettent de nourrir la vraisemblance historique des environnements du jeu. Pourtant, le jeu vidéo a cette possibilité de proposer au joueur d'interagir avec son environnement virtuel. Nous pourrions imaginer que le joueur puisse rédiger des articles dans un journal révolutionnaire, participer à la rédaction de la Constitution ou de lois, prononcer un discours qui sera publié dans le journal de la Convention, etc. Proposer en somme au joueur de participer à l'écriture de l'histoire dans laquelle il est immergé. Ainsi, la source dans *Unity* ne remplit qu'un rôle illustratif, anecdotique et similaire à son traitement dans de nombreuses productions audiovisuelles. Elle devient conditionnée à son statut d'image figée plutôt qu'à un questionnement sur sa nature. Sa construction n'intéresse que très peu les créateurs. Nous pouvons de nouveau mentionner la base de donnée encyclopédique dans *Unity*. Celle-ci est limitée : elle est assemblée subjectivement par le choix de ses entrées. Une d'entre elles s'intitule « Journaux et imprimeries ». L'entrée indique quelques chiffres et le nom des principaux titres de presse de la Révolution. L'illustration visible est celle d'une vendeuse à la criée. Le joueur peut consulter quelques fragments de sources : des pages du *Patriote français*, créé par Brissot et paru du 28 juillet 1789 au 2 juin 1793, mais aussi des pages du *Journal de Paris* de 1789 à 1794. Ces quelques Unes reproduisent

⁵⁸ En 1788, on comptait 60 feuilles dans tout le royaume de France, contre 500 seulement pour la ville de Paris en 1792. Voir GODECHOT Jacques, *Histoire générale de la presse française*, vol. 1, Paris, 1969.

des extraits compilés de véritables parutions du XVIII^e siècle. Pour les deux journaux, la base de données contient des fragments des dernières parutions officielles. Enfin, nous pouvons retrouver les paroles de chansons que nous entendons dans les « clubs » (*La Marseillaise*, *La Carmagnole*, etc.). L'effort a été apporté pour proposer cette base de connaissances, mais les sources sont reproduites partiellement. Quels sont les choix qui ont justifié de ne reproduire qu'une partie de cette documentation historique ? Nous ne pouvons répondre à cette interrogation, mais nous avons sûrement là une ébauche de la volonté pédagogique d'Ubisoft. La démarche a depuis été concrétisée dans leurs *Discovery Tour* : des extensions vidéoludiques pédagogiques qui ont été conçues par des chercheurs et des enseignants.



Illustration 31: DEBUCOURT Philibert Louis, *Éventaire de presse, détail de l'Almanach national pour 1791*, 1790, 46,6x38,2 cm, Aquatinte en couleur, © Centre historique des Archives nationales.



Illustration 32: Capture d'écran d'*Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014.
Une vendeuse décline les parutions du jour dans la rue.

Pour le jeu vidéo *Unity*, deux acteurs sont responsables de l'introduction de ces documents historiques : Laurent Turcot (conseiller historique pour le jeu) et Maxime Durand, historien pour la franchise. Nous pouvons également citer Jean-Clément Martin qui a conseillé ponctuellement l'équipe créatrice sur l'aspect événementiel. L'historien Laurent Turcot a été appelé comme expert pour la modélisation de l'environnement spatial du Paris révolutionnaire. Il s'est basé sur les travaux d'Arlette Farge⁵⁹ et sur ses proches recherches sur la figure du promeneur au XVIII^e siècle⁶⁰. Les ouvrages d'Arlette Farge ont servi à imaginer les caractéristiques de ces espaces publics, même ceux domestiques puisque l'on peut traverser les appartements. Les autres types de sources officielles (discours, archives parlementaires et décrets) ne sont pas plus reproduits que ces affiches que l'on peut voir sur les murs. D'autant que ces représentations sont limitées puisque les mots sont illisibles. C'est un ensemble visuel qui transmet une information symbolique, mais pas un objet complet. Parce qu'elles n'ont pas d'utilité ludique, la modélisation intégrale de ces documents historiques n'a pas semblé nécessaire.

Une dernière catégorie de source doit être abordée : les archives judiciaires. Dans *We. The Revolution*, le joueur incarne donc un juge d'un tribunal révolutionnaire et est constamment en interaction avec ces archives. Nous jugeons à la fois des délits et des crimes : beaucoup de ces personnages sont réels et parfois issus de faits divers de la Révolution⁶¹ (Jean-Nicolas Pache, Louis XVI, Marie-Antoinette, Danton, etc.). Nous ne pouvons pas ici faire la liste exhaustive de tous les procès qui sont reproduits dans le jeu. C'est pourquoi nous pouvons nous concentrer sur la reproduction du procès de Louis XVI, car nous disposons de nombreuses sources historiques. La scène se déroule durant le Jour 6 de l'Acte I, soit dès les premières minutes du jeu. Durant les jours précédents, nous avons reçu un texte de Robespierre nous informant de la disparition du roi. Puis nous avons eu la possibilité de laisser le Peuple malmener le roi dans sa prison ou de le laisser « tranquille » jusqu'au procès. Le lendemain de cette arrestation (Jour 5), nous devons juger le roi (Jour 6).

⁵⁹ Notamment sa collection d'archives sur les activités et les faits divers dans les rues. Voir FARGE Arlette, *Vivre dans la rue à Paris au XVII^e siècle*, Paris, Gallimard, 1979.

⁶⁰ TURCOT Laurent, *Le promeneur à Paris au XVIII^e siècle*, Paris, Gallimard, 2007, p. 12.

⁶¹ FARGE Arlette, *Les voix oubliées*, *op. cit.* Et BOULANT Antoine, *Le tribunal révolutionnaire*, *op. cit.*

Nous ne reviendrons pas sur la contraction temporelle utilisée tout au long du jeu : entre le retour du roi après Varennes et son procès, il se passe en réalité près de 18 mois⁶². Le procès virtuel s'ouvre sur un roi blessé et mutilé et ce même si nous refusons cette maltraitance. Nous disposons d'un dossier d'accusation constitué par le procureur Fouquier de Thinville (fig.). Il est présent à nos côtés pour veiller à notre application de la justice révolutionnaire. En parcourant attentivement ces deux pages, nous devons interroger l'accusé et débloquent des questions, afin d'orienter la position des jurés. Dans un premier temps, beaucoup de questions nous permettent d'innocenter le roi ou de l'amener à sa mort. Mais lorsque nous décidons d'appliquer notre verdict, le jeu s'arrête pour lancer une animation. Le jugement est interrompu par un garde qui annonce que de nouvelles pièces à conviction viennent d'être découvertes : l'armoire de fer. La foule aux abords du tribunal commence à s'énerver et nous devons sortir la calmer. Revenu à notre place de juge, un nouveau dossier de preuves est constitué. Désormais les trois factions -même notre famille - demandent la mort du roi. Il est alors plus logique de choisir la guillotine.

On s'intéresse ici aux documents liés à l'accusation : un dossier nous est proposé dans lequel sont résumés les différents choix fait par le roi avant sa fuite (encerclement de Paris, autorisation des tirs de la garde sur le peuple, etc.). Louis XVI a effectivement été beaucoup critiqué pour son refus d'accepter la Déclaration des droits ou l'abolition des privilèges en 1789⁶³. Nous sommes là dans une reproduction plutôt vraisemblable des événements et des différentes positions de chaque camp. Ce sont probablement les arguments que l'on pouvait entendre dans les rues de Paris. Il faut attendre l'épisode de Varennes pour que l'opinion générale envers le roi passe de la confiance à la défiance.

Lors de la séquence vidéoludique du procès, Fouquier de Thinville [sic] prononce le réquisitoire contre le roi **[ill. 33]**. Fouquier-Tinville (1746-1795) est bien devenu l'acteur principal du Tribunal révolutionnaire, mais à partir de mars 1793 et donc après la mort du roi⁶⁴. Ce réquisitoire est entièrement faux : c'est en réalité Barère, alors président de la Conven-

⁶² SOBOUL Albert, *Le procès de Louis XVI*, Paris, Julliard, 1966.

⁶³ PETITFILS Jean-Christian, *Louis XVI*, Paris, Perrin, 2005.

⁶⁴ Voir FAYARD Jean-François, *Fouquier-Tinville*, Paris, Fayard, 2013.

tion, qui énonce les différents chefs d'accusation au roi (voir ci-dessous). Nous y retrouvons bien les accusation présentes dans le jeu (troupes contre Paris, décrets du 4 août, Champ-de-Mars, 10 août, etc.).

Lecture des chefs d'accusation par Barère au roi, reproduction des archives de Louis-François Jauffret⁶⁵

Le Président : Vous êtes accusé d'avoir attenté à la souveraineté du peuple, le 20 juin 1789.

Louis : Aucune loi ne me défendait alors de faire ce que je fis à cette époque.

Le Président : Le 14 juillet 1789, la veille de la prise de la Bastille, vous avez fait marcher des troupes contre Paris ; vous avez fait répandre le sang des citoyens.

Louis : J'étais le maître de faire marcher des troupes où je voulais. Jamais mon intention n'a été de faire couler le sang.

Le Président : Vous avez longtemps éludé de faire exécuter les décrets du 4 août. Vous avez permis que, dans des orgies faites sous vos yeux, la cocarde tricolore ait été foulée aux pieds.

Louis : J'ai fait les observations que j'ai cru justes et nécessaires sur les décrets qui m'ont été présentés. Le fait est faux pour la cocarde ; jamais il ne s'est passé devant moi.

Le Président : Vous avez répandu de l'argent parmi les ouvriers du faubourg Saint-Antoine, pour les mettre dans votre parti.

Louis : Je n'avais pas de plus grand plaisir que celui de donner à ceux qui avaient besoin ; il n'y avait rien en cela qui tînt à quelque projet.

Le Président : Vous avez feint une indisposition pour aller à Saint-Cloud ou à Rambouillet, sous le prétexte de rétablir votre santé.

Louis : Cette accusation est absurde.

Le Président : Le 17 juillet, vous avez fait verser le sang des citoyens au Champ-de-Mars.

Louis : Ce qui s'est passé le 17 juillet ne peut m'être imputé.

Le Président : Vous avez payé vos gardes du corps à Coblenz ; les registres de Septeuil en font foi.

Louis : Dès que j'ai su que les gardes du corps se formaient de l'autre côté du Rhin, j'ai défendu qu'ils reçussent aucun paiement.

Le Président : Vous vous êtes tu sur le traité de Pilnitz, par lequel des rois étrangers s'étaient engagés à rétablir en France la monarchie absolue.

Louis : Je l'ai fait connaître sitôt qu'il est venu à ma connaissance. Au reste, c'est une affaire qui, d'après la constitution, regarde les ministres.

Le Président : Vous avez fait couler le sang au 10 août.

Louis : Non, monsieur ; ce n'est pas moi, je me défendrai jusqu'à la fin, ce n'est pas moi !

⁶⁵ JAUFFRET Louis-François, *Histoire impartiale du Procès de Louis XVI, ci-devant roi des Français*, 1793, p.59 à 80. Disponible en ligne : <https://books.google.fr/books?id=zEE-AAAACAAJ&pg=PA94#v=onepage&q&f=false>

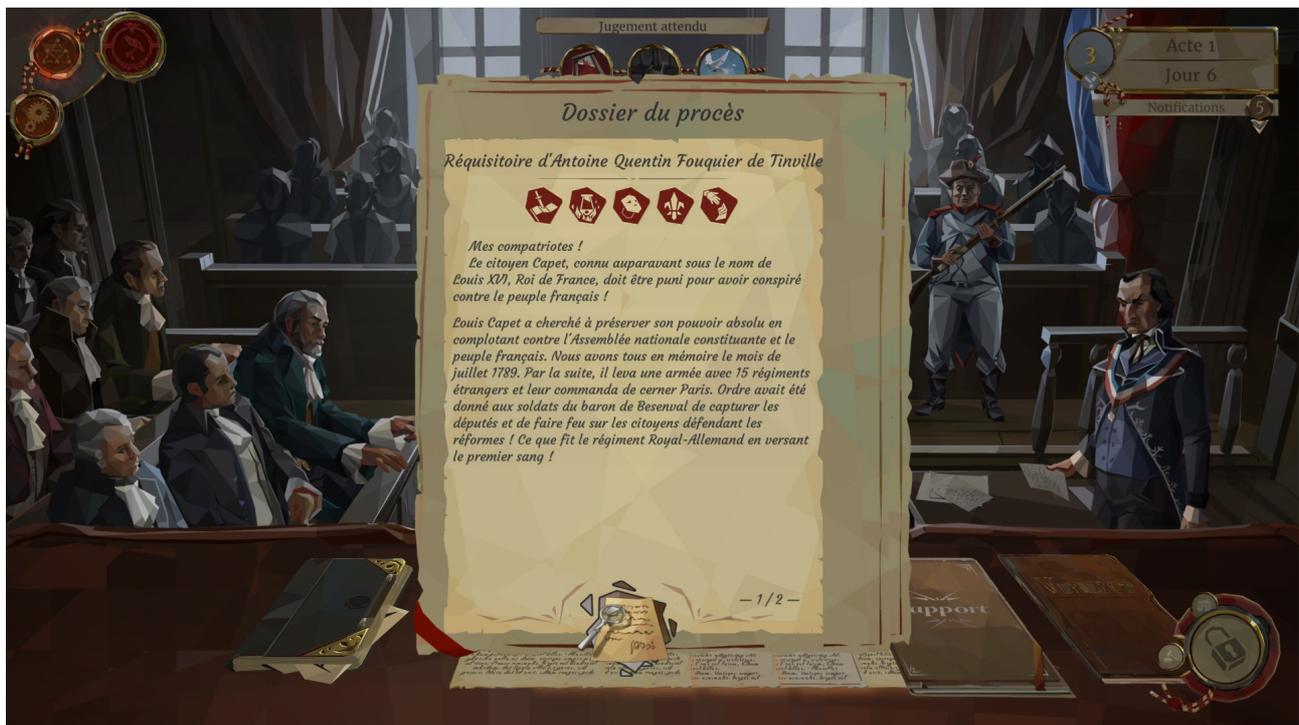


Illustration 33: Capture d'écran de *We. The Revolution*, Polyslash, 2018. Réquisitoire de Fouquier de Tinville qui constitue le dossier d'accusation contre le roi.



Illustration 34: Capture d'écran de *We. The Revolution*, Polyslash, 2018. a lettre du duc de Brunswick au roi de France.

La lettre de Charles William Ferdinand, duc de Brunswick, est datée du 9 juin 1792 [iii. 34]. Ce document fait en réalité référence à ce que l'on appelle le manifeste de Brunswick, publié le 25 juillet 1792 et connu à Paris le 1^{er} août⁶⁶. Aujourd'hui, les historiens ont démontré que le texte a été rédigé par des émigrés⁶⁷ : Jacques Mallet du Pan, Geoffroy de Limon et Pellenc, l'ancien secrétaire de Mirabeau. Le document reproduit dans le jeu reprend le style de l'original avec les formules de « Majesté ». L'injonction au roi de lever une armée en attendant cet « avertissement » est une référence directe au manifeste. Si le document visible dans le jeu n'est pas réel, il renvoie aux différentes lettres et aux correspondances découvertes dans l'armoire de fer. Si nous ne pouvons pas consulter librement ces documents dans le jeu, leur contenu est mentionné puisque nous avons une liste des pièces d'accusation⁶⁸.

Nous retrouvons ici un procédé développé régulièrement dans *We. The Revolution* : il consiste à se baser en partie sur la réalité, tout en la travestissant voire en la déformant. Le dossier d'accusation du roi est un bon exemple parce qu'il s'inspire grandement de documents réels. Mais plutôt que de les reproduire au mot près comme chez Schoeller, ils ont été recopiés partiellement par les concepteurs. La démarche démontre le rapport entretenu par les créateurs avec les sources historiques. Elles sont pour eux des illustrations mais pas des objets fondateurs de leurs récits. Elles apportent une forme de cohérence et donnent de la cohésion à la vraisemblance de leurs trames narratives. Les faits évoqués sont quasiment conformes au passé. Mais en se penchant sur les textes, nous ne trouvons pas une reproduction à l'identique. Nous trouvons pourtant un tel degré de précision dans les derniers mots des condamnés. Les créateurs du jeu ont cherché à s'attacher à cet aspect de vérité en faisant prononcer aux personnages virtuels, leurs véritables dernières paroles. Le roi monte ainsi sur l'échafaud en affirmant qu'il meurt innocent. Les concepteurs au-

⁶⁶ Dans ce document, une coalition armée de contre-révolutionnaires menaçait de marcher sur Paris si le peuple atteignait à la vie ou la santé de la famille royale. Voir BOULOISEAU Marc, « A propos du "Manifeste de Brunswick" », *Annales historiques de la Révolution française*, n°265, 1986, p. 338-340.

⁶⁷ WINOCK Michel, *L'Échec au roi. 1791-1792*, Paris, Oliver Orban, 1991.

⁶⁸ Nous trouvons l'ordre du maréchal de Broglie adressé au baron de Besenval, les instructions dictées par le ministre de l'Intérieur, Jean-Marie-Roland, la lettre de l'empereur Léopold II et la lettre du duc de Brunswick.

raient donc fait des recherches, mais elles se limitent à une étude partielle. Ils n'ont pas mené un travail archivistique, mais ils se sont contentés des informations qu'ils ont pu trouver sur des sites en ligne ou dans des ouvrages de synthèse. La démarche est similaire à celle d'Ubisoft qui doit permettre au joueur de vérifier en une trentaine de secondes l'information historique rencontrée dans le jeu. Au-delà de ce temps et s'il faut mener un travail historique de recherches d'archives, le ludique semble contraint par le sérieux de la source. Les créateurs ne veulent pas modéliser au mot près des documents historiques. Peut-être parce qu'ils sont perçus comme trop complexes à déchiffrer par le joueur, car le vocabulaire est ancien. Alors les concepteurs proposent une compilation et une traduction moderne. Par cette démarche, ils dénaturent pourtant la source originelle et biaisent son discours : c'est une transcription subjective qui ne retient que les informations jugées fondamentales. Ces choix de conception peuvent répondre à des obligations de temps de création (aller à l'essentiel) et de dynamisme vidéoludique (ne pas surcharger le joueur de textes et de documents)⁶⁹.

Comme pour *Unity*, la source écrite pose des questions d'adaptation aux concepteurs vidéoludiques. Elle plus aisément reproduite pour son aspect visuel : porteuse de symboles et de couleurs ; ou parce qu'elle est affichée et qu'elle traduit l'émergence de la liberté d'expression sur les murs. Si quelques fois, la possibilité est offerte au joueur de consulter quelques reproductions partielles et partiales de sources réelles, elles n'ont que très rarement un rôle dans le développement narratif et l'expérience vidéoludique. Par exemple, si nous devons retrouver une pièce d'accusation gardée secrètement dans un coffre, il suffit de la ramener sans la lire pour progresser dans le jeu. De même, dans *Unity*, s'il est possible de collectionner les pages de journaux révolutionnaires, c'est bien plus pour offrir une séquence vidéoludique d'escalade que pour parler de la presse. Enfin, dans *We. The Revolution*, bien que nous incarnions un juge censé lire de nombreuses archives judiciaires, celles-ci sont des traductions et des compilations subjectives.

⁶⁹ Voir TER MINASSIAN Hovig et RUFAT Samuel (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011. Et ÉTHIER Marc-André (dir.), *Mondes profanes*, op. cit., notamment l'introduction à la section 3 de Dominic Arsenault et Jonathan Lessard, p. 151-160.

Ainsi la jouabilité nous pousse à lire ces documents en diagonale pour nous concentrer sur le déblocage des questions interrogatoires. Il y a tout de même un questionnaire qui nous oblige à vérifier nos informations et à relire les documents, mais cela dépend de l'intention du joueur et ne relève pas d'une obligation déterminante. C'est finalement cela qui permet de caractériser le rapport entre jeu vidéo et source historique : selon la sensibilité du joueur envers la démarche historique, il lui est plus ou moins offert la possibilité de creuser plus profondément dans le jeu. Mais cela n'est pas au cœur de l'expérience vidéoludique.

Si nous savons avec certitude que l'image est apparue avant le texte, les deux formes d'expression se complètent et se combinent depuis leurs apparitions. Le cinéma - premier medium d'images en mouvement - a dès ses débuts incarnés la fusion de l'image et du mot. L'écran est devenu le support de leur association. Les trames narratives font alors partie intégrante des expériences sensorielles liées au visionnage ou à l'utilisation d'un de ces médias. Que ce soit par le scénario (structure du récit fictif), les dialogues, la place visuelle de l'écrit ou bien encore le rapport à la source (dans le cas la fiction historique) ; le texte est un élément primordial du processus de conception. Transcrivant le discours de l'équipe de conception, la trame narrative est la forme la plus explicite de la subjectivité des auteurs. Ce sont par les mots - prononcés ou reproduits - que le spectateur ou le joueur peut observer et comprendre l'œuvre. C'est pourquoi nous avons étudié les manières de passer d'un livre à un film, d'un film à un livre⁷⁰. Ce processus induit une transformation, mais il n'est pas de notre devoir d'en faire un jeu des sept erreurs. Nous devons nous pencher sur le fait que l'objet de fiction relève finalement toujours d'une traduction. Que cette œuvre soit une reconstitution, une adaptation ou une création originale, lorsqu'il s'agit d'une période historique, les concepteurs et les réalisateurs transmettent leurs propres visions d'événements passés. L'enjeu étant qu'à travers la fiction historique, l'œuvre peut être reçue comme une source de savoirs, comme un livre ou un documentaire, parce qu'elle paraît vraisemblable. Dans ce cas, la subjectivité de toute œuvre fictionnelle est d'autant plus problématique. Ainsi, dans le cadre de la fiction historique, cette vision singu-

⁷⁰ CLÉDER Jean et JULLIER Laurent, *op. cit.*, p. 365.

lière se transforme en un message collectif et devient une représentation médiatique du passé. Ainsi, nous avons vu les conséquences de cette confusion entre reproduction et source, surtout lorsque l'archive devient un outil de légitimation d'un certain discours sur l'histoire. Nous avons notamment constaté les nombreuses reproductions partielles de documents historiques, selon des choix de conception qui restent sans explications.

3.3 Conclusion du chapitre

Puisqu'on s'intéresse aux mécanismes qui transforment notre perception actuelle de la Révolution, les récits nous indiquent à la fois les intentions des auteurs, leurs lectures du passé, et ce qu'on retient aujourd'hui de l'histoire la période. Les scénarios, qui sont les formes fabriquées du récit fictionnel, sont des marqueurs efficaces pour appréhender les imaginaires mentaux des auteurs des fictions contemporaines.

Quels horizons sont alors possibles pour le réalisme historique ? Plusieurs concepteurs défendent l'idée de concevoir des œuvres de fiction historique qui ne seraient pas *ennuyeuses*. Benoit Jacquot ne voulait pas faire un « film d'antiquaires⁷¹ » - une reconstitution - mais tisser des liens avec le présent en évitant les anachronismes. Il se sert de la technique de la caméra portée, afin de créer « un sentiment d'immédiateté, comme si on suivait un cameraman d'actualité pendant un événement violent⁷² ». Clément Schneider justifie lui ses anachronismes car il ne cherche pas à atteindre un hypothétique réalisme :

« Il y a des spectateurs qui se sentent moins intéressés par le film historique, car c'est trop loin d'eux. Ces anachronismes permettent la constitution d'un pont entre la culture plus actuelle des spectateurs et les images d'un hypothétique passé qu'on lui propose. Je crois que l'une des solutions, c'est d'assumer une distanciation plus formelle qui tient à la fixité des plans, à la frontalité, à la façon dont les personnages parlent et à une forme de théâtralité. Je ne crois pas à la tentation de l'*immersivité*, d'autant plus dans un film historique : ça ne peut être que faux⁷³. »

⁷¹ *Ibid.*

⁷² *Ibid.*

⁷³ Cf. Annexe 1

Pour le jeu vidéo, nous pouvons rappeler les propos du directeur artistique de la franchise *Assassin's Creed* qui défendait l'idée de « réinventer les réalités⁷⁴. ». La représentation vidéoludique se situe dans un paradoxe : représenter le passé et divertir le joueur. Le jeu vidéo « historique » est une fiction qui doit équilibrer cette quête ludique et du réalisme.

Ainsi le réalisme historique n'est pas nécessairement l'horizon d'attente des concepteurs de fictions. Cependant, la vraisemblance reste primordiale comme un contrat tacite avec la fiction historique comme genre médiatique, mais aussi avec le public. Nous retrouvons de nombreuses discussions à ce sujet dans les divers entretiens de réalisateurs et de concepteurs dont nous disposons (qualité des décors, costumes, bande-son, documentation, intervention de conseiller historique, etc.). En effet, ils cherchent plutôt à créer des expériences cinématographiques, télévisuelles et vidéoludiques. Les fictions restent avant tout des œuvres artistiques, c'est-à-dire des créations sensibles qui cherchent à émerveiller les spectateurs et les jours.

⁷⁴ *Ibid.*, p. 204.

Chapitre 4. Stimuler les sens et les émotions

S'intéresser à des images en mouvement, comme des représentations qui transforment le passé, c'est chercher à comprendre les émotions qu'elles génèrent chez le spectateur ou le joueur. Cinéma, télévision et jeu vidéo sont d'abord des divertissements : des supports visuels ludiques et plaisants. Médias de masse avant d'être des objets scientifiques, ce sont justement leurs succès populaires qui en ont fait des sujets d'études pour les chercheurs¹. En parallèle de leurs sophistication et de leurs accès au statut d'œuvres d'art, les universitaires les ont décortiqués, afin d'en percevoir les mécanismes². Mais ce sont d'abord sous l'angle de la sociologie, des théories de la communication et de l'histoire du cinéma qu'ils ont été analysés. Parce que la fiction induit le faux, les historiens, méfiants, se sont longtemps peu emparés de ces problématiques. Pourtant ils ont « pour métier ce qui fait partie de la vie de tout un chacun : démêler cet entrelacement du vrai, du faux et du fictif qui forme la trame de notre présence au monde³. ». Ainsi c'est souvent la passion cinéophile qui est à l'origine de travaux d'historiens en la matière⁴. Les fictions n'ont donc été que très peu investies par la communauté historique comme des objets à déconstruire. Les premières études ont été menées par les historiens de l'histoire culturelle, notamment des représentations et des émotions, il y a seulement quelques dizaines d'années⁵.

Il est donc nécessaire d'étudier ces images en mouvement, afin de chercher à comprendre par quels moyens elles suscitent des sentiments, tout en représentant une période historique passé. Comment les processus empathiques sont-ils activés par les concepteurs de ces œuvres ? Quelles sont les conséquences de leur visionnage quant aux perceptions

¹ Voir BARTHES Séverine, « Panorama de la recherche universitaire sur les séries télévisées en France », Premières Rencontres des Séries Télévisées, 2004, hal-00470237.

² Voir ALMEIDA Fabrice d', *Histoire des médias en France : de la Grande guerre à nos jours*, Paris, Flamarrion, 2010. Et BLANDIN Claire, ROBINET François et SCHAFER Valérie (dir.), *Penser l'histoire des médias*, Paris, CNRS Éditions, 2019.

³ GINZBURG Carlos, *Le Fil et les traces*, op. cit., p. 16-17.

⁴ On peut penser notamment à l'œuvre de Marc Ferro sur les rapports entre cinéma et histoire.

⁵ Nous renvoyons à l'ensemble des références que nous avons évoqué dans notre introduction et dans la première partie méthodologique qui retrace l'historiographie de chaque média.

historiques par les publics réceptifs ? Dans le cadre de l'histoire de la Révolution, il s'est élaboré une « histoire des sensibilités⁶ » comme un « système d'émotions » ou une « catégorie esthétique ». Cette histoire prend comme étude la constitution de l'émotion politique⁷. De même, certains révolutionnaires fondèrent leurs discours et leurs actions sur le juste gouvernement des émotions⁸. Nous devons tenter d'écrire l'histoire des émotions générées dans ces représentations de la Révolution. Aller au cinéma, regarder la télévision ou jouer à un jeu vidéo : tout cela relève d'abord du plaisir. Par ce sentiment positif, dans ces représentations, les discours intramédiatiques se diffusent inconsciemment dans les sociétés contemporaines. Il faut donc étudier ces possibles liens entre les émotions révolutionnaires du XVIII^e siècle et la représentations de ces émotions dans les œuvres contemporaines. Est-il possible de *ressentir* la Révolution comme spectateur et comme joueur ?

Pour l'audiovisuel, c'est principalement la narratologie appliquée à l'image en mouvement (visuel, texte et son) qui produit de l'émotion. Le jeu vidéo possède une dimension sensorielle supplémentaire en impliquant directement le joueur. Il combine narratologie et ludologie, ce qui permet un plaisir plus intense et une immersion plus profonde : « L'impact de l'image sur l'inconscient du spectateur, propre au dispositif cinématographique, se transforme ici en emprise sur le corps même, sur la sensorialité de la vision. L'image est directement imposée sur l'œil et suppose une privation sensorielle. [...] L'écran n'est plus perçu comme une surface. Il devient l'agent d'une illusion : celle de pénétrer dans la tridimensionnalité⁹. ».

Mais l'événement historique est-il objet de plaisir ? Peut-on se divertir de la représentation de la Révolution française ? Comment transformer le sérieux historique en un objet audiovisuel ou vidéoludique plaisant ? Nous devons analyser ces processus de transformation qui permettent la transposition de la réalité en objets bidimensionnels et tridimen-

⁶ Voir l'entrée « Histoire des sensibilités » de MAZUREL Hervé in DELACROIX Christian, DOSSE François, GARCIA Patrick et OFFENSTADT Nicolas, *op. cit.*, vol. I, p. 255-261.

⁷ TACKETT Timothy, *Anatomie de la Terreur*, Paris, Le Seuil, 2018.

⁸ WAHNICH Sophie, *Les émotions, la Révolution française et le présent : exercices pratiques de conscience historique*, Paris, CNRS Éditions, 2009, p. 97.

⁹ KLONARIS Maria et THOMADAKI Katerina (dir.), *Mutations de l'image : art cinéma-vidéo ordinateur*, ASTARTI, Paris, 1994, p. 11.

sionnels. De même, la quête du plaisir peut-elle venir supplanter la réalité historique ? D'autant que dans le cas du jeu vidéo, le document historique reproduit peut être manipulé virtuellement par le joueur. Peut-on faire de ces archives des objets de divertissement ? Lorsque certains concepteurs permettent aux joueurs de les altérer, tombons-nous dans une réécriture de l'histoire ? Autant de problématiques induites par l'étude des fictions comme vecteurs d'émotions. Le jeu vidéo possède cette condition intrinsèque du ludisme. C'est un média contraint par le plaisir, contrairement au cinéma ou à la télévision qui se sont émancipés depuis de nombreuses années de leur statut de médias de masses pour pouvoir prétendre à celui de créations artistiques. Est-ce cet aspect ludique qui contraint le jeu vidéo à encore être perçu comme inférieur au cinéma et à la télévision ? Cela induirait que c'est d'abord le jeu qui devrait être légitimé dans nos sociétés¹⁰, et non le seul jeu vidéo. De même, le jeu vidéo est de moins en moins contraint par les temporalités et les spatialités imaginaires ; quand l'illusion audiovisuelle reste encore limitée par son visionnage. Un jeu vidéo historique est-il alors possible ou est-ce un oxymore ? Peut-on et doit-on prendre du plaisir en rejouant l'histoire¹¹ ? Ces questions ont été au cœur de la conception du récent *Kingdom Come : Deliverance* (Warhorse Studios, 2018). Ce jeu vidéo polonais se revendiquait comme le plus vraisemblable historiquement¹². Très rapidement, ce réalisme est devenue une contrainte puisque des joueurs se sont plaints de la disparition du plaisir.

La figure de l'avatar constitue-t-elle une différence fondamentale entre objet audiovisuel et vidéoludique ? Le visionnage génère des émotions via l'œil et l'oreille du spectateur, tandis que le jeu vidéo implique le joueur comme créateur de son expérience sensorielle. La participation plus directe est très souvent modélisée virtuellement à l'écran par cette figure de l'avatar. Dans le cas d'un jeu vidéo historique, l'avatar crée-t-il la sensation d'incarnation

¹⁰ Voir à ce sujet HUIZINGA Johan, *Homo Ludens – Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938), Paris, Gallimard, 1988. Et pour une synthèse plus récente sur la place du jeu dans nos sociétés contemporaines : DE VALCK Marianne, *Le jeu : quelles limites ?*, Bruxelles, De Boeck, 2012.

¹¹ Sur les enjeux de la représentation et de la mémoire dans le jeu vidéo, voir FACCHINI Thomas, « Guerres et jeux vidéo : représentations et enjeux de mémoire de la Seconde Guerre mondiale » [en ligne], *Amnis*, n°15, 2016. URL : <http://journals.openedition.org/amnis/2870>

¹² « Un RPG réaliste à la première personne qui vous amènera à voyager à travers l'Europe médiévale. », propos en page d'accueil du site promotionnel du jeu vidéo. Voir : <https://www.kingdomcomerpg.com/fr>

physique du joueur dans le passé ? Ces enjeux sont explicités sur les écrans par de nombreux procédés mis en œuvre, codifiés et reproduits par les concepteurs. Le joueur peut personnaliser son avatar, créer sa lignée, choisir les emblèmes de son blason et même incarner un fantassin durant la bataille d'Azincourt. Pour étudier ces mécanismes, nous commencerons par analyser la question des genres audiovisuels et vidéoludiques. Existe-t-il ainsi des techniques de mise en scène qui seraient conditionnées par le genre fictionnel ? Puis, nous étudierons les ambiances sonores comme génératrices d'émotions. Comment le son oriente-t-il la réaction sensorielle ? Enfin, nous nous intéresserons aux ambiances visuelles qui stimulent l'œil et donc provoquent des émotions. Que ce soit par les couleurs, les signes ou les représentations artistiques, ces projections attirent nos regards. Peut-on rire de la Révolution ? Doit-on trembler devant la guillotine ? Il nous faut nous demander si l'on peut reconstituer les émotions ressenties par les femmes et les hommes du XVIII^e siècle, tout du moins donner l'impression que l'on peut les ressentir. Et comment, par cette reconstitution fictionnelle, les concepteurs transmettent-ils leurs lectures sensibles de leurs perceptions du passé ?

3.1 Existe-t-il un genre révolutionnaire ?

Il y a autant de récits de la Révolution française que de représentations de celle-ci. Chaque lecture audiovisuelle et vidéoludique appartient à un genre fictionnel. Chaque genre possède sa propre codification et ses règles. Un polar doit, par exemple, traduire une ambiance noire, présenter une enquête puis la résoudre. La nomenclature s'est d'abord développée dans le cinéma, en parallèle de son élévation au rang d'art. Quand le septième art est apparu, des catégories cinématographiques ont été identifiées¹³. La classification répond aussi à un souci commercial d'identification des productions. Aujourd'hui, les plateformes de vidéo à la demande rangent les films et les séries télévisées selon ces genres et via un algorithme qui orientent les œuvres proposées à l'utilisateur.

¹³ Cette nomenclature s'est construite en parallèle de l'histoire du cinéma. Pour en savoir plus, nous pouvons citer l'ouvrage de Laurent Juillier, *Analyser un film. De l'émotion à l'interprétation*, paru en 2012 aux éditions Flammarion. Nous renvoyons à l'annexe 2 pour trouver la liste non exhaustive de ces genres.

S'ils constituent une nomenclature publiquement et professionnellement acceptée, ces genres sont de plus en plus poreux. Il y a aussi une complexification induite par la création de sous-catégories comme le *fantasy* (issu du fantastique littéraire). Après la Nouvelle Vague, dans les années 1950, des cinéastes se sont appliqués à briser les genres ou à les croiser pour proposer des objets hybrides mais dans une démarche revendiquée. L'objectif était de lutter contre l'industrie cinématographique, notamment hollywoodienne, et de redonner un souffle créateur au cinéma. En 1995, le *domge95*, mouvement cinématographique initié par des réalisateurs, comme Lars Von Trier ou Vinterberg, s'opposa à toute tentative de catégorisation d'un film. Si la nomenclature des genres cinématographiques existe depuis un certain temps, cette classification n'a jamais consensus. Par ces diverses remises en causes, ce classement n'est peut-être même plus pertinent.

Toutefois, si l'on applique cette nomenclature aux représentations de la Révolution, la période a presque été représentée dans tous ces genres : historique¹⁴, dramatique, romantique, comique, d'action ou d'aventure ; hormis le western, le péplum, la science-fiction et le documentaire, parce qu'ils sont intrinsèquement opposés à la nature passée de la période ou parce que le contexte spatio-temporel est trop éloigné. Même s'il est possible de concevoir un tel objet hybride, personne ne s'y est encore attelé. Le fantastique est présent avec *Les Visiteurs* de Poiré – la magie de la sorcière - ou dans la série produite sur Netflix, *La Révolution*, mettant en scène des vampires aristocratiques - ajoutant le genre horrifique. L'animation a également déjà une représentation avec *Lady Oscar* (NTV, 1979-1980), adaptation japonaise du manga *La Rose de Versailles* de Riyoko Ikeda de 1972, mais aussi avec *Les enfants de la Liberté* (Simmonet, Canal, 1989) qui est conçu pour les enfants durant le Bicentenaire.

¹⁴ Le genre *historique* s'entend ici comme une fiction qui met en scène un événement historique. Il s'oppose par exemple au *fantastique* lorsqu'il y a représentation d'éléments magiques, même dans un décor historique.

Appliquons maintenant cette catégorisation aux œuvres audiovisuelles (cinéma et télévision) de notre corpus qui le permettent¹⁵ :

| Genre | Historique | Dramatique | Comique | Fantastique |
|------------|-----------------------|------------|---------|-------------|
| Média | | | | |
| Cinéma | 5 = 3 + 2 biographies | 5 | 1 | 1 |
| Télévision | 3 dont 2 biographies | 3 | | 1 |

Il est difficile de catégoriser les films et téléfilms historiques parce qu'ils appartiennent automatiquement à plusieurs genres. Les deux films réalisés en 2018 par Schoeller et Schneider sont tous deux des films de genre historique (costumes, décors, reconstitution) et dramatique (mort, exécution, danger...). De même, le *Marie-Antoinette* de Coppola est une comédie dramatique : un sous-genre qui met en scène les aléas de la vie tout en reprenant des éléments comiques. Ce film est aussi une biographie historique car il représente la vie de la reine à Versailles. *Les Visiteurs*, comme nous l'avons indiqué, est d'abord une comédie, mais avec des éléments tirés du fantastique et du genre historique. Pour la télévision, outre les émissions de reportage qui produisent des scènes de reconstitution, *Charlotte Corday* (Helman, 2008), *Une femme dans la révolution* (Verhaeghe, 2013) et *Marie-Antoinette, ils ont jugé la reine* (Alain Brunard, 2019) peuvent correspondre au genre historique et dramatique. De nouveau, deux de ces œuvres sont biographiques car elles racontent les vies de Charlotte Corday et Marie-Antoinette. Si le personnage de Manon (Verhaeghe) n'a pas existé, elle incarne une forme de figure biographique d'une femme vendéenne durant la Révolution.

La difficulté à catégoriser nos fictions démontre que si ce classement a pu avoir un sens, car sa codification était source d'autorité pour les producteurs audiovisuels¹⁶, elle ne l'est désormais plus. Nous assistons aussi à la créations d'œuvres hybrides : les réalisateurs assemblent divers éléments issus de genres différents. De même, de plus en plus de concep-

¹⁵ Nous n'intégrons pas émissions de vulgarisation historique. De même, le film expérimental de Dominique Cabrera est inclassable.

¹⁶ Cette nomenclature permet d'indiquer au public le genre de l'œuvre dans les salles de cinéma, sur les plateformes de visionnage à la demande, ou dans les programmes de télévision.

teurs se revendiquent d'une démarche émancipatrice qui refuse tout dogmatisme. La nomenclature des genres cinématographiques et télévisuels ne paraît donc plus pertinente. Elle nous permet toutefois de nous intéresser à ces codes qui appartiennent à chacun de ces genres et d'identifier en partie les intentions des équipes créatrices. Lorsqu'un réalisateur revendique de faire une comédie sur la Révolution, il s'inscrit dans un héritage avec ses règles et contraintes. Même en les dépassant, le concepteur reproduit inévitablement un ensemble de mécanismes d'un genre. Ces outils et ces techniques peuvent nous permettre de mieux déconstruire et comprendre les processus mis en œuvre dans ces représentations.

Nous avons vu dans un chapitre que l'œuvre de reconstitution est la forme la plus répandue. C'est donc le genre *historique* qui est le plus représenté. L'utilisation de sources historiques est un des mécanismes qui permet de soutenir la vraisemblance. Mais relevant de la fiction, l'aspect « documentaire » reste une illusion. L'évolution des technologies de l'image permet de réduire la frontière fictionnelle pour créer cette impression de réel, notamment avec le développement de la virtualité et des casques d'immersion. Le voyage temporel ne peut être que celui que l'écran propose au spectateur ou au joueur. Pour autant, l'émotion ressentie - provoquée par le dispositif fictionnel - est bien réelle. Ce sont ces effets de réel transmis par les différents genres et par leurs codifications qui nous intéressent.

Comme événement fondateur, la Révolution est souvent traitée sous l'angle dramatique : elle est un moment durant lequel se catalysent les émotions et les destins humains. C'est une période propice aux intrigues émotionnelles et aux tragédies. Nous suivons la trajectoire d'acteurs principaux, ce qui se traduit par l'adaptation de vies d'hommes ou de femmes célèbres (genre biographique). Nous pouvons aussi suivre les parcours de personnages secondaires anonymes et symboliques car, à travers leurs corps, ils incarnent une classe, un ordre ou une vertu sociale. Une œuvre de fiction est historique par l'utilisation de costumes et décors d'époque - aucune production n'a aujourd'hui assumé l'anachronisme comme dans le *Roméo + Juliette* de Baz Lurhmann en 1996¹⁷. Seule Coppola s'en ap-

¹⁷ Dans ce film, la pièce de Shakespeare est transposée dans le monde des années 1990.

proche avec la présence de baskets. L'anachronisme sonore est plus communément utilisé. Historique donc, mais aussi dramatique parce que la Révolution est associée au bouleversement, à la mort et au tragique des destins. Si elle n'est pas que rupture, la période est vue au prisme de la fin d'une époque – pour les contre-révolutionnaires – ou du début d'une nouvelle ère – pour les révolutionnaires. Ces étapes constituent des instants dramatiques car de rupture. C'est pour cela que les œuvres fictionnelles relèvent très majoritairement des genres historique et dramatique. Enfin, ce traitement est aussi caractérisé par certains historiens comme d'une « bernisation » - du nom du présentateur - de la fiction historique¹⁸. Selon eux, on assisterait à une augmentation des représentations s'intéressant plus aux intrigues amoureuses et aux aléas dramatiques qu'aux faits historiques. *Marie-Antoinette, ils ont jugé la reine* relate le procès et les derniers jours ayant précédé son exécution. Le docu-fiction présente Marie-Antoinette comme une femme ordinaire, une victime. La nouvelle représentation aurait tout du discours contre-révolutionnaire sinon réactionnaire. En réalité, il semblerait que la mort de la reine et le destin de sa famille soient perçus comme des éléments biographiques propices à la réalisation dramatique. Certains réalisateurs y voient un moyen empathique efficace pour attirer le public. Pour autant, cela ne relève pas d'un discours contre-révolutionnaire conscient, mais plutôt d'un anachronisme émotionnel et de l'absence de travail critique sur les sources – propre à la méthode de l'historien. L'exécution de la reine devient la mise à mort d'une femme, mère et épouse – ce qui est perçu comme un crime immoral pour le spectateur contemporain. Les concepteurs omettent de préciser que la reine n'était pas une femme comme les autres mais une figure sacrée¹⁹. Les derniers événements tragiques de sa vie supplantent ce travail nécessaire de mise à l'écart empathique et historique. La mort du roi et de la reine devient un événement terrible. Cette lecture est compréhensible depuis notre point de vue contemporain, mais faussée si nous devons la replacer dans son contexte historique.

Pour autant, le traitement de la Révolution à l'écran ne se cantonne pas qu'à ces genres ;

¹⁸ BLANC William, CHÉRY Aurore et NAUDIN Christophe, *op. cit.*

¹⁹ D'autant que Marie-Antoinette n'a jamais été appréciée par le peuple, à cause des nombreux scandales et déboires de son mode de vie à la Cour. Voir WARESQUIEL Emmanuel de, *Juger la reine*, Paris, Tallandier, 2016.

il est aussi propice au décalage et à la comédie. Le dramatisme peut être lié au comique comme en atteste la tragi-comédie. L'excès de sentiments humains peut être utilisé comme un mécanisme comique qui tourne en ridicule ce qui est perçu comme tragique. Ainsi la représentation comique peut servir à dédramatiser l'importance que l'on accorde à la Révolution comme moment fondateur de la société française moderne. On tourne en ridicule les "grands" acteurs et on désacralise l'aura qui entoure ces événements. C'est pour cela que ce traitement peut aussi relever d'une démarche de dénigrement politique. Le ridicule de certains « Robespierre » fictionnels diffuse le portrait d'un idiot, d'un narcissique ou d'un pervers.

Ces fictions sont des expérimentations sensorielles et visuelles. Les processus permettant la perception des émotions et des sensations sont à la fois le produit de l'imagination du réalisateur - une synthèse des émotions perçues par celui-ci - et sa volonté de transmettre un ensemble d'émotions à un public. Pour cela, il s'appuie sur des techniques et de mécanismes qui proviennent d'un héritage cinématographique.

Dans *Les Visiteurs : La Révolution*, nous sommes tentés de voir un discours contre-révolutionnaire. En vérité, le comique permet de porter un regard critique sur des acteurs de la Révolution. De la noblesse au tiers-état, du Roi au sans-culotte, tous sont tournés en ridicule et personne n'est épargné. Il est difficile d'y voir un message royaliste. Poiré raconte sa lecture contemporaine de ces événements passés. Il imagine ce qui nous paraît comique à nous spectateur par le décalage temporel avec notre époque. La perruque poudrée est aujourd'hui associée au ridicule ou à une forme de travestissement. De plus, de nombreux films ancrés dans nos imaginaires ont joué avec le gag de ces pastiches. En 1982, Wajda tournait en ridicule l'attitude psychorigide d'un Robespierre décoiffé par Danton. L'utilisation du genre comique par Poiré permet également de dédramatiser et de désacraliser. Pour le spectateur non-historien, la Révolution est une période trop complexe. La comédie permet la transformation d'un objet historique savant en une représentation « populaire » appréciable par un large public. Le spectateur qui ne comprend pas ce qu'il se passe historiquement ou politiquement reçoit un discours qui excuse sa méconnaissance des faits. Le réalisateur dit à son public : « Moi non plus, je ne comprends pas tout. ». Poiré démystifie

les grands orateurs en tournant leurs discours en ridicule. Robespierre est vu comme une personne à la santé mentale bancale. Le roi est un incapable et un impotent. Le « Peuple » est passif et transfère aisément sa foi du roi aux révolutionnaires, des révolutionnaires au roi. Enfin, chez Poiré, les genres fusionnent. Certaines scènes allient comédie et drame. Cela permet aussi de traiter la vie quotidienne d'acteurs de premier ou de second rang avec légèreté. La comédie n'est pas synonyme de raillerie : elle peut être un genre qui se sert du rire pour faire passer des discours.

Le *Marie-Antoinette* de Coppola est lui tout autant difficile à catégoriser. Le film correspond aux genres historique, biographique, dramatique et comique²⁰. La réalisatrice américaine cherche à présenter la reine comme une femme de notre temps. La comédie est présente par la performance libertine et libérée de l'actrice. Ses regards moqueurs, ses caprices et ses frasques nous présentent la reine comme une personne riieuse, pleine de joie et d'humour. La scène de fête, avec les baskets et la cour qui se dandine sur des airs rock, est aussi perçue par la légèreté comique. À l'inverse, les intrigues amoureuses, les déceptions avec le départ de Fersen ou encore l'irruption de la Révolution sont autant d'éléments traités avec sérieux. Les premières séquences du film s'intègrent dans le genre historique : arrivée de la reine à la cour, gravité, sérieux de l'étiquette, rencontre avec le roi, etc. Une fois que Marie-Antoinette prend ses aises et devient réellement reine, le film bascule dans la comédie dramatique. La scène finale est tragique et dramatique : le départ du château lors des journées d'octobre 1789 est perçu comme un terrible drame. Le jeu des acteurs tend à soutenir cette direction du récit et de la caméra. La démarche aboutit à deux conséquences pour la perception de la Révolution par le spectateur : c'est un moment dramatique (crucial) et négatif car marquant la fin d'un âge d'or.

Une nouvelle fois, nous ne sommes pas dans une vision contre-révolutionnaire. C'est plutôt une perception hollywoodienne d'un événement historique européen²¹. Coppola a

²⁰ Sur plusieurs sites en ligne, il est référencé comme une comédie dramatique.

²¹ Voir la critique de BAECQUE Antoine de, « Pourquoi Marie-Antoinette fascine-t-elle autant ? » [en ligne], *Les Inrockuptibles*, 10 mars 2012. URL : <https://www.lesinrocks.com/cinema/pourquoi-marie-antoinette-fascine-t-elle-autant-28210-10-03-2012/>

sélectionné des anecdotes historiques qu'elle transforme pour soutenir son récit : Marie fait du « shopping » et adore faire la fête avec ses copines, tandis que Louis aime la guerre et la chasse. La relation sexuelle tourne autour du désir et des questions amoureuses que pourrait se poser un couple dans un film de Judd Appatow. La scène où le couple royal lit un livre, dans le lit, est un tableau contemporain et anachronique. Coppola fait d'un film supposément historique (récit, costumes, décors), une comédie-dramatique à l'américaine. Marie-Antoinette devient une femme comme une autre qui est surprise par le bouleversement révolutionnaire venant briser des siècles de tradition. C'est par le traitement lié à ces genres que la réalisatrice justifie un tel discours filmique.

Ces genres ont-ils alors des impacts sur la perception de la Révolution par les spectateurs ? Par exemple, le traitement comique induit-il une perte d'autorité pour l'image des souverains ? Ces récits transforment-ils la vision que le public a des personnages historiques ? Nous pouvons déjà nous demander si la multiplication des effets dramatiques, de violence et de suspense alimente la mythologie révolutionnaire liée à la violence. Prenons volontairement l'exemple de *The Dark Knight Rises* (2012), dernier volet de la trilogie Batman de Christopher Nolan. Nous rappelons que cet objet n'est pas directement un film sur la Révolution, ni un film historique mais un film de super-héros. Pour autant, de nombreuses références sont revendiquées par le réalisateur et notamment sur la volonté de représenter Gotham comme le Paris de la Terreur²². Le film de Nolan met en scène une relecture ultra-contemporaine du justicier dans un contexte post-11 septembre. Le réalisateur interroge la symbolique terroriste et se penche alors sur le contexte historique de la Terreur révolutionnaire. La ville tombe dans une dictature et un tribunal « populaire » est instauré pour juger les crimes. Gotham est la cité des vices - un leitmotiv présent dans les comics. Ce tribunal « exceptionnel » est installé dans une grande pièce aux dimensions presque irréelles. L'esthétique de la scène reproduit l'identité visuelle du *Serment du jeu de Paume* de

²² LESNICK Silas, « Christopher Nolan on The Dark Knight Rises' Literary Inspiration » [en ligne], Comingsoon.com, 8 juillet 2012.

Jacques-Louis David²³.

Ici nous nous intéressons à l'émotion que le réalisateur cherche à susciter chez le spectateur. La musique est intense, les plans sont rapides (le nombre d'images par seconde est très élevé) et le montage est saccadé. Notons que Nolan fait tout de même partie des exceptions car il maîtrise les codes de nombreux genres et jouent avec ceux du film d'action. Le scénario de la trilogie est ainsi plus complexe et moins linéaire que la majorité des œuvres appartenant à ce genre. De plus le tribunal est tenu par un psychopathe (croisé dans les films précédents). L'objectif est donc de créer un sentiment d'injustice et d'arbitraire. En faisant de la Terreur, du Comité de Salut public et du tribunal révolutionnaire ses principales inspirations, le réalisateur dépeint la période comme vectrice d'angoisse. La Révolution devient une erreur dans la trame du récit historique par cet amalgame avec la Terreur. La contraction temporelle aboutit à une vision nord-américaine et téléologique de la Révolution française qui est réduite aux années 1793-1794.

Ce traitement est assez similaire à celui du *Danton* de Wajda. Si le film est assez vraisemblable dans les ambiances visuelles et dans le rapport aux faits historiques - nous le savons - c'est dans le discours à charge que des libertés sont prises par rapport à la réalité. Le film est loin d'être comique, sauf quelques scènes, et il relève nettement du film historique dramatique. Une nouvelle fois, comme chez Nolan, Wajda se concentre sur la Terreur. Seul Poiré critique cette période au prisme de la comédie. Ainsi le film de Wajda met en avant une gravité. La séquence d'ouverture donne le ton par son aspect réaliste, sans appareil et sans musique. Ce traitement naturaliste démontre une volonté de susciter un sentiment de réel auprès du spectateur. L'austérité de l'œuvre de Wajda bascule aussi dans l'angoisse et le stress. La musique est souvent très forte, utilisant des rythmes saccadés et des percussions allant crescendo. Tout cela génère la sensation que le film n'est pas une représentation légère ou sentimentale de la Révolution : le sujet est grave et sérieux. La fiction, qui est supposée permettre l'évasion de la dureté de la vie réelle, est effacée par cette volonté de réalisme qui tend à se rapprocher de la reconstitution documentaire. Seul le discours très

²³ Nous reviendrons, dans une sous-partie, sur l'influence artistique du peintre dans différentes séquences audiovisuelles et vidéoludiques

négatif du réalisateur et la présence de discrets anachronismes viennent nuancer cette vraisemblance. Wajda, comme Nolan, impose alors un sentiment de culpabilité historique. L'émotion associée à ces genres impose donc bien un certain discours.

Ce sentiment est transmis, presque imposé, au cinéma ou à la télévision. Le jeu vidéo est quant à lui un objet qui fait de l'émotion un aspect ludique et intrinsèque. Pour les cinématiques, les concepteurs s'inspirent et reproduisent les codes audiovisuels. La différence se fait quant à la participation du joueur comme créateur de ses propres émotions. Chaque décision qu'il prend provoque une réaction émotionnelle qui lui est propre. Ce phénomène s'amplifie dans les mondes ouverts puisque le scénario s'efface au profit d'une exploration libre. À l'inverse, plus le scénario vidéoludique est imposé, moins il y aura de variations émotionnelles possibles. Intéressons-nous alors au traitement vidéoludique des genres et des émotions.

Pour les « genres » du jeu vidéo, nous disposons de la liste dressée par le CNC en 2012²⁴, on y distingue 11 catégories : aventure, compilation, course, FPS (jeu de tir à la première personne), gestion (dont *wargames*), MMORPG/MMO (jeux multijoueurs en ligne), nouveaux genres, plate-forme, RPG (jeu de rôle), simulation et sport. Celles-ci sont une nouvelle fois liées à une dimension commerciale qui permet autant de cibler un public particulier que de l'attirer. Il existe, comme pour le cinéma, des sous-catégories. La deuxième catégorisation possible est celle liée au récit et est similaire aux objets audiovisuels. Un jeu vidéo peut alors être un FPS (jeu de tir à la première personne) d'horreur ou un MMO (jeu multijoueur en ligne) fantastique. La catégorisation liée au gameplay permet de distinguer les différents jeux : monde ouvert, *point and click*, tour par tour, etc²⁵. Nous tenterons d'imbriquer ces catégories, afin de comprendre comment elles peuvent être génératrices d'émotions et de discours.

²⁴ « Le marché du jeu vidéo en 2012 » disponible sur https://www.afjv.com/news/2802_les-genres-de-jeux-video-sur-support-physique.htm consulté le 21 octobre 2019.

²⁵ Un monde libre est vécu par l'exploration via un avatar, tandis qu'un *wargame* (type *Total War*) est un jeu de gestion à plus petite échelle

Si on applique les catégories officielles mises en avant par les concepteurs à notre corpus de jeux vidéo, on a :

| | Aventure | RPG | Simulation | Gestion | Plate-forme |
|--|----------|-----|------------|---------|-------------|
| <i>Énigmes & objets cachés...</i> (2010) | x | | | | |
| <i>Marie-Antoinette</i> (2012) | x | | | | |
| <i>Napoleon : Total War</i> (2013) | | | | x | |
| <i>Assassin's Creed Unity</i> (2014) | x | | | | |
| <i>Vive le Roi</i> ¹ (2017) | | | | | x |
| <i>We. The Revolution</i> (2019) | x | | x | | |
| <i>Banner of the Maid</i> (2019) | | x | | | |

¹ On ne distinguera pas ici les deux opus de *Vive le Roi* car ils sont quasiment similaires.

On constate une diversité des genres qui vient nuancer l'idée que les jeux vidéo sur la Révolution seraient associés à la violence. On a *Vive le Roi* qui est un jeu de plateforme et d'énigme. *Empire : Total War* est un wargame qui permet de simuler les campagnes militaires révolutionnaires et impériales. Quant à *Unity* et *We. The Revolution*, ce sont tous deux des jeux d'aventure, mais le second est aussi considéré comme un jeu de « simulation » car il comporte des phases de plateau semblables aux wargames.

Comme au cinéma ou à la télévision, les jeux vidéo sur la Révolution ne se limitent pas au genre de l'action - au déroulement de péripéties. C'est pourtant un genre vidéoludique très présent dans d'autres représentations de périodes historiques comme celles des guerres mondiales. Pour autant, le cadre historique est souvent un prétexte aux déroulements d'intrigues dramatiques - parfois romantiques :

« C'est assumé : on ne voulait pas mettre l'Histoire autant en avant que dans d'autres épisodes. Nous avons utilisé certains événements clés pour qu'Arno, le héros du jeu, en soit le témoin ou l'acteur, mais ce n'est pas sa révolution, ce n'est pas lui qui la

fait, c'est plus subtil. L'histoire du jeu est avant tout une histoire d'amour et un dilemme cornélien. La Révolution n'est qu'une toile de fond²⁶. »

Nous l'avons vu pour *Unity* et pour *We. The Revolution*, dans les deux jeux vidéo ayant un réel scénario, la Révolution devient un cadre narratif permettant de développer un arc scénaristique complotiste. Les péripéties deviennent un prétexte pour insérer un fragment de récit fictif : le complot secret des Templiers ayant fomenté l'insurrection d'août 1792 pour faire diversion dans *Unity*. C'est pour cela, encore plus que dans l'audiovisuel, que les genres vidéoludiques mêlent plusieurs catégories. Les différentes temporalités ludiques - plusieurs phases de jeu qui se succèdent - permettent l'imbrication de différents genres. Il peut y avoir une phase d'action, puis une scène dramatique ou comique, avant d'arriver à une phase d'exploration historique. Le film ou le téléfilm est contraint de garder une trame unique en fil rouge. Il est compliqué de passer de la comédie à la vraisemblance historique sans perdre en cohérence ou sans provoquer un décalage qui créerait une émotion non voulue par les concepteurs.

Dans le jeu vidéo, c'est l'interaction personnelle du joueur - expérience relativement libre selon les types de gameplay - avec l'environnement vidéoludique qui produit de l'émotion. Le scénario fictif peut orienter et diriger ces sensations (phase d'action créant un stress par exemple) mais selon l'angle et le degré de liberté, le résultat est variable. Un monde libre propose une autonomie importante au joueur, pour autant il est possible d'adopter une posture guerrière - propre au genre de l'action. Comme il est possible de choisir d'explorer et d'entrer dans une phase de contemplation qui crée du plaisir. Dans le cas d'*Unity*, il y a un paradoxe car le Paris révolutionnaire est présenté comme un monde « ouvert » - même s'il y a une contraction spatiale. Alors qu'en réalité, par l'expérience vidéoludique, la Révolution apparaît de manière épisodique lors d'événements précis (histoire principale ou missions secondaires). Dans ce contexte scénaristique identifié, le joueur ressent les émotions

²⁶ VIMAL DU MONTEIL Antoine et AUDUREAU William, « *Assassin's Creed Unity* est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d'histoire » [en ligne], *Le Monde*, publié le 12 novembre 2014 et consulté le 16 avril 2020. URL : https://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2016/12/20/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-video-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire_4523111_1616924.html

recherchées, car construites, par les concepteurs. Lors d'une phase de poursuite, le joueur ressent un stress. Lorsque la compagne du personnage principal meurt **[ill. 35]**, le joueur est supposé ressentir la tristesse virtuelle qu'exprime son avatar comme lors d'une scène dramatique d'un film. Si le cinéma fabrique de « l'illusion avec des êtres de chairs réels²⁷ », l'avatar - comme « incarnation vidéoludique » - induit une désincarnation totale : un corps abstrait²⁸. Ce paradoxe n'empêche pas l'émulation sensorielle via l'expérience et la pratique du jeu car si le corps disparaît, c'est la stimulation visuelle du cerveau qui engendre des réactions neurologiques.

Pour le reste, l'immersion « libre » du Paris modélisé conditionne les émotions générées selon chaque joueur. Un profil « explorateur » développe de la curiosité, du plaisir dans la découverte et la contemplation de ces paysages virtuels. Il prend le temps d'observer les panoramas construits par les graphistes. Un autre profil se tournera vers le stress, l'angoisse et l'adrénaline des combats et la confrontation avec des « ennemis ». Le « joueur-type » se trouvant nécessairement entre les deux puisqu'il alterne entre des phases d'exploration et de combats. De même dans *We. The Revolution*, le genre est plutôt dramatique car l'intrigue tourne autour de notre personnage tiraillé entre sa famille et son devoir envers la Révolution. Nous assistons à l'assassinat de notre fils, à la mutilation de notre second fils, à la folie, l'abandon puis la tentative de meurtre par notre femme, enfin au retour de notre frère supposé mort qui veut nous tuer et qui s'avère être l'homme qui a provoqué la Révolution. Autant d'éléments morbides et extrêmement tragiques qui font du jeu un objet dramatique. La scène qui nous fait prendre connaissance de l'assassinat de notre premier fils reproduit des mécanismes cinématographiques : silence, bruits de pleurs, cris, visage exprimant la tristesse/colère (mère) ou la tristesse/incompréhension (père), mise en scène du corps mort de l'enfant, etc. **[ill. 36]**. L'émotion est ici très dirigée par les concepteurs du jeu car nous sommes dans une phase de cinématique. Quant au reste du jeu, un paradoxe émotionnel se crée à cause de cette fausse liberté de choix dont nous avons parlé précédemment. En effet, nous pouvons décider d'axer notre expérience vidéoludique vers l'ac-

²⁷ MORIN Edgar, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Éditions de Minuit, 1956.

²⁸ TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.

tion, le drame et des actions sanguinaires qui font de nous un bourreau de la Révolution, un mauvais père et un ivrogne. Ou bien nous pouvons incarner un juge vertueux. Pour autant le scénario principal nous impose son discours et nous nous retrouvons à commettre des crimes que nous n'avons pas voulus et incohérents avec nos choix. L'émotion recherchée par les concepteurs est ici perdue par ce non-respect de nos décisions. Nous pouvons imaginer que cette limite de *We. The Revolution* s'explique par un manque de moyens technologiques puisque le studio présente le récit labyrinthique comme une particularité du gameplay. Nous connaissons désormais les limites de ce discours.

Ainsi le genre cinématographique, s'il est une référence quant à la codification d'émotions, n'est plus une norme même dans cinéma. Beaucoup de cinéastes se jouent de ces codes pour proposer des objets hybrides alternant entre les séquences d'angoisse, de drame ou de comédie. Pour provoquer le rire ou les larmes, il n'existe pas une infinité de possibilités. Les cinéastes sont obligés de reproduire des types de montage, de plans ou d'associations visuelles et sonores. C'est bien dans la forme que le genre ne s'applique plus réellement. Le jeu vidéo n'échappe pas à cette règle lors des cinématiques car les concepteurs reproduisent finalement les techniques du cinéma d'animation et appliquent ses codes. À tel point que les frontières disparaissent parfois et que les jeux vidéo deviennent de véritables films²⁹. Pour générer des émotions, les réalisateurs audiovisuels alternent entre réutilisation des codes de genres et innovations. Le développement des phénomènes intermédiatiques aboutit à cette hybridation des genres, à la différence que le jeu vidéo conserve cette singularité de l'expérience vidéoludique. Il existe probablement plus de variantes dans la réception d'un jeu, que dans la réception d'un film. Le récit fictif - donc une partie des émotions - est plus imposé au cinéma que dans le jeu vidéo. Au final, les médias se transforment par des influences réciproques. Le cinéma devient ludique quand le jeu vidéo devient cinématographique³⁰.

²⁹ Un phénomène similaire se développe sur Youtube, la plate-forme d'hébergement de vidéo. C'est celui des *cutscenes movies* : l'assemblage de toutes les cinématiques d'un jeu par les joueurs eux-mêmes. Cela aboutit à la création d'un *game movie* : le film du jeu.

³⁰ Voir BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix'n love, 2010. Et BLANCHET Alexis, *Les jeux vidéo : au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2012.

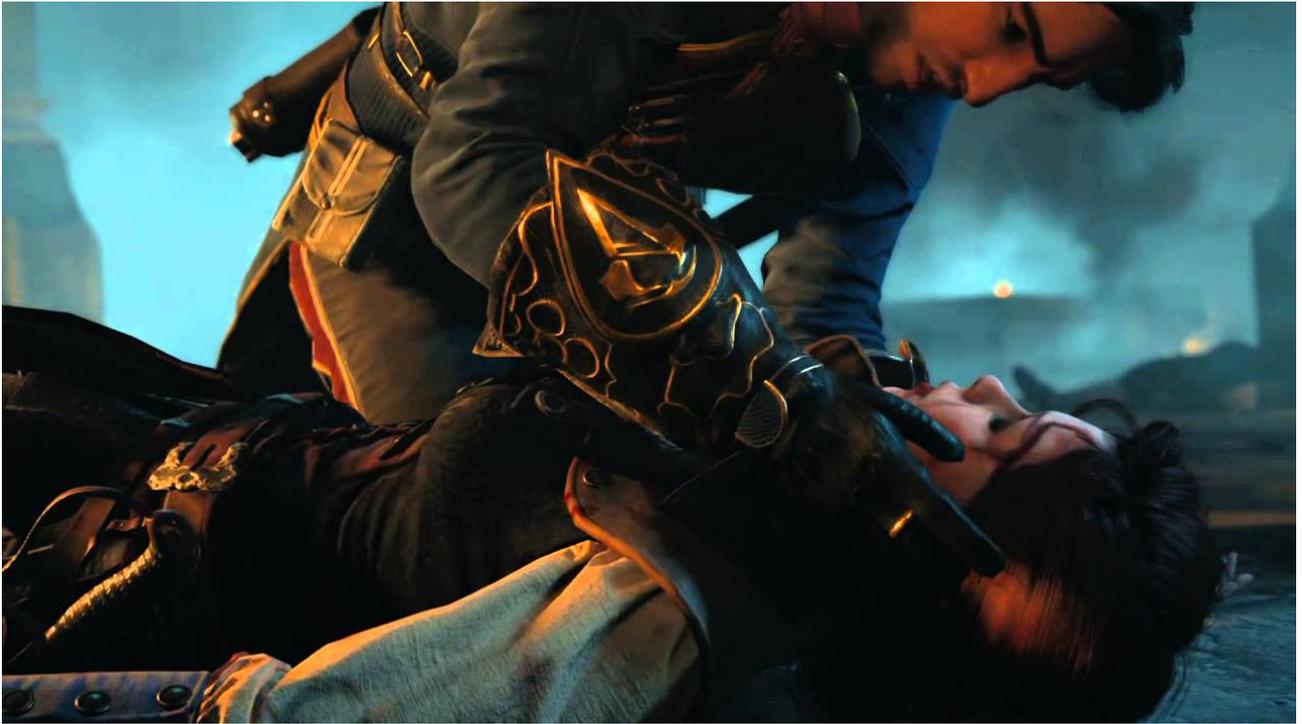


Illustration 35: Capture d'écran d'*Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014.
La mort d'Élise lors d'une cinématique du jeu.

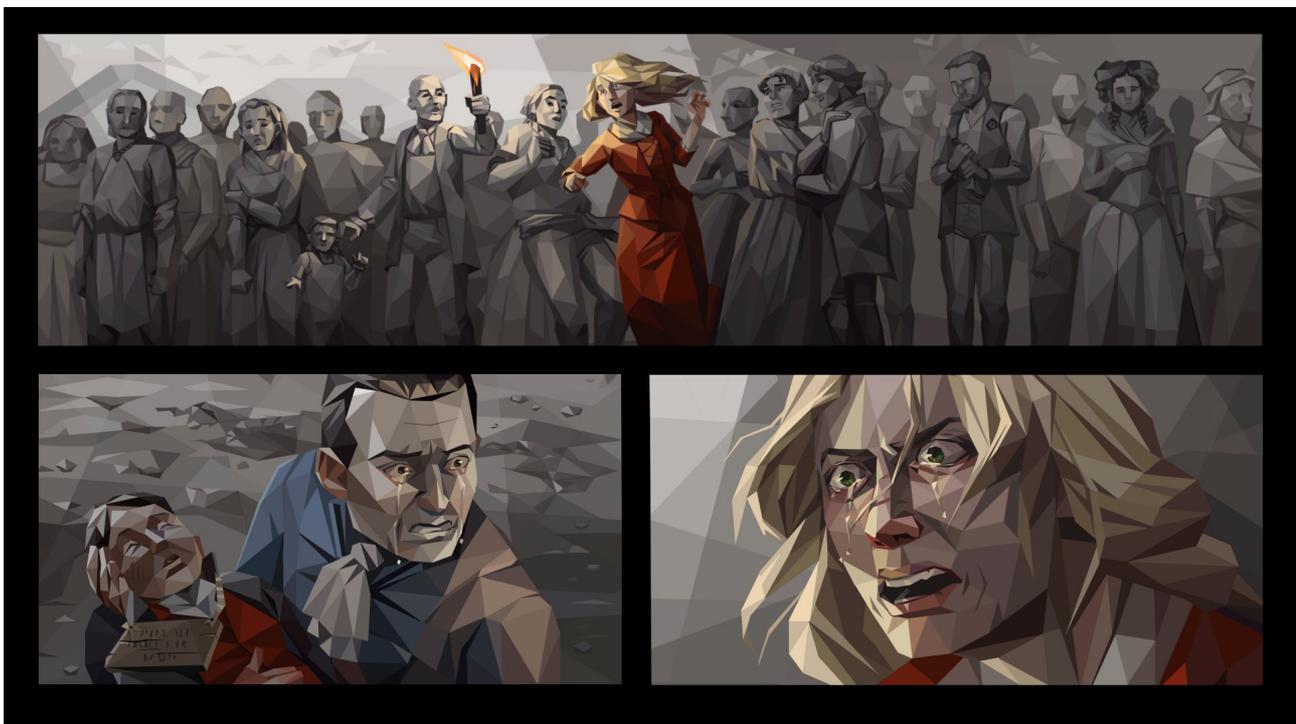


Illustration 36: Capture d'écran de *We. The Revolution*, Polylash, 2018.
La mort du fils avec deux émotions ressenties par le père et la mère lors de la cinématique.

4.2 Les sons au service de la fiction ?

Si les films, les téléfilms, les séries télévisées et les jeux vidéo sont d'abord des images en mouvement, ce sont aussi des objets sonores. Pour Daniel Deshays, le son est la « chair des images » et « un formidable lieu de jeu d'esprit, une machine de guerre, un puissant rire de résistance à opposer au dispositif hallucinatoire et paralysant de l'image³¹. ». C'est justement parce que ces fictions sont autant visuelles que sonores, que nous devons désormais analyser quels sont les apports du son à l'image. En quoi les perceptions sonores éveillent-elles des sensations propres à chaque expérience³². En parallèle de l'évolution cinématographique, les ambiances sonores ont changé de forme. Le son prend plusieurs formes, que les théoriciens ont rangé en deux grandes catégories³³. D'abord, les sons diégétiques qui englobent les bruits, les ambiances sonores « naturelles », la musique lorsqu'elle est entendue par les protagonistes et les dialogues. Ce sont tous les sons, fictifs certes, mais « réellement » entendus dans la scène reproduite à l'écran. Puis les sons extradiégétiques : ceux qui sont hors de l'écran : les musiques ajoutées à la post-production pour accentuer ou générer des émotions - qu'elles soient composées pour l'œuvre ou reproduites - et la voix off. La catégorisation suppose de classer les sons, dans ou en-dehors de l'image. Même si tout objet audiovisuel est une construction, nous distinguons les sons intégrés dans les réalités fictives des images et ceux ajoutés volontairement, afin d'enrichir l'expérience du spectateur. Au sein même de cet univers sonore, nous relevons trois grands types qui sont paroles, musiques et bruits³⁴.

On s'intéresse ici à ces deux types sonores - diégétique et extradiégétique - et à leurs capacités à générer des émotions suite à l'expérimentation de ces représentations de la révolution. Les sons diégétiques (bruits et ambiances) apportent un effet de réel parce qu'ils permettent une meilleure immersion dans ces mondes imaginaires. C'est dans notre cas, le bruit des rumeurs de la ville, des roues des carrosses sur les pavés, des cris et des clameurs

³¹ DEHAYS Daniel, *Entendre le cinéma*, Paris, Klincksieck, 2010, p. 11.

³² *Ibid.*, p. 13.

³³ Voir JULLIER Laurent, *Le son au cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2006.

³⁴ *Ibid.*, p. 43.

populaires. David Garrioch relève que les principaux bruits du XVIII^e siècle étaient les cloches des églises, les chants liturgique, les bruits des animaux ou de la vie quotidienne (conversations, outils, cris³⁵). Ces sons constituaient le fondement sonore de cette société. Comment reproduire ces ambiances sonores dont nous n'avons aucun enregistrement ? Les archives écrites peuvent-elles rendre compte de celles-ci ? Si tel est le cas, nous savons que le recours aux sources n'est pas fréquent parmi les concepteurs et les réalisateurs. Les différences médiatiques sont accentués dans ce cas précis puisque l'expérience sonore est en théorie plus profonde dans le jeu vidéo que dans un film ou un téléfilm. Rien que dans le dispositif technologique, des divergences peuvent altérer le rendu. Par exemple, au cinéma le son peut provenir de derrière l'écran, par les côtés ou même englober la totalité de la salle. Chaque installation provoque un résultat plus ou moins immersif. Un film visionné hors d'une salle, sur une télévision, ou sur un ordinateur, n'a pas le même effet. Tous ces constats sont transférables au jeu vidéo. La technologie de réception audio n'est pas un élément maîtrisable par les concepteurs. Pourtant cela peut avoir des conséquences sur l'efficacité de l'immersion. Ces aspects techniques sont des paramètres à prendre en compte pour mieux déconstruire les mécanismes à l'origine des diverses ambiances sonores de nos œuvres. On essaiera de les intégrer dans nos analyses, afin d'éviter de penser que ces œuvres sont visionnées dans un cadre idéal par tous les publics.

4.2.1 Entendre la Révolution

Commençons alors par ces bruits diégétiques qui sont censés reproduire les ambiances sonores du XVIII^e siècle. Au cinéma et à la télévision, la nécessité de l'action et des dialogues ne permettent pas souvent de prendre la mesure de ces sons. Nous pouvons les distinguer en arrière-plan mais ils occupent rarement une place importante dans le traitement d'une scène. Dans *Un Peuple et son roi*, Schoeller, par l'utilisation de séquences contemplatives, permet de mieux les percevoir. Dans la scène des lavandières, on entend une multitude de sons diégétiques : bruits de l'eau, des gestes des lavandières, des rumeurs au loin des activités urbaines, du chant entamé par les femmes, etc. Lors de ces sé-

³⁵ GARRIOCH David, *La fabrique du Paris révolutionnaire*, Paris, La Découverte, 2015, p. 26.

quences d'accalmie, le réalisateur permet au spectateur d'entrevoir la vie quotidienne de cette fin du XVIII^e siècle. Les sons diégétiques apportent un réalisme et permettent la naissance d'empathie dans le public, parce qu'il peut identifier ces sons qu'il a lui-même expérimentés dans sa vie réelle. Dans *Les Visiteurs* de Poiré, les sons diégétiques du quotidien sont très peu présents. Ce sont les dialogues qui occupent principalement le champ sonore. Rohmer développe quant à lui de nouveau un souci de vraisemblance. Lors des scènes d'extérieur, où Grace se promène dans le Paris révolutionnaire, les ambiances urbaines occupent une place importante. Schneider lui aussi ne se sert que de sons « naturels ». Le champ sonore de son film est principalement occupé par le bruit de la nature : cigales, vents, respirations, animaux, etc. Ces trois réalisateurs revendiquent, par le travail de reproduction de ces sons diégétiques, une volonté de créer des œuvres de reconstitution. La démarche double est à la fois l'initiative du réalisateur – représenter l'histoire - et l'envie de proposer une expérience immersive performante, parce qu'elle est génératrice d'émotions. Les images comme ambiances visuelles ne se suffisent pas à elles-mêmes pour produire de l'empathie et pour permettre cette projection spatio-temporelle fictive chez le spectateur. L'image combinée au son – et à la durée - donne constitution à un monde imaginaire.

C'est un défi technologique au cœur des objets vidéoludiques. Dans *Unity*, la contrainte temporelle disparaît au profit d'un monde ouvert qui permet au joueur d'explorer librement cet univers fictif. Il est possible de prendre le temps d'écouter et de mieux appréhender les ambiances sonores du jeu. Un des premiers éléments déterminants est l'intensité sonore urbaine. Le bruit de la ville occupe la quasi-totalité du champ sonore vidéoludique. Dans un premier temps, cela peut être ressenti comme une gêne car le jeu est très bruyant. Pourtant comme nous l'avons vu, par les travaux d'Arlette Farge et de David Garrioch³⁶, on imagine que Paris était saturé sur le plan sonore par les clameurs humaines, les bruits des ateliers, des animaux ou le son des cloches. Donc, dans un premier temps, cette « hyper-sonorisation » n'est pas exagérée mais plutôt réaliste. Ensuite, le jeu propose différentes

³⁶ FARGE Arlette, *Vivre dans la rue à Paris au XVII^e siècle*, Paris, Gallimard, 1979. Et FARGE Arlette, *Essai pour une histoire des voix au dix-huitième siècle*, Paris, Bayard, 2009. GARRIOCH David, *La fabrique du Paris révolutionnaire*, op. cit.

ambiances selon l'espace associé : selon les quartiers et la densité des PNJ (personnages non-jouables), les bruits et leur intensité changent. Si nous nous approchons des limites rurales de la ville, le niveau sonore diminue parce que la densité urbaine s'amoin-drit. C'est un élément pris en compte dans le jeu et qui permet un réalisme plus avancé que pour un film. Les cloches sonnent à différents moments du jeu selon les heures du jour. Si nous nous en approchons ou nous nous en éloignons, le niveau sonore varie selon notre distance. De même, nous pouvons entendre les rumeurs d'une auberge ce qui nous pousse à y entrer et le niveau sonore augmente alors une fois à l'intérieur, comme si nous y étions. Ainsi le développement technologique permet actuellement de modéliser des ambiances sonores très réalistes. Techniquement, les concepteurs implantent des bornes sonores à différents endroits et y ajoutent des sons composés par leurs soins. En effet, tous ces bruits diégétiques sont inventés par des *sound-designers* contemporains. Un véritable travail de bruitage et d'enregistrement est mené, une enquête auditive en somme. Pour *Unity*, les concepteurs ont collaboré avec Laurent Turcot qui est spécialiste de l'environnement urbain parisien du XVIII^e siècle. Ils ont aussi visionné d'autres œuvres, afin de pouvoir concevoir une ambiance sonore « vraisemblable » pour l'époque représentée.

Le *sound design* - ou design sonore - correspond à l'art d'utiliser des éléments sonores, afin d'obtenir un effet désiré. Déjà présent au cinéma, au théâtre et dans la musique, il occupe nécessairement une place importante dans le jeu vidéo. Le youtuber Kago a réalisé une vidéo très pédagogique sur le sujet³⁷. En effet, il conçoit un exercice de création d'un design sonore sur demande à l'aide d'un travail de documentation, de collecte et de création. Il fait remarquer qu'un environnement visuel peut orienter l'attente d'une certaine sonorité. Par exemple, un espace sombre et teinté de bleu, comme une grotte, suppose que l'on a une plus forte réverbération. De la même sorte que si on se déplace dans un champ, notre cerveau s'attend à y entendre des sons naturels plutôt que le bruit d'une voiture. Ainsi tout un ensemble de techniques et d'outils permet au *sound-designer* de reproduire l'ambiance souhaitée. Le *pitch* permet de faire varier la hauteur en transposant la fré-

³⁷ KAGO HYPERBROTHER. New Wave #1 – Doom [en ligne]. YouTube, 8 septembre 2016 [vue le 24 octobre 2019]. https://www.youtube.com/watch?v=inqAMHp_7gs

quence, ce qui a comme effet de donner plus de profondeur à un son. Quant à l'*equalizer*, il apporte un effet de distance à un son numérique, ce qui permet de modéliser dans le jeu cette illusion de distance que le joueur peut ressentir un effet de réel très efficace. Lors de notre expérience vidéoludique, nous sommes passifs dans la réception de ces sons diégétiques. Le succès du travail des concepteurs se mesure à la possibilité d'oublier leur travail.

Dans *Unity*, cette vraisemblance sonore est très efficace car Ubisoft possède une capacité technologique et financière permettant un tel résultat. Pour autant, la représentation du Paris révolutionnaire possède des limites. Elles se trouvent dans le choix des ambiances modélisées. En effet, nous savons qu'un des principaux oublis du jeu est l'absence des milliers de fiacres dans les rues. Le joueur écoute alors une ambiance partielle et choisie. Nous pouvons imaginer qu'en ayant modélisé les véhicules, l'ambiance sonore aurait été très difficile à supporter pour un joueur contemporain. Les concepteurs contrôlent l'intensité sonore de leur objet. Une autre limite correspond aux effets de boucle sonore. Un jeu vidéo reste une production contrainte parce qu'elle est conçue comme un objet fini que l'on transmet à un certain moment au public. La banque de données sonores constituée, aussi vaste soit-elle, est limitée, c'est-à-dire que si nous restons une nouvelle fois à un endroit sans bouger, nous entendrons les mêmes sons reproduits en boucle. Certains sons sont identiques à différents endroits du jeu. La limite de représentation sonore traduit cette impossible quête du réalisme.

4.2.2 Mélodies révolutionnaires

Les sons diégétiques, comme les bruits, peuvent donc être des constructions totales parce qu'ils reconstituent une ambiance inconnue par nos sociétés contemporaines. D'autres sons diégétiques, comme les musiques entendues par les personnages fictifs de nos objets ou les dialogues prononcés par ceux-ci, sont des éléments d'une autre nature. La musique, si elle n'est pas anachronique, nous a été transmise par des partitions. Il est donc en partie possible pour les concepteurs audiovisuels ou vidéoludiques de reproduire à l'identique une chanson du XVIII^e siècle. Une chanson de l'époque moderne entendue

dans un objet contemporain est un hybride sonore. Pour autant, de nombreux éléments sont différents de son contexte de création : instrument, acoustique, environnements, langage, etc.. Une chanson peut être reproduite, mais les paroles seront chantées à la manière d'aujourd'hui et non dans le phrasé du XVIII^e siècle. Dans le cas de la révolution, nous nous intéresserons aux chansons les plus célèbres, comme *La Marseillaise* et *Ah ! Ça Ira !*, et à d'autres chants moins populaires mais évocateurs.

Quand on parle de chanson révolutionnaire et de cinéma, la séquence la plus marquante, pour de nombreux cinéphiles, est tirée de *Si Versailles m'était conté...* de Sacha Guitry, en 1953. La scène est culte car c'est Édith Piaf qui interprète *Ah ! Ça Ira !*, accrochée aux barreaux du grand portail du château de Versailles. C'est la performance de la chanteuse française, célèbre dans le monde entier, qui fait le succès de la séquence. Ce chant est entendu pour la première fois en mai 1790. Son auteur supposé serait un soldat et chanteur des rues nommé Ladré. Ce dernier transposa des paroles sur un air de contredanse populaire de Bécourt, violoniste apprécié de la reine³⁸. Le titre et le fameux refrain seraient inspirés par une phrase de Benjamin Franklin. En effet, alors ambassadeur des États-Unis à Paris, il aurait très souvent répondu « Ça ira, ça ira. », quand on lui demandait des nouvelles de la guerre d'indépendance américaine. Une première version plus optimiste chantait les louanges de la fête de la Fédération de 1790. Puis, repris par les sans-culottes, le refrain aurait acquis sa forme la plus célèbre : « Ah ça ira, ça ira, ça ira, les aristocrates à la lanterne. Ah ! Ça ira, ça ira, ça ira ! Les aristocrates on les pendra³⁹. ». Dans le film de Guitry, le peuple de Paris marche sur le château pour exiger la présence du roi à Paris. Nous sommes donc lors des journées d'octobre 1789. Le réalisateur dressait un portrait historique de Versailles. Après le départ de la famille royale pour les Tuileries, le palais disparaît du théâtre révolutionnaire et du film. Pourtant Piaf chante bien des paroles qui ne

³⁸ L'histoire de la chanson a été compilée dans DUNETON Claude, *Histoire de la chanson française. Vol 2. De 1780 à 1860*, Paris, Éditions du Seuil, 1998. Voir aussi MASON Laura, *Singing in the French Revolution, Popular Culture and Politics, 1789-1799*, Ithaca-Londres, Cornell University Press, 1996. Également BRÉCY Robert, « La chanson révolutionnaire (1789-1799), *Annales historiques de la Révolution française*, n°244, 1981, p. 279-303. Et DERNE Frédéric, « La chanson, « arme » révolutionnaire et chambre d'écho de la société en Auvergne », *Annales historiques de la Révolution française*, n°341, 2005, p. 25-51.

³⁹ Cette version étant celle chantée par Piaf aux grilles du palais.

sont écrites qu'en 1790⁴⁰. La décision de conception peut s'expliquer par l'importance symbolique de cette chanson lorsque Guitry réalise son film. Relevons, tout de même, que Piaf chanta une version modernisée qui permit à Guitry de faire le lien entre la Révolution et la France d'après-guerre. En effet, Piaf chantait :

« Y'a trois cents ans qu'ils font la guerre

Au son des fifres et des tambours,

En nous laissant crever d'misère

Ça ne pouvait pas durer toujours.... »

Est-ce un hommage de Guitry à la Résistance ? Il y a en effet une similitude avec son ami et résistant Pierre Dac qui parodia la chanson sur la radio londonienne :

« Ah ! Ça ira, ça ira, ça ira !

Les collaborateurs à la lanterne.

Ah ! Ça ira, ça ira, ça ira !

Les collaborateurs on les pendra⁴¹. ».

Pour autant, ce chant populaire – sans-culotte - renvoie à un héritage fort qui contraste avec la représentation historiquement bancale, peut-être naïve, de Guitry. L'effet cinématographique est toutefois efficace car l'entrain musical de la chanson, combiné à la voix de Piaf, produit une « séquence culte » qui est souvent citée comme la plus marquante du film.

Guitry n'est pas le premier à utiliser les chants révolutionnaires à l'écran, bien entendu. Déjà en 1938, Renoir réalisait *La Marseillaise*. Le film suit les péripéties d'un groupe de révolutionnaires marseillais enthousiastes et qui décident de marcher vers Paris. En utilisant le titre de l'hymne national, Renoir se sert de la chanson pour reproduire un discours socia-

⁴⁰ MASON Laura, *op. cit.*

⁴¹ Au micro de « Radio Londres », durant l'Occupation, Pierre Dac fustigeait, en textes et en chansons, les collaborateurs et les nazis. Voir DAC Pierre, *Drôle de guerre*, Paris, Omnibus, 2008.

liste à la gloire du Front populaire de 1936. Son œuvre politiquement engagée déroule un discours, volontairement proche du peuple révolutionnaire, et sur la constitution d'une opinion publique, d'un esprit collectif⁴².

Dans le film de Renoir, nous entendons d'abord *Ah ! Ça ira !* chantée dans le fond par le peuple marseillais. La première apparition sonore de *La Marseillaise* est entendue par Bomier (Edmond Hardisson) qui s'interroge sur ces paroles qui lui sont inconnues. On lui répond que l'on sait seulement qu'il se nomme Mirat de Montpellier mais que personne ne connaît ce qu'il chante. Bomier, comme nous, l'entend dans le fond par la fenêtre ouverte sur la rue. Pendant qu'il signe pour s'enrôler comme soldat républicain, les autres soldats déjà en uniformes se pressent pour observer la scène de la rue et ce qu'on suppose être le chanteur. Son apparition dans ce contexte est tout à fait vraisemblable historiquement. Puis, la chanson est reprise par ce Mirat, avec l'aide d'une foule de Marseillais qui célèbre joyeusement le départ de leurs soldats pour protéger Paris. Ici, les paroles soutiennent la communion patriotique représentée par l'enlacement des corps des citoyennes et des citoyens. Plus tard, Bomier s'entraîne à retenir les paroles. Ensuite, vient donc leur arrivée glorieuse à Paris. Plus tard, le film s'achève sur les minutes précédant la bataille de Valmy du 20 septembre 1792. Les héros déclament un discours en l'honneur de la Liberté et de la République. Pendant que l'apologie est faite, nous pouvons entendre, en arrière-fond sonore, la mélodie de *La Marseillaise*. Javel (Paul Dullac) s'écrit « Vive la Liberté ! » en même temps que l'apothéose musicale est atteinte. Dans son film, Renoir fait le récit de la création, de l'appropriation et de la diffusion de cette chanson. C'est Arnaud (André Jaubert) qui interroge Bomier : « Dis donc Bomier ! Tu ne m'avais pas dit que ce chant était un engouement passager, que dans quinze jours on n'en parlerait plus ? ». C'est un clin d'œil au spectateur contemporain, qui sait, lui, que la chanson n'a pas été oubliée depuis. Tout au

⁴² *La Marseillaise* est un chant patriotique, composé par Rouget de Lisle en 1792 pour l'armée du Rhin à Strasbourg. C'est d'abord un chant guerrier dans le contexte des guerres révolutionnaires de 1792, notamment contre l'Autriche, et un appel patriotique à la mobilisation générale. Aujourd'hui connue comme l'hymne national de la France, il faut attendre le 14 juillet 1795, durant le Directoire, pour que la Convention l'entérine comme tel. Puis, c'est à la fin du XIX^e siècle, sous la III^e République, que la « version officielle » est adoptée en prévision de la célébration du centenaire de la Révolution. Voir ROBERT Frédéric, « La Marseillaise » in SOBOUL Albert (dir.), *Dictionnaire historique de la Révolution française*, Paris, Presses Universitaires de France, 2005, p. 723.

long de son film, Renoir rend hommage au chant révolutionnaire pour sa capacité à mobiliser les corps et les esprits. D'autres chants sont entendus tout au long de l'œuvre. La place importante pour la chanson s'explique par l'héritage contemporain de ces pratiques populaires lors des grèves de 1936. C'est un parallèle revendiqué, comme nous l'avons vu, par Renoir lui-même qui souhaita faire de son film un hommage au Front populaire.

Ainsi Renoir et Guitry ont finalement une utilisation plutôt juste des temporalités de ces chansons : le premier cinéaste raconte l'an 1792, quand le second reproduit *Ah ! Ça ira !*. La chanson a progressivement disparu des représentations audiovisuelles de la seconde moitié du XX^e siècle. Le sursaut du Bicentenaire a tout de même donné une place importante à la chanson lors de nombreux concerts et enregistrements effectués pour l'occasion. Pour autant, loin de la démarche de Renoir, dans les films, le chant a été réduit à sa nature musicale pour rythmer l'enchaînement des séquences filmiques, plutôt que pour en faire un objet de politisation à part entière.

C'est justement comme cela que Rohmer traite la chanson révolutionnaire dans *L'Anglaise et le Duc* (2001). Sont aussi présentes dans son film : *Ah ! Ça ira !* et *La Carmagnole* (version 1792). La première est entendue de manière discrète lors du passage du duc d'Orléans devant une église. Chantée de manière très lente, c'est la version de 1790 qui célèbre les vertus de la fête de la Fédération et le retour de la paix. Quant à *La Carmagnole*, nous l'entendons, avec difficulté, en arrière-champ sonore, lorsque Grace découvre la tête de la princesse de Lamballe sur une pique. C'est la foule indistincte - déshumanisée - qui fredonne les paroles de la chanson. La reproduction des chants révolutionnaires s'arrête ici chez Rohmer car il défend un certain discours conservateur. La vision soutient les principes de 1789, mais qui est « anti-populaire » et surtout « anti-sans-culottes ». Le cinéaste connaît la dimension politique de ces chants et ne leur accorde quasiment aucune place, sauf lorsqu'il considère que le chant possède des vertus positives (*Ah ! Ça ira !*) ou négatives (*La Carmagnole*).

Aucun chant chez Coppola ou Jacquot car leurs récits s'arrêtent aux débuts de la Révolution : avant l'arrivée du peuple et donc possiblement de leurs chansons. Dans *Les Visiteurs*

de Poiré, nous notons une absence totale des chants, sauf peut-être la mention par un protagoniste de la phrase : « Les aristocrates à la lanterne » - référence discrète à la chanson. Dans le téléfilm de Jean-Daniel Verhaeghe, *Une femme dans la Révolution*, un groupe de sans-culottes se met à entonner les paroles de *Père Duchesne* : « Si tu veux être heureux, nom de Dieu ». C'est un chant anarchiste qui a été composé en 1892 et qui prend le nom du journal hébertiste éponyme, paru en 1792, sous la plume de Jacques Hébert⁴³. Si le chant fait bien référence à la Révolution, il est impossible qu'il ait été chanté en 1792, dans cette séquence du film. Impossible de savoir si cet anachronisme est volontaire et similaire au travail de Renoir qui comparait les grèves de 1936 avec l'esprit populaire de 1792. Pour *Un violent désir de bonheur*, ce sont les musiques et non les chants qui occupent une place particulière.

Un Peuple et son roi de Schoeller et *Unity* d'Ubisoft font tout de même des chants révolutionnaires un élément important de leur construction. Schoeller d'abord fait remarquer : « Nous n'en avons pas parlé, mais la musique et les chants sont très importants, ils constituent une part d'originalité du film, de son aspect mosaïque⁴⁴. ». En effet, le cinéaste propose la représentation la plus complète de l'histoire des adaptations cinématographiques de la Révolution quant aux traitements des airs et des chants populaires. Dans son générique de fin, nous pouvons le constater car en voici la liste : *Ah la belle journée*, *Marche des femmes*, *Enfin vl'a donc que le roi*, *Guillotins médecins politiques*, *Air des pendus*, *Ça ira*, *Malbrough*, *Rigaudon de la 5^e Suite*, *Le soldat mécontent*, *Ami j'en connais*, *La trahison punie (Louis Seiz' est en cage)* et *La carmagnole*. C'est une impressionnante collection d'airs et de chants populaires de la Révolution. Quant au rapport à la source musicale, Schoeller précise en-dessous de chaque titre quelques éléments : Reine Audu serait selon lui l'auteure de *Ah la belle journée*, « paroles de femmes » pour la *Marche des femmes* et *Enfin vl'a donc que le roi*, ou encore Ladré pour *Ça ira* et *La trahison punie*. Schoeller se prend même au jeu car c'est à lui que l'on doit les paroles de *Ami j'en connais*. Cet exercice de style té-

⁴³ Voir *La Chanson du Père Duchesne. Florilège de la chanson anarchiste*, Paris, éd. Alternatives libertaires, 1997.

⁴⁴ SCHOELLER Pierre et GODINEAU Dominique, *op. cit.*

moigne de la créativité du cinéaste⁴⁵. Comme chez Renoir, ces chants sont introduits et justifiés dans le contexte de l'action : la *Marche des femmes* est entendue lors du périple jusqu'à Versailles (d'octobre 1789) et permet de motiver les esprits et les corps révolutionnaires. Ainsi *Enfin vl'a donc que le roi* est chanté par ces lavandières dans un contexte de joie, de liberté et d'espoir.

Schoeller redonne une place réelle à ces pratiques populaires qui sont éloignées de notre rapport immédiat à la chanson. Le peuple révolutionnaire a chanté et composé avec une incroyable créativité car la chanson est devenue vectrice de politisation. Le chant révolutionnaire a été l'une des incarnations de la liberté de pensée et d'expression. Les nombreux chants – majoritairement anonymes – témoignent de la capacité collective d'improvisation et de l'absence de volonté de revendication de ces airs. Ils sont nés lors d'un instant dramatique ou euphorique et ont été instantanément offert au peuple. En plus d'une justification scénaristique, Schoeller introduit le personnage de Reine Audu (Céline Salette) qui interprète plusieurs chansons. Louise Reine Audu (?-1793), surnommée la Reine des Halles, était une fruitière de Paris et une figure de la Révolution⁴⁶. Emprisonnée à plusieurs reprises, la rudesse de son traitement semble avoir atteint la santé mentale de Reine Audu. Elle mourut « folle » selon les témoins de l'époque en 1793. Il n'y a pas d'attestation formelle de son rôle de chansonnière.

Dans le film, c'est elle qui chante la première fois à l'écran, après la prise de la Bastille, et c'est aussi elle qui entonne *La Marche des femmes* [ill. 37]. Pour traduire l'idée d'improvisation, Reine Audu entame un discours pour motiver les femmes qui avancent péniblement sous la pluie. Les dernières paroles de son discours basculent vers la chanson et sont ensuite reprises en chœur par le cortège. Ainsi c'est à travers ses personnages que Schoeller met en scène l'importance de ces airs populaires. Progressivement, ces protagonistes apprennent ces chansons comme Bomier qui récite *La Marseillaise* chez Renoir : le chant ré-

⁴⁵ La musique de son film a été composée par son propre frère Philippe Schoeller, qui est un compositeur de musique contemporaine.

⁴⁶ Il n'y a pas de biographie récente sur Reine Audu. On doit se référer à VILLIERS DU TERRAGE Marc de, *Reine Audu : les légendes des journées d'octobre*, Paris, Émile-Paul frères, 1917. L'ouvrage est disponible sur Gallica : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k9762330z/f9.image>

volutionnaire devient une part importante de l'éducation politique populaire.

Dans le jeu vidéo, les concepteurs n'ont que peu abordé ces pratiques pourtant cruciales pendant la Révolution. Seuls les concepteurs d'*Unity* ont jugé nécessaire de le faire. Le joueur, qui peut se déplacer librement, a la possibilité de croiser par hasard une foule chantante (*La Marseillaise* ou *Ça ira*). Lors de missions principales, qui sont obligatoires pour le scénario, on entend ces principaux chants. Le traitement aléatoire de ces chants dans les rues est à lire en parallèle à la constante agitation présente dans le jeu. Nous l'avons vu, *Unity* est une représentation contractée des événements révolutionnaires. Le résultat donne l'impression que la ville est coincée dans une insurrection éternelle. Ainsi ces groupements chantants circulent en boucle. C'est un traitement jusque là illustratif ou maladroit. Cependant, selon sa propre expérience, le joueur peut entendre d'autres airs révolutionnaires. Dans les « clubs de réunion »⁴⁷, il est possible d'écouter une reproduction sonore de certains chants. Si l'on « rénove » ces sept clubs, les concepteurs récompensent le joueur en lui offrant une atmosphère différente. Ainsi chaque « club » est associée à une chanson différente. Cela permet au joueur d'entendre au total sept chants révolutionnaires dont voici la liste : *Ça ira*, *Frères, courons aux armes*, *La Marseillaise*, *La prise de la Bastille*, *La carmagnole*, *La guillotine permanente* et *Le Chant du départ*⁴⁸. On peut réécouter à tout moment ces chansons dans la base de données du jeu [ill. 38].

Mais ce qui nous interpelle le plus, c'est la localisation de ces chants dans le jeu. Le chant est différent selon le quartier où se situe le club. Ici, les concepteurs ont voulu traduire l'idée que chaque arrondissement correspond à une couche sociale. Par exemple, *Ça ira* est localisée dans le club du quartier des Halles : le lieu le plus dense en terme de population et le plus « populaire » selon les concepteurs⁴⁹. Ils ont choisi les Halles pour repré-

⁴⁷ Dans le jeu, les « clubs de réunion » sont sept maisons dans lesquelles on peut recruter des alliés et reprendre des points de vie en toute sécurité.

⁴⁸ Plusieurs de ces chants sont historiques, mais ils sont parfois modifiés dans le jeu. Par exemple *Frères, courons aux armes* correspond au début d'un chant composé par la Garde nationale parisienne de la Bastille. Il en est de même pour le chant *La prise de la Bastille*. On peut imaginer que les concepteurs ont rapidement parcouru les pages 284 et 285 de l'article Robert Brécy. Voir BRÉCY Robert, « La chanson révolutionnaire (1789-1799), *Annales historiques de la Révolution française*, n°244, 1981, p. 279-303.

⁴⁹ C'est en fait le seul quartier « populaire » auquel on accède dans le jeu. Les faubourgs ne sont pas modélisés.

senter cette frange ouvrière et sans-culottes de la ville. À l'inverse le seul club que nous devons obligatoirement rénover est celui sur l'île de la Cité, près de Notre-Dame. Dans celui-ci, nous entendons *La Marseillaise*. C'est un choix qui pose de nombreux problèmes. D'abord, celui de l'anachronisme évident car nous pouvons entendre la chanson dès les débuts du jeu, alors que nous sommes en juillet 1789. On peut y voir nouvelle faiblesse technologique du jeu : nous sommes censés suivre l'intrigue principale qui nous amène à débloquent la chanson en 1792. À cette date, le chant ne serait pas anachronique. Un autre problème est celui de cette localisation centrale. Nous retrouvons cette démarche « touristique » du jeu. Comme pour la flèche anachronique de Notre-Dame, le club situé sur l'île, au centre de la carte virtuelle, permet au joueur d'entendre *La Marseillaise*. Le joueur ayant l'expérience la plus minimale du jeu (en suivant seulement le récit principal et en explorant peu) se contentera d'entendre cette seule chanson. Les concepteurs n'ont pas choisi de reproduire *Ça ira* ou *La carmagnole*, des chants pourtant autant populaires. Pourquoi ? Justement à cause de cette volonté « touristique » de répondre aux attentes d'un public international et par la représentation d'un Paris plus actuel qu'historique⁵⁰. *La Marseillaise* est aujourd'hui un symbole du *soft power* français, c'est-à-dire que l'hymne participe au rayonnement international de la France⁵¹. Les concepteurs projettent ainsi leurs visions actuelles aux joueurs. Ce traitement sonore des chants aboutit à faire de cette représentation vidéoludique un parc d'attraction virtuel de la Révolution. On est bien face à une représentation actuelle du Paris du XVIII^e siècle. La promenade virtuelle répond à des enjeux culturels et financiers plutôt que historiques.

⁵⁰ Dans la même logique touristique que la France se résume à Paris. Dans le jeu, il y a une modélisation de la Tour Eiffel et de nombreux éléments qui évoquent culturellement la France à l'étranger.

⁵¹ Voir VOVELLE Michel, « *La Marseillaise* », in NORA Pierre (dir.), *Les Lieux de mémoire*, Paris, Gallimard, t.I, « La République », 1984, p. 130.



Illustration 37: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi* de Pierre Schoeller, 2018. Le personnage de Reine Audu (Céline Salette) chante assise sur un canon.



Illustration 38: Capture d'écran d'*Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014. La base de données qui est présente dans le jeu.

Les sons diégétiques sont ainsi des marqueurs pertinents pour saisir les discours des auteurs. Nous ne revenons pas en détail sur les musiques d'époque qui ne sont pas des chants et parce qu'elles se limitent à des illustrations sonores. Dans le film de Schneider, un soldat joue de la guitare, mais il improvise un air. De même, les dialogues ont largement été étudiés sous leurs aspects narratifs comme conducteurs du récit⁵². Ils sont les mots du scénariste, les voix des acteurs et parfois une parole improvisée. Dans le cas de la fiction historique, les dialogues sont souvent la reproduction des discours politiques (Schoeller ou Wajda) ou d'une lecture intimiste des transformations individuelles induites par la Révolution (Schneider, Verhaeghe). L'opinion publique est traduite par ce développement d'interactions verbales entre les personnages. Le peuple prend la parole. Le principal enjeu de ce traitement sonore reste celui de la difficulté, pour les réalisateurs, à imaginer le langage du passé. La critique est faite par Mordillat à Schoeller sur son film :

« Le roi et les siens bénéficient à l'image du privilège de l'émotion. C'est un très grand avantage. Mais ce n'est pas tout. À l'écran, la parole est au roi, à la reine, aux ministres, aux courtisans ; au peuple les cris, les mots d'ordre, les vociférations, les chants de victoire. On crie beaucoup dans les films sur la Révolution, on chante *La Marseillaise*, on danse, mais les cinéastes semblent n'avoir qu'une idée très vague de la façon dont les femmes et les hommes du peuple se parlent, de ce qu'ils se disent, de ce qu'ils pensent, sinon sur un mode déclamatoire, pour réclamer la liberté, l'égalité, la fraternité. Un peuple sans identité⁵³. ».

Cette remarque n'est pas tout à fait fondée si l'on compare le film de Schoeller à l'ensemble des productions cinématographiques antérieures. Mais Mordillat met en avant ce problème de mythologie de la chanson qui finit par faire de certains objets des parcs d'attraction fictifs de la Révolution. Cependant, *La Marseillaise* est moins entendue dans les œuvres conçues après 2000. Les sons diégétiques restent une contrainte très forte pour chaque concepteur. La « vraisemblance » de la fiction dépend de l'efficacité à transposer avec réalisme les sons, et de la capacité à proposer au spectateur ou au joueur une plus grande immersion dans ces mondes imaginaires.

⁵² VASSÉ Claire, *Le dialogue, du texte écrit à la voix mise en scène*, Paris, Les Cahiers du cinéma, 2003, p. 3.

⁵³ MORDILLAT Gérard, « La Révolution sans révolution », *Le Monde diplomatique*, N°778, Janvier 2019, p. 28

4.2.3 L'anachronisme musical comme outil du réalisme ?

Les sons extradiégétiques sont à l'inverse tous ceux qui proviennent d'en-dehors de l'écran. Ils peuvent être composés et ajoutés en post-production dans une séquence, mais ils ne sont pas entendus par les personnages. Afin d'accentuer un moment tragique, comique, stressant ou euphorisant, les concepteurs utilisent depuis le début du cinéma la musique comme catalyseur d'émotions. C'est ce qu'on appelle aujourd'hui la « bande-son » et est même considérée comme une partie importante des productions contemporaines car on récompense désormais les compositeurs avec les prix les plus prestigieux du cinéma. Laurent Jullier rappelle que la bande-son peut compter sur les moyens électro-acoustiques en plongeant techniquement le spectateur dans un bain où les fréquences graves touchent le corps⁵⁴. La capacité à toucher physiquement le public nous permet de nous intéresser aux traitements sonores des musiques extradiégétiques. Nous n'analyserons pas les musiques d'époque, car elles sont toujours utilisées comme support ou illustration des plans. Au contraire, nous étudierons les musiques contemporaines, volontairement anachroniques, parce que cette démarche est présente dans de nombreuses fictions. On souhaite comprendre pourquoi plusieurs concepteurs font le choix de créer un tel décalage sonore.

L'anachronisme dans les films de fiction n'est pas nouveau : dans le film d'Anthony Mann, des révolutionnaires sont appelés « communistes ». En 1995, Jean Yanne réalise *Liberté, Égalité, Choucroute* qui est une parodie volontairement anachronique. Les réactions au film de Coppola souligne toutefois l'originalité de cette démarche pour certains spectateurs⁵⁵. Dans *Marie-Antoinette*, la réalisatrice marque les esprits avec l'utilisation volontairement anachronique d'une bande-son hyper-contemporaine composée par le groupe Air. Dès le début, le ton est donné par ce regard caméra et ce clin d'œil que la reine nous adresse. Sur un air rock'n'roll, Marie-Antoinette se prélassse avec une désinvolture adoles-

⁵⁴ JULLIER Laurent, *Analyser un film : de l'émotion à l'interprétation*, 2012, p. 200.

⁵⁵ Le site Erreursdefilms.com relève toutes les erreurs historiques du film de Coppola. Voir <http://www.erreursdefilms.com/avent/voir-toutes-les-erreurs-film-Marie-Antoinette-MRIA.html> Voir aussi CITTON Yves, « Du bon usage de l'anachronisme (Marie-Antoinette, Sophia Coppola et Gang of Four) », *L'Écran des Lumières : Regards cinématographiques sur le XVIII^e siècle*, SVEC, 2009, p. 231-247.

cente. Tout au long de son film, la cinéaste amplifie les émotions du public par l'utilisation de ces musiques contemporaines. C'est une démarche consciente intéressante car Coppola démontre que les mélodies du XVIII^e siècle sont perçues comme des musiques classiques par le spectateur du XXI^e siècle. C'est un décalage impossible à dépasser pour le spectateur lambda qui ne peut comprendre l'originalité du clavecin. Ainsi, pour provoquer une émotion précise, la réalisatrice se sert d'un air que le public de son époque associe au plaisir, à la tristesse ou encore à la colère.

Dès les années 1950, Jean Vilar mit en scène des pièces antiques tout en actualisant leurs langages. En 1961, il adapta *La Paix* d'Aristophane pour en faire un réquisitoire contre les guerres de son temps⁵⁶. Sous la direction de Vilar, les acteurs transposèrent les préoccupations antiques à la lecture des enjeux contemporains, afin de montrer toute la modernité de ces textes anciens. Quarante ans plus tard, c'est ce même traitement que reproduit Coppola en confiant au groupe Air la tâche de créer la bande-son de son film. Pour faire de Marie-Antoinette une féministe d'avant-garde, la cinéaste transmet au spectateur sa lecture personnelle de la biographie de Fraser. En 2006, Coppola répondait au journaliste des *In-rocks* qu'elle ne pouvait pas dire que Marie-Antoinette c'était elle ; tout en affirmant : « Et c'est vrai, je le concède, il y a des choses chez elle qui ont pu m'interpeller personnellement : son côté ado rebelle, ses relations à sa famille. Mais je pense honnêtement que ce sont des choses auxquelles n'importe quelle fille pourrait s'identifier⁵⁷. ». La réalisatrice cherche à démontrer que, selon elle, les relations amoureuses du XVIII^e siècles sont soumises aux mêmes enjeux que celles du XXI^e siècle. On s'aime, on danse, on pleure ou on fait la fête en 1786 comme en 2006. La cinéaste justifie également l'utilisation de ces musiques par leur importance dans la phase de conception : « Lorsque j'écris un script, il y a toujours de la musique autour de moi. Il m'est déjà arrivé que certaines chansons viennent me donner une idée très précise. Mais en général, la musique est davantage là pour installer une am-

⁵⁶ GILBERT François Gilbert, « Aristophane et le théâtre moderne », *L'antiquité classique*, Tome 40, 1971, p. 38-79.

⁵⁷ SIANKOWSKI/LALANNE et COPPOLA Sofia, « Sofia Coppola : Marie-Antoinette » [en ligne], *Les Inrockuptibles*, 2 mai 2016, consulté le 28 octobre 2019.

bianche, pour donner une couleur émotionnelle au film⁵⁸. ». Elle assume ici sa subjectivité : c'est une fiction historique et sa propre lecture de ces événements.

Enfin, on peut revenir à nos questionnement sur l'anachronisme sonore. La nature diégétique ou extradiégétique pose problème dans le cas de Coppola, car celle-ci brouille les genres en faisant douter le spectateur lors d'une séquence festive. Alors que l'ambiance est orgiaque, les corps se mettent à vibrer au son d'un air pop et rock. Nous n'avons aucune preuve qu'ils entendent cette musique contemporaine plutôt qu'un air du XVIII^e siècle. Mais leur façon de danser pourrait trahir un anachronisme sonore, car une telle gestuelle n'existe pas à la fin du XVIII^e siècle. L'anachronisme est discret, comme pour la présence d'une paire de baskets, et est utilisé comme un pont temporel pour moderniser les comportements libertins de la reine et de ses amis durant ces soirées de débauche. Ce traitement sonore participe à alimenter l'imaginaire « Pop » et ce statut d'icône de la mode associée à la reine de France.

Dans *Un violent désir de bonheur*, Schneider utilise lui aussi des musiques contemporaines. Le réalisateur revendique de faire « un faux film historique, un contre film historique⁵⁹ » pour pouvoir se libérer des contraintes de vraisemblance et traiter des aspects de la révolution plus métaphysiques ou intimes. L'anachronisme musical est revendiqué pour son « efficacité redoutable⁶⁰ » et pour sa capacité à créer un arc entre la Révolution et notre époque. Schneider fait entendre au spectateur des chansons de Patti Smith ou de Marianne Faithfull. Le film s'ouvre par une chanson de The Last Poets, un groupe new-yorkais pionnier du rap et du hip-hop. Le cinéaste justifie cette utilisation par sa volonté de créer un contrat avec le spectateur et éviter toute idée de reconstitution historique, afin de ne pas imposer une illusion de vérité. Pour Schneider, l'anachronisme musical a deux fonctions : « à la fois ça permet d'éloigner la tentation des images du réalisme, et en même temps ça crée un pont avec le spectateur⁶¹. ». C'est justement ce que l'on pourrait repro-

⁵⁸ *Ibid.*

⁵⁹ DE BECDELIEVRE Romain et SCHNEIDER Clément, Clément Schneider : "Ce qu'il y a d'intéressant dans le film historique c'est la fiction", *Par les temps qui courent*, France Culture, 26 décembre 2018, 59 min.

⁶⁰ *Ibid.*

⁶¹ ORAIN Hugo et SCHNEIDER Clément, *op. cit.*, cf. Annexe 1.

cher au docu-fiction de Alain Brunard qui se sert du livre de Waresquiel pour se donner une caution historique : ce travestissement peut pousser le spectateur à oublier qu'il observe une fiction et non un documentaire. L'anachronisme musical est un outil revendiqué ici par Schneider pour démontrer que son film est un objet construit : un monde imaginaire et une lecture personnelle de ces événements passés.

La dernière catégorie de son extradiégétique est la voix off. La narration sonore permet une explicitation des événements ou du cadre représenté. Ainsi la voix off est souvent utilisée au début ou à la fin du film dans les fictions historiques. Depuis 1989, aucune œuvre sur la Révolution ne l'avait utilisé. Ce mécanisme est aujourd'hui considéré comme une technique obsolète, vieillissante ou revendiquée pour traduire une nostalgie cinématographique. Seul Brunard réutilise la voix off dans *Marie-Antoinette, ils ont jugé la reine* en 2019⁶². Ici elle ne sert également qu'à indiquer des faits historiques plutôt au début et à la fin. Mentionnons aussi l'usage d'une voix off dans *We. The Revolution* lors des cinématiques. La narration se contente de lire, à haute voix, les légendes des images, comme un support illustratif.

Ainsi les sons extradiégétiques peuvent être revendiqués par les cinéastes même dans les fictions historiques. Par leur nature extérieure, ils peuvent d'abord être perçus comme des mises à distance inévitables par rapport à cette volonté de reconstitution. À l'inverse, des sons diégétiques peuvent des outils pour chercher à reproduire une époque passée. Un réalisateur peut se contenter d'une approche naturaliste et faire chanter ses personnages, sans jamais ajouter de sons extradiégétiques qui rappelleraient au spectateur que tout cela n'est qu'une illusion. C'est plutôt la démarche de Schoeller, qui sans être naïf sur cette quête impossible de la reconstitution, cherche à constituer une œuvre vraisemblable. Son film est pertinent sur le plan sonore par la place accordée aux chants révolutionnaires et à leur création spontanée lors des rassemblements populaires. Très souvent, dans les autres objets qui composent notre corpus, les musiques extradiégétiques servent simplement à provoquer ou à accentuer une émotion chez le spectateur (*Les Adieux à la reine, Les*

⁶² Le narrateur est Denis Podalydès, l'acteur de la Comédie française. Précisément, le docufiction de Brunard est marqué par un « conservatisme » de la forme audiovisuelle. On a plus l'impression de regarder une captation d'une pièce de théâtre qu'un film.

Visiteurs, Une femme dans la révolution, We. The Revolution...). Enfin, Coppola et Schneider se servent de l'anachronisme musical comme d'une démarche déconstruisante de la fiction.

4.3 Le langage des images : couleurs et symbolisme

Si une révolution est définie, par le classicisme, comme un retour cyclique vers un point primitif, elle est aussi fracture (mouvement), promesse irrésistible (progrès) et utopique (cité idéale)⁶³. C'est cet aspect créatif qui nous intéresse ici, cette quête pour construire un monde nouveau. Ce processus se traduit par une multiplication des images et une reconfiguration du paradigme visuel. L'art doit être régénéré, afin de se distinguer de celui de l'Ancien Régime et pour offrir une forme nouvelle digne des changements politiques et culturels. Le moment révolutionnaire est propice à des accélérations artistiques, comme idée ou conception, même si le temps de réalisation est nécessairement lent⁶⁴. On assiste alors à une profusion d'œuvres, mais beaucoup restent inachevées ou même à l'état d'idée. L'important a été de créer pour repenser et renverser les systèmes visuels. On s'intéresse aux formes des images dans l'image : à ces éléments visuels insérés dans nos fictions et via des médias. Ces images sont intégrées avec leurs codes et significations intrinsèques. Elles sont reproduites dans un film, un téléfilm ou un jeu vidéo par les concepteurs qui supposent que le spectateur ou le joueur sera à même de les déchiffrer, puis de les comprendre. Ces images sont aussi présentes parce qu'elles permettent de transmettre un discours visuel codifié qui s'inscrit dans une tradition médiatique et culturelle. Elles sont autant porteuses de discours conscients qu'inconscients, parce qu'elles pénètrent les écrans déjà chargés de leur propre charge symbolique.

Les ambiances visuelles sont tous ces éléments qui constituent la forme observable par l'œil du spectateur ou du joueur. Ce sont les traitements de la lumière, de la colorimétrie et des images dans l'image : emblèmes, symboles et allégories. Les représentations artis-

⁶³ BAECQUE Antoine de, MÉLONIO Françoise, *Histoire culturelle de la France. Tome 3 : Lumières et liberté (XVIII^e-XIX^e siècles)*, Paris, Éd. du Seuil, 1998, p. 142.

⁶⁴ BENOÎT Jérémie, « Temps historiques et temps artistiques durant la Révolution française » in VOVELLE Michel (dir.), *Les images de la Révolution française : actes du colloque des 25-26-27 oct. 1985*, Paris, Paris Publications de la Sorbonne, 1988, p. 81-92.

tiques dans les fictions induisent une mise en abyme : une œuvre d'art dans une œuvre d'art. Une nouvelle fois, on s'intéressera à leurs capacités à générer des émotions. Parce que les œuvres sont des constructions visuelles - des assemblages d'images subjectives - on les décomposera pour percevoir les codes et les discours qui s'y trouvent. Quant au sujet précis de la lumière, on y a déjà consacré plusieurs paragraphes dans le traitement temporel. Pour les reproductions visuelles d'écrits, on a déjà analysé en grande partie les enjeux de leurs reconstitutions à l'écran⁶⁵. On commencera alors par aborder les ambiances colorimétriques et la phase de création graphique, grâce aux story-boards et aux concept arts - lorsqu'il y en a. Puis, on étudiera les autres formes symboliques, comme les emblèmes ou les allégories, soit tous ces éléments visuels utilisés pour invoquer une certaine culture collective de la Révolution.

4.3.1 Les couleurs de la Révolution

Qu'est-ce qu'une couleur ? Un fragment du spectre lumineux ? La couleur peut être définie par les physiciens comme par les historiens de l'art. Tous s'accordent sur le fait que la couleur est une perception visuelle. Elle est appliquée en touches et nuances par les concepteurs. Nos fictions sont composées d'une multitude de couleurs choisies et reproduites à l'écran. Chaque visionnage ou pratique de ces œuvres est alors une expérience singulière : une perception toujours variable. La couleur, en plus de ses aspects physiques, visuels et artistiques, devient un objet symbolique. Elle véhicule des codes et possède des sens variés qui influencent profondément notre environnement, nos comportements, notre langage et notre imaginaire⁶⁶. La couleur a donc une histoire, un langage, et elle est support de discours dans les représentations.

On ne peut pas proposer une analyse exhaustive des traitements colorimétriques. On fait le choix de proposer l'étude de quelques séquences dans *Marie-Antoinette* de Coppola, *Un Peuple et son roi* de Schoeller et comparer *Unity* et *We. The Revolution*. Dans les autres

⁶⁵ Voir le chapitre consacré aux rapports à la source et à l'archive.

⁶⁶ PASTOUREAU Michel et SIMONNET Dominique, *Le petit livre des couleurs*, Paris, Éditions du Seuil, 2015, p. 7.

fictions, les couleurs ne sont évidemment pas absentes, mais elles ne sont pas sujettes à un traitement spécifique. Les œuvres, citées ci-dessus, accordent quant à elles une place importante à la symbolique des couleurs.

Que ce soit sur l'écran titre rose et noir - similaire à une pochette d'album rock - ou dans de nombreux plans, le film de Coppola revêt une teinte pastelle avec des touches acidulées. Bleu, vert, jaune ou rose renvoient ici à la douceur, au réconfort et à la candeur. Ce sont les couleurs de l'enfance : celles qui tapissent les papiers-peints des chambres. Ces thèmes font écho à la perte d'innocence de cette jeune fille qui devient reine, quittant son pays et sa famille pour une autre. Marie-Antoinette est d'abord vue comme une adolescente, puis une femme, une mère et enfin une reine. Les couleurs des plans accompagnent ce passage de l'enfance à l'âge adulte. Les nuances acidulées renvoient communément au plaisir artificiel comme le sucre du bonbon ou les colorants alimentaires. Il y a une part d'irréel dans ces couleurs fabriquées. Un lien peut alors être fait avec la Cour versaillaise qui était hors des malheurs du temps. Aujourd'hui, le langage serait de dire « déconnectée ». Brusquement, c'est la Révolution qui vient rattraper ce monde se suffisant à lui-même. C'est la fin du temps de l'innocence. Enfin, cette gamme chromatique renvoie à l'onirisme. C'est le cocon dans lequel la reine évolue, protégée des difficultés du XVIII^e siècle. Sa fonction est en soit un rêve, inaccessible au commun des mortels. Acidulé, c'est aussi un monde onirique, de nouveau lié à l'excès, au débordement et aux fantaisies de tous les goûts. Une séquence du film est consacrée à une séance de « shopping » subtilement anachronique, car elle est traitée comme si la reine était une adolescente américaine dans un centre commercial : Marie-Antoinette et ses courtisanes font défiler vêtements et chaussures, tout en se goinfrant de choux à la crème et de macarons. Comme nous pouvons le voir sur ces captures d'écran : les couleurs sont bien pastelées et acidulées. Ce filtre colorimétrique perdure jusqu'à l'apparition de la Révolution, lorsque le peuple de Paris se presse aux portes du château. Soudainement, la nuit tombe sur l'écran. Les couleurs, plutôt chaudes, malgré leurs teintes pastelées, basculent vers la froideur d'un bleu nuit ou des nuances crépusculaires. La longue séquence finale se déroule d'ailleurs de nuit et s'achève au lever du soleil.

Nous voyons ainsi que le traitement visuel des couleurs dans le film de Coppola renvoie

à un discours soutenu par le scénario. La gamme vient accentuer et influencer les mécanismes scénaristiques. Il y a les champs sonores (musique, dialogues), le jeu des acteurs, les champs spatiaux (décors), les costumes et aussi les couleurs. Assemblés, ces éléments choisis par la réalisatrice et son équipe permettent de présenter la reine dans son passage de l'enfance à l'âge adulte. Elle nous permet en tant que spectateur d'être indirectement présent lors de ses caprices, de ses doutes ou de ses rêves. Les couleurs donnent de la matière aux images de la réalisatrice en ce sens où, perçues par nos yeux, elles génèrent des émotions et nous renvoient à des codes collectifs. Inconsciemment, les nuances pastelées et acidulées nous font percevoir un monde déconnecté, candide et excessif. La technique vient alors alimenter une minimisation des mécanismes de domination pourtant bien réel au XVIII^e siècle⁶⁷. C'est un thème autant soutenu par l'utilisation des couleurs donc, mais peut-être aussi excusé par ce traitement « naïf » de leurs déboires. C'est un discours qui peut paraître réactionnaire mais qui relève pour Coppola d'une perception nord-américaine de la révolution. D'autant que sa lecture de l'ouvrage d'Antonia Fraser a alimenté cette vision plutôt favorable de la royauté.

Enfin, qu'en est-il du réalisme colorimétrique ? Portait-on des habits d'une telle couleur ? La question est peut-être de se demander si nous pouvons avoir une réelle appréhension de ces couleurs passés, le temps faisant son effet sur les teintes et les nuances. Pour autant, l'actuel palais du Trianon est conservé dans une gamme de couleurs assez similaire aux teintes du film de Coppola. Nous ne pouvons que nous fier aux travaux des conservateurs du château et à ceux des historiens de l'art. Mais divers indices, tels que l'écran titre qui ressemble à une pochette d'album, la présence des baskets et les compositions d'Air, tendent vers un traitement Pop de la vie de la reine.

Durant les interviews, Coppola revendique ne pas avoir regardé d'autres films sur la reine avant de réaliser le sien. Rappelons cette réponse au magazine *Les Inrockuptibles* où elle avoue s'identifier à Marie-Antoinette pour ces aspects adolescents et épicuriens⁶⁸. La

⁶⁷ Voir MARTIN Jean-Clément, *Nouvelle histoire de la Révolution française*, Paris, Perrin, 2019. Voir aussi BLAUFARB Rafe, *L'invention de la propriété privée : une autre histoire de la Révolution*, Ceyzérieu, Champ Vallon, 2019.

⁶⁸ SIANKOWSKI/LALANNE et COPPOLA Sofia, « Sofia Coppola : Marie-Antoinette » [en ligne], *Les Inrockuptibles*, 2 mai 2016.

cinéaste ne cherche pas la vraisemblance. Comme Schneider, elle prend plaisir à détourner la fiction historique pour servir son propre regard de ces événements. Son traitement des couleurs s'inscrit plus dans une culture de masse et dans une volonté de moderniser la figure historique de la reine. Son film est un tableau de Pop art, qui a peut-être plus sa place auprès d'une œuvre de Warhol ou d'un vinyle de Blondie, qu'à côté d'*Un Peuple et son roi* de Schoeller.

Dans *Un peuple et son roi*, le traitement de la couleur relève d'une démarche différente. Le cinéaste affirme son utilisation du symbolisme comme langage de l'image⁶⁹. La direction artistique de sa caméra est influencée par les représentations du XVIII^e siècle : elles possèdent les codes et les traitements colorimétriques conventionnels de cette époque. Pour autant, le réalisateur est libre de ses choix de réalisation et il prend des libertés quant à la vraisemblance - même s'il a consulté les archives. Schoeller propose ainsi une fusion de sources historiques et de sa propre représentation des événements révolutionnaires. Les teintes sont bleues, un peu roses et fidèles au travail du peintre Ragueneau. Le bleu est la couleur du romantisme, de la mélancolie et de l'onirisme⁷⁰. Schoeller ne cache pas son affinité avec l'époque révolutionnaire : « Or la Révolution française est un point de référence des choses auxquelles je crois, des valeurs de gauche, des valeurs républicaines, des valeurs humanistes⁷¹. ». Le réalisateur a souhaité traiter avec espoir et joie les bouleversements amenés par 1789. Le bleu est ainsi très présent dans son film. Schoeller rejette l'idée de nostalgie. Il cherche à représenter la force et la puissance⁷². Ce discours est soutenu par l'utilisation d'un bleu qui fait écho au Sublime du mouvement romantique⁷³.

La couleur est aussi très présente lors des phases de crépuscule ou de nuit, notamment lors de la longue séquence du procès du roi. Un bleu-nuit évoque simplement les teintes naturelles de cette période temporelle. Mais c'est aussi la couleur de la vérité et de la sa-

⁶⁹ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, « Un peuple et son roi, entretien avec Pierre Schœller », *Annales historiques de la Révolution française*, n°395, 2019, p. 227-240.

⁷⁰ PASTOUREAU Michel, *Bleu : histoire d'une couleur*, Paris, Seuil, 2000.

⁷¹ *Ibid.*

⁷² *Ibid.*

⁷³ PASTOUREAU Michel et SIMONNET Dominique, *op. cit.*, p. 23.

gesse car elle est assimilée à l'élément de l'eau. Le bleu du procès évoque l'exercice de la justice révolutionnaire qui se demande quel chemin suivre. C'est nimbé de bleu que Robespierre (Louis Garrel) demande aux députés de faire le bon choix, celui qui est juste [ill. 39]. C'est enfin la teinte de l'exécution du roi. Lorsque Louis monte vers l'échafaud, toute la scène est recouverte d'un filtre bleu. C'est l'aube et le moment temporel vient une nouvelle fois justifier l'utilisation du bleu. Car c'est la couleur royale, celle de la monarchie française. Lors de cette reconstitution de la mort de Louis XVI, le bleu revêt toutes ces significations : couleur du ciel à l'aube, couleur de la vérité et couleur du roi qui s'en va mourir. Quand le couperet tombe et que la tête est présentée comme un trophée à la foule, la caméra nous montre la scène à travers les yeux du roi : le dernier regard du monarque envers son peuple et la dernière étape dans ce transfert de souveraineté. À cet instant, le réalisateur utilise un filtre rouge [ill. 40] : à la fois pour évoquer la mort [c'est le sang qui coule de ce cou tranché] et aussi cette passation du pouvoir [le sang quitte le corps du roi pour intégrer tous ceux des citoyennes et des citoyens]. Le rouge envahit l'écran. Il engloutit le bleu avant de se fondre vers le noir, tandis que les yeux du roi se ferment.

Enfin, Schoeller utilise le jaune comme expression symbolique du pouvoir solaire. Le Soleil est l'astre révolutionné et révolutionnaire : une métaphore du pouvoir monarchique et une nouvelle fois l'illustration du transfert de sacralité du roi au peuple. Le jaune est présent dans toutes les scènes de l'atelier du souffleur de verre. La sphère est confectionnée et le maître apprend à l'élève. C'est la couleur de la chaleur du four, de la fusion de la matière et du souffle - populaire. Le jaune est ici traité comme vecteur de lumière, d'espoir et de renouveau, une thématique similaire à l'idée de régénération⁷⁴. Le bleu comme le jaune sont alors des couleurs royales. Les artistes révolutionnaires ont transformé leur symbolique. Le bleu royal devient le bleu républicain des uniformes de la garde et des soldats. Le jaune du roi-Soleil se transforme en révolution solaire. C'est la couleur de l'avenir lumineux et de ces nouvelles libertés qui promettent au peuple des jours meilleurs. Le jaune est la couleur du mythe solaire révolutionnaire qui fit de Paris un foyer de lumière⁷⁵.

⁷⁴ DUPRAT Annie, « Citoyenneté et régénération (1789-1794) », *Parlement[s], Revue d'histoire politique*, n°22, 2014, p. 49-56. URL : <https://www.cairn.info/revue-parlements2-2014-3-page-49.htm>.

⁷⁵ STAROBINSKI Jean, *1789 – Les Emblèmes de la Raison*, Paris, Flammarion, 1973, p.34



Illustration 39: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018.
Robespierre à la Convention nimbé dans une ambiance bleue.



Illustration 40: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018.
À travers les yeux du roi, le regard rouge-sang.

Pour compléter cette étude des couleurs, comparons deux jeux vidéo : *Unity* et *We. The Revolution*. Ce sont deux objets vidéoludiques qui traitent la couleur d'une manière différente.

Dans *Unity*, la couleur est appréhendée d'une manière assez similaire au traitement cinématographique. Le récit a également des similarités avec les usages filmiques (intrigues, rebondissements, linéarité...). L'image et sa colorimétrie n'échappent pas à ce parallélisme. Dans l'ouvrage de Matthew Miller - sur la franchise *Assassin's Creed* - les pages sur *Unity* contiennent quelques mots sur l'utilisation des couleurs, dans une partie intitulée : « Beauté dévastée ». Nous pouvons y lire, selon les témoignages des *concept artistes*⁷⁶, que le traitement est progressif et dégradé : « Au début les teintes sont celles d'un coucher de soleil puis la ville sombre dans la violence⁷⁷ ». La couleur est utilisée par ambiances spatiales et une teinte recouvre différentes temporalités révolutionnaires : « Si vous effectuez les missions dans l'ordre de la narration, vous pouvez constater la progression de l'ambiance du positif vers le négatif. Vous commencez dans le quartier le plus riche et le plus coloré, et vous terminez dans une zone plus brumeuse, avec une ambiance presque toxique, surtout vers la fin⁷⁸. ».

Le quartier riche, dans lequel on commence l'exploration, est considéré comme plus coloré - et positif. Pourquoi un tel choix ? Les concepteurs justifient-ils l'abondance des couleurs par la richesse des étoffes et des teintes ? Ou bien l'utilisation de couleurs chaudes sert-elle à démontrer un discours positif ? Le traitement colorimétrique est utilisé comme jugement positif ou négatif des conditions sociales des divers lieux modélisés de la ville. La typologie peut se décrire de la manière suivante : quartiers riches (couleurs chaudes, ambiance positive, [ill. 41]), quartiers modestes (couleurs mixtes, ambiance neutre) et quartiers pauvres (couleurs froides, ambiance négative) [ill. 42]. Toutefois, si le joueur décide de saisir la liberté du monde ouvert, il ne ressent pas cette dégradation des couleurs mais plutôt une mosaïque d'ambiances colorées.

⁷⁶ Le concept artist est un illustrateur qui mène des recherches graphiques pour la conception d'un film, d'un jeu vidéo, d'une bande-dessinée, etc.

⁷⁷ MILLER Matthew, *Assassin's Creed : l'histoire visuelle et complète*, Paris, Larousse, 2015, p. 210.

⁷⁸ *Ibid.*

La couleur est aussi présente pour le réalisme : que ce soit par les différentes phases temporelles (lever ou coucher du soleil) ou par rapport aux conditions météorologiques (pluie, vent, ciel dégagé...). On se promène quand soudainement les rues se couvrent d'une lumière rose-orangée. Les couleurs représentent aussi la diversité de l'environnement vidéoludique (vêtements, éléments naturels, drapeaux, symboles, affiches etc.).

Dans *We. The Revolution*, le jeu se déroule en grande partie dans des espaces identifiés comme la salle de justice, la salle à manger ou l'échafaud. De manière générale, les couleurs se résument à une utilisation de vraisemblance, sauf lors des phases de cinématique, où la couleur est traitée avec une dimension symbolique. Lors des séquences de nuit ou de danger, le bleu est omniprésent et couvre la totalité de l'écran. Par exemple, lors de notre tentative d'assassinat, toute la scène est nimbée dans le bleu et le noir [ill. 43]. Seule une tâche de rouge vient évoquer le sang qui s'écoule hors de nos plaies. Sa saturation contraste avec le bleu de la nuit et de la pluie sur les pavés. Quelques nuances de blanc représentent la lueur de la lune et les ombres inquiétantes sur les assassins. En plus du bleu, présent dans d'autres scènes avec une thématique similaire (nuit, danger), le rouge est la couleur omniprésente du jeu. Le rouge, qui peut être synonyme d'amour, de passion ou de réconfort, est ici exclusivement associé à la violence, à la haine et au sang. Plusieurs cinématiques baignent dans le rouge car elles représentent des scènes violentes : un lynchage, une émeute sanglante, la mort de notre fils, la mutilation de notre second fils, la rencontre avec Robespierre, les affrontements avec notre frère, etc. Le rouge est ici la couleur de la violence révolutionnaire. La cinématique du 10 août 1792 s'achève sur la vision de notre personnage de dos, tandis que des animaux irréels se battent [ill. 44]. La scène est teintée de rouge. La présence des animaux et les propos d'Alexis Fidèle font référence à un discours contre-révolutionnaire comparant le Peuple à un animal enragé et assoiffé de sang. Pierre Serna rappelle que l'utilisation de cette comparaison est déjà présente durant la Révolution : « [...] le peuple a gardé quelque chose d'animal qui explique la violence de la Terreur et il convient aux Honnêtes Gens de construire une frontière claire pour ne pas se mélanger à ces humains mal dégrossis qui peuplent encore les faubourgs⁷⁹. ».

⁷⁹ SERNA Pierre, « Des animaux en révolution » [en ligne], *Annales historiques de la Révolution française*, n°377, 2014, URL : <http://journals.openedition.org/ahrf/13253>.



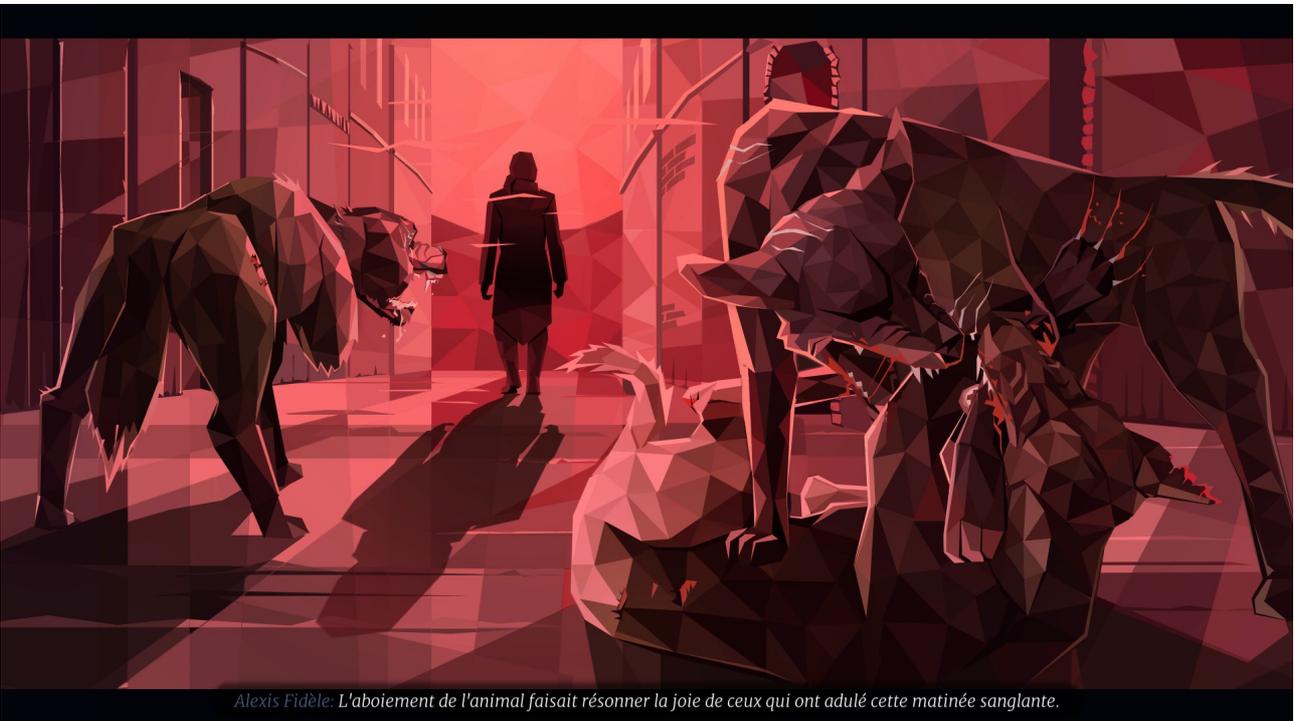
Illustration 41: Capture d'écran d'*Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014.
Quartier du Marais, près de la place Vendôme.



Illustration 42: Capture d'écran d'*Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014.
Entre les Halles et le quartier du Temple, appelé « Ventre de Paris ».



Illustration 43: Capture d'écran de *We. The Revolution*, Polyslash, 2018.
La cinématique de notre tentative d'assassinat.



Alexis Fidèle: L'aboïement de l'animal faisait résonner la joie de ceux qui ont adulé cette matinée sanglante.

Illustration 44: Capture d'écran de *We. The Revolution*, Polyslash, 2018.
D'étrangers animaux s'affrontent violemment, tandis que notre personnage s'en va.

Nous aurions pu présenter plusieurs autres scènes avec un traitement similaire du rouge. Ce traitement est plutôt manichéen sur le plan symbolique car le jeu ne présente pas de nuances, une démarche similaire aux discours proposés au joueur. Nous avons déjà évoqué une position contre-révolutionnaire affirmée, pas seulement conservatrice. Ici les couleurs servent les concepteurs comme des vecteurs d'idéologies et de messages symboliques négatifs. Pour achever cette analyse colorimétrique de *We. The Revolution*, rappelons que l'écran titre du jeu est une représentation de l'allégorie de la Justice. Le marbre blanc de la statue est tachée de plusieurs éclaboussures de sang. Au sol, le drapeau tricolore est déchiré. Les couleurs du jeu sont finalement le bleu et le rouge car elles évoquent le drapeau tricolore français. Tout au long du jeu, les deux couleurs s'opposent ou s'assemblent pour présenter la Révolution comme une période dangereuse (bleu) et violente (rouge). La bande-annonce du jeu représente même une image de Louis exprimant sa terreur – lors de son exécution. La séquence est composée des trois couleurs bleu, blanc et rouge. Les concepteurs ne cachent pas leur inspiration. Ils développent un discours sans nuances qui fait de la Révolution un tableau tout de bleu et de rouge, dans lequel la violence constitue le cœur de l'expérience vidéoludique.

4.3.2 Les symboles de la Révolution

La couleur est un des multiples outils symboliques utilisés consciemment par les concepteurs. D'autres formes visuelles existent dans les représentations, notamment les emblèmes et des allégories. Les révolutionnaires ont cherché à inventer des expressions artistiques et culturelles pour s'émanciper de l'Ancien Régime. Il fallait créer une Cité idéale. Les emblèmes de la Raison sont ces tentatives de donner un sens et une forme aux nouvelles expressions politiques de 1789⁸⁰. Comme pour les couleurs, il faut alors nous intéresser à ces emblèmes parce car ils sont vecteurs d'un discours et d'un symbolisme qui s'inscrit dans une longue histoire des représentations. On s'intéresse aux principales expressions symboliques que nous pouvons retrouver dans nos fictions : cocarde et drapeau

⁸⁰ Nous désignons d'emblèmes les formes et les figures visuelles matérielles qui désignent une personne, un groupe ou une autorité. Voir STAROBINSKI Jean, *1789, les emblèmes de la raison*, Paris, Flammarion, 1979.

tricolore. Puis, on élargira notre analyse, afin d'interroger les représentations d'allégories sur les écrans.

Parler de cocarde ou de drapeau renvoie en réalité à un seul et même emblème : la forme tricolore. C'est le signe visuel le plus représenté dans les fictions sur la Révolution : cocarde, drapeau, ruban, pavillon, uniforme, vêtement, soie, laine, papier, etc⁸¹. Rappelons que les trois couleurs sont bien présentes dès 1789 (sur les chapeaux, les cocardes ou des bannières) mais que l'ordre des couleurs n'est pas fixé avant 1794⁸².

Ce motif est présent dans toutes les œuvres de notre corpus, plutôt sous sa forme de drapeau que de cocarde. Dans *Un Peuple et son roi*, la cocarde apparaît lors de la marche des femmes sur Versailles. Dans la soirée du 5 octobre 1789, dans le film, elles sont reçues par les députés des États généraux **[ill. 45]**. Certains individus arborent des cocardes bleues et rouges ou tricolores, conformes aux sources historiques. Plus tard, c'est à l'assemblée que l'on peut voir un homme porter une cocarde noire, blanche et noire. Robespierre et d'autres députés portent des formes plus complexes. L'Incorruptible arbore une cocarde aux trois couleurs insérée dans un cercle rouge et blanc. Puis, progressivement la cocarde tricolore s'impose – dans le film – mais bien avec le motif inversé du rouge (extérieur) vers le bleu (au centre) comme indiqué dans les sources historiques⁸³. Lors de la prise des Tuileries, un député ceint une banderole tricolore à sa taille. Enfin, lors de la scène finale qui correspond à l'exécution du roi, point de drapeaux tricolores modernes mais toujours des cocardes ou des drapeaux rouges. Seul un des derniers plans nous présente deux drapeaux arborant bien les trois couleurs, mais ils sont plus similaires aux pavillons de la marine française qu'au drapeau que nous connaissons aujourd'hui **[ill. 46]**. Ce traitement médiatique est vraisemblable car il souligne le rapport aux sources historiques (archives, témoignages, tableaux et gravures) mis en avant par le travail de Schoeller. Aucun drapeau tricolore sous sa forme actuelle n'est visible dans son film.

⁸¹ DUPART Dominique, « De l'usage d'un drapeau en histoire ou la parole en couleur 1789-1830 », *Romantisme*, n°157, 2012, p. 9-21. URL : <https://www-cairn-info.distant.bu.univ-rennes2.fr/revue-romantisme-2012-3-page-9.htm>.

⁸² GIRARDET Raoul, « Les trois couleurs » in NORA Pierre (dir.), *Les lieux de mémoire*, Paris, Gallimard, vol.1 La République, p. 13.

⁸³ *Ibid.*



Illustration 45: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018.
Des citoyennes arborent la cocarde devant les députés en octobre 1789.



Illustration 46: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018.
Des citoyens brandissent des drapeaux lors de l'exécution du roi.

À l'inverse, dès la contextualisation historique, dans *Les Visiteurs* de Poiré, introduite par la sorcière, nous pouvons voir des drapeaux tricolores. La Convention est représentée avec d'immenses drapeaux de plusieurs mètres et des cocardes aussi grandes. La transcription visuelle rappelle la gravure de la Convention nationale faite à partir du dessin de Charles Monnet⁸⁴. Ainsi la présence de drapeaux tricolores n'est pas nécessairement anachronique, mais c'est la représentation systématique (et unique) de drapeaux tricolores dans cet ordre actuel qui traduit la vision de Poiré. Dans ses films, l'histoire est un prétexte au divertissement comique et c'est justement l'ensemble des mythologies - dont celles visuelles - qui permet au réalisateur de produire des mécanismes humoristiques. Poiré veut créer un film rassemblant tous les clichés sur la Révolution, afin de désacraliser la période.

Dans *Unity* et *We. The Revolution*, le motif tricolore est traité de la même manière. Dans le premier jeu, seuls des drapeaux « actuels » sont visibles dans les rues. *Unity* incarne le paroxysme de ce traitement touristique de l'histoire. La flèche de Notre Dame, le drapeau tricolore ou encore la présence des plaques de rues en émail qui n'apparaissent qu'au XIX^e siècle, sont autant d'imprécisions qui viennent répondre aux « attentes » des joueurs internationaux. Notons que le principal élément à collectionner du jeu est une cocarde que l'on retrouve au sommet de nombreux lieux d'escalade, comme la cathédrale. Ubisoft cherche justement à profiter de cette confusion des genres et des supports pour entretenir l'idée que son jeu est autant historique que ludique. Dans *We. The Revolution*, le traitement anachronique du motif tricolore est encore plus poussé car il dessert une vision négative de l'histoire. Les concepteurs font l'amalgame entre la Révolution de 1789 et celle de 1830. Dans les images promotionnelles du jeu, un drapeau tricolore est présent. Mais, dès la cinématique d'ouverture, on observe une scène reproduisant très similairement la disposition du tableau de Delacroix : un révolutionnaire brandit un drapeau tricolore. On peut supposer que cela correspond à l'insurrection des Tuileries. Le traitement artistique, très proche de *La Liberté guidant le Peuple*, témoigne d'un rapport moins étroit à la source. Comme pour les temporalités, les ambiances visuelles sont contractées pour proposer une

⁸⁴ HELMAN, DUPLESSI-BERTAUX et MONNET, *Journée du 1.er Prairial de l'an III.e : Ferraud, Représentant du Peuple assassiné dans la Convention Nationale*, 1796, gravure, 36,5 x 47,5 cm, Bibliothèque nationale de France.

synthèse médiatique d'une périodisation très large allant de 1789 à 1830 – des révolutions en France. Le motif tricolore est alors un marqueur efficace pour interroger les discours présents dans notre corpus. La représentation de la cocarde ou du drapeau vient confirmer les analyses effectuées sur les rapports des concepteurs et les réalisateurs aux sources historiques. Lorsqu'un réalisateur attache une valeur importante à l'archive, lors de la conception de son œuvre, nous constatons un plus grand souci du détail visuel et de l'utilisation de ces emblèmes. À l'inverse, la multiplication des anachronismes visuels traduit soit la volonté de se détacher du poids de la vraisemblance historique, soit la diffusion d'une vision négative par le dénigrement des images. Schneider a lui une approche différente, car il revendique son émancipation des codes cinématographiques du genre de la fiction historique. La couleur, l'emblème sont alors traités via leur symbolique.

Le symbolisme est très présent dès la Révolution. Comme la cocarde est le marqueur de la révolution politique, l'utilisation des allégories et d'autres emblèmes se multiplie. Les historiens possèdent de nombreux documents qui représentent ces usages de l'allégorie comme témoignages de la constitution d'une opinion publique. Dans une société longtemps illettrée, les autorités chrétiennes se servaient du langage visuel, des images et des allégories pour transmettre des valeurs et des notions. Le mécanisme n'est donc pas étranger au peuple de cette fin du XVIII^e siècle, mais il a servi à diffuser les nouvelles valeurs et revendications de 1789. Les plantations d'arbres de la liberté se sont multipliés dans de nombreuses communes françaises, afin de symboliser l'enracinement des idées républicaines grâce à ces peupliers (*populus* en latin). Les révolutionnaires ont récupéré le discours symbolique chrétien pour le récit républicain. La déchristianisation a alors permis de développer de nouvelles allégories. La symbolique divine a été supplantée par les personnifications de la Liberté, de l'Égalité, de la Fraternité ou de la République⁸⁵.

Chez Schoeller, les personnages féminins sont telles des personnifications des valeurs républicaines, sinon du régime lui-même. Charlotte (Adèle Haenel), Margot (Izïa Higelin) et Reine Audu (Céline Salette) sont successivement des allégories vivantes de la République

⁸⁵ AGULHON Maurice, *Marianne au pouvoir. L'imagerie et la symbolique républicaines de 1789 à 1880*, Paris, Flammarion, 1979.

ou de la Liberté. Charlotte et Margot incarnent à l'écran une symbolique liée à la politisation des citoyennes durant la Révolution. Le personnage de Margot meurt d'ailleurs lors de la fusillade du Champ de Mars. C'est la Liberté que l'on assassine. Tout au long du film, l'intrigue suit le personnage de Charlotte dans sa constitution d'une opinion critique et politisée. Affligée par les malheurs de la vie et de sa condition sociale, elle se relève progressivement pour devenir une femme accomplie, heureuse et indépendante. En parallèle de sa maturité politique, c'est la République qui triomphe. La double-consécration de Charlotte - comme citoyenne - et de la République intervient lors de l'exécution du roi. C'est dans le corps allégorique de Charlotte que le réalisateur traduit son discours symbolique. C'est une représentation médiatique d'autant plus complexe que le corps de Charlotte est déjà une enveloppe symbolique car elle est incarnée par l'actrice Adèle Haenel. Plusieurs corps s'imbriquent, les uns dans les autres, et ces actrices deviennent des allégories : les supports d'un discours républicain cher à Schoeller.

La démarche est vérifiable dans l'échange entre Dominique Godineau et Pierre Schoeller :

« D. G. : Ce travail de reconstitution se voit à l'image, et par ailleurs la scène de la fusillade du Champ-de-Mars ne souffre pas de ce manque de moyens, elle est au contraire particulièrement belle, réussie, parce que, comme ailleurs dans le film, vous utilisez aussi le symbolisme à côté de moments de reconstitution.

P. S. : Oui, voilà, je suis parfois obligé de passer par le symbolisme, j'utilise le langage de l'image⁸⁶. ».

Comme chez Schoeller, dans le film de Schneider c'est la femme qui est porteuse d'un langage symbolique. C'est la rencontre entre Gabriel (Quentin Dolmaire) et une ancienne esclave appelée Marianne (Grace Seri) qui constitue le cœur de l'intrigue. Nous voyons ici, grâce au nom choisi par le réalisateur, que ce personnage féminin est imprégné d'une forte symbolique. Il y a ici un anachronisme de la représentation de la République, mais il est porteur du discours du réalisateur :

⁸⁶ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*

« La figure de Marianne est intéressante, car c'est un personnage vivant avec potentiellement le corps d'un acteur derrière. L'intérêt d'intégrer le symbole, c'est de le subvertir immédiatement. À rebours de cette iconographie d'une Marianne meneuse d'hommes, harangueuse, et blanche, on s'est dit qu'on allait en faire une noire qui se tait. [...] Marianne, c'est comment actualiser un symbole, en le *contemporanisant*. Comment se fait-il qu'on n'ait jamais eu sur un timbre ou un buste de mairie une Marianne noire ?⁸⁷ ».

C'est par Marianne et par la rencontre physique avec son corps - union charnelle - que s'effectue l'émancipation du jeune moine. Par leurs rapports intimes et amoureux, Marianne transmet au chrétien les nouvelles libertés et valeurs républicaines. Leur rencontre transcrit à l'écran la déchristianisation effective à partir de 1793⁸⁸. Schneider développe sa lecture historique de la Révolution en faisant le choix d'un monastère. Loin de l'épicentre de la Révolution⁸⁹, la simplicité des ambiances visio-spatiales permet au réalisateur d'utiliser ce langage de l'image, évoqué par Schoeller. Le manque de moyens n'est pas nécessairement une contrainte car il permet d'entretenir un rapport direct entre le cinéaste et l'ensemble des fonctions de l'image. L'actrice incarnant Marianne est par ailleurs une femme de couleur, dans le contexte révolutionnaire de l'abolition de la traite et de l'esclavage, le corps réel de Grace Seri permet d'ajouter un niveau de symbolisme. Gabriel transfère progressivement le corps sacré immatériel de la religion, à laquelle il avait consacré sa vie, vers un corps physique lié à la découverte de son individualité. En se réappropriant son propre corps, Gabriel renonce à son nom (à sa religion ?) et devient François. Comme pour Marianne, le patronyme « François » est porteur d'une symbolique. Traduction visuelle de cette transformation : Marianne rase le crâne de Gabriel, devenu François. Vêtu de blanc, il ressemble à une figure christique. L'ancien moine s'effondre et pleure dans les bras de son amante, dans une position fœtale, ce qui n'est pas sans évoquer une renaissance, voire la régénération révolutionnaire : Gabriel, moine, a laissé place à François, citoyen.

⁸⁷ ORAIN Hugo et SCHNEIDER Clément, *op. cit.*, cf. Annexe 1.

⁸⁸ VOVELLE Michel, *Religion et Révolution : la déchristianisation de l'an II*, Paris, Hachette, 1976.

⁸⁹ DE BECDELIEVRE Romain et SCHNEIDER Clément, *op. cit.*

L'image possède ainsi plusieurs langages dont peuvent se servir les concepteurs et les réalisateurs de ces fictions historiques. Les ambiances visuelles prennent de multiples formes sur l'écran. Les images, pas seulement par le montage, sont déjà des supports aux discours de leurs créateurs. En utilisant des couleurs, des signes ou des formes, les concepteurs s'intègrent dans une tradition iconographique et médiatique ancienne. Dès la Révolution, les images se multiplient et leur langage symbolique évolue. La déchristianisation politique et mentale permet une réappropriation de la nature symbolique des images au profit d'un enracinement des idées et des nouvelles valeurs républicaines. Le niveau d'imbrication symbolique se complexifie à l'écran par l'usage de la fiction. Les corps des acteurs deviennent les supports de propos allégoriques plus ou moins revendiqués par les concepteurs. Les langages de l'image et l'utilisation du symbolisme peuvent permettre de dépasser les contraintes de moyens comme l'évoquent Schoeller et Schneider. Ces mésusages langagiers ou visuels peuvent quant à eux être les marqueurs de mise à l'écart du réel, du passé et des sources historiques. Comme l'affirme Régis Debray, le symbolique n'est pas un trésor enfoui, c'est un voyage⁹⁰. Ces images en mouvement sont autant de fenêtres vers des lectures singulières, des visions subjectives qui possèdent leurs propres langages.

⁹⁰ DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard, 1992, p. 83.

4.4 Mise en abyme de l'art visuel : légitimation ou reproduction ?

Les mises en abyme de formes artistiques dans notre corpus donnent un sens particulier aux discours de leurs concepteurs. Ils peuvent être seulement reproduits à l'écran, dans un souci d'illustration et de vraisemblance, ou bien ils peuvent devenir des éléments majeurs dans la construction des images audiovisuelles ou vidéoludiques. L'art représenté sert-il une légitimation médiatique ou ne relève-t-il que d'une simple reproduction à l'écran ?

Selon Jean Starobinski, en 1979, l'art révolutionnaire avait été très peu étudié car il ne révélait aucun surgissement significatif⁹¹. Mais dans les années 1980, sous l'impulsion du Bicentenaire, plusieurs historiens ont réhabilité ces études sur les images de la Révolution⁹². Pour l'art officiel, qui est exposé dans les salons, c'est dans l'atelier de Jacques-Louis David (1748-1825) que se concentre la principale émulation artistique révolutionnaire⁹³. En parallèle, les gravures et les estampes se sont multipliées⁹⁴.

On mènera ici trois études de cas. D'abord, *L'Anglaise et le Duc* de Rohmer (2001) apparaît comme une exception dans notre corpus par rapport à l'art. Le réalisateur fait des productions artistiques du XVIII^e siècle un élément clé de son œuvre. Puis, on fera une étude comparée des représentations du tableau de David, *La mort de Marat*, dans différentes fictions. Enfin, on évoquera d'autres formes artistiques reproduites à l'écran. Ainsi nous essaierons de comprendre pourquoi Christopher Nolan s'inspire du *Serment du jeu de paume* de David pour son film *The Dark Knight Rises*, réalisé en 2012. Que traduit cette mise en abyme de l'art, cette reproduction intramédiatique ?

⁹¹ STAROBINSKI Jean, *1789, les emblèmes de la raison*, Paris, Flammarion, 1979. Il est vrai que sur le plan stylistique aucun mouvement n'y jaillit. Le néo-classicisme et le retour aux thèmes antiquisant étaient déjà à la mode depuis un certain temps lorsque l'été 1789 implosa. Le romantisme, véritable mouvement artistique révolutionnaire n'apparaît que sous le premier empire au début du XIX^e siècle.

⁹² VOVELLE Michel (dir.), *Les images de la Révolution française: actes du colloque des 25-26-27 oct. 1985 tenu à la Sorbonne*, Paris, Publications de la Sorbonne, 1988.

⁹³ CROW Thomas, *L'atelier de David. Émulation et Révolution*, Paris, Gallimard, 1997.

⁹⁴ Voir le dossier « Les arts et la révolution » aux *Annales historiques de la Révolution française*, n°340, 2005. Voir aussi BAECQUE Antoine de, *La caricature révolutionnaire*, Paris, Presses du CNRS, 1988. Et CHRISTIAN Michel (dir.), *Art et démocratie : les débats sur les arts du dessin dans les premières années de la Révolution française*, Genève, Droz, 2020.

L'Anglaise et le Duc est un objet cinématographique singulier. Nous avons déjà analysé sa géographie imaginaire, son esthétique, ses couleurs et ses lumières. Pour achever l'étude des mécanismes visuels du film de Rohmer, il nous reste à évoquer son rapport particulier à l'art. Une des spécificités de cette œuvre est l'utilisation de tableaux comme supports de l'image. Les plans, plutôt en extérieur, sont d'abord fixes, comme si l'on regardait une toile, puis les personnages s'animent. Ces séquences traduisent le sentiment de tableaux vivants, comme si le réalisateur insufflait une énergie, via son œil-caméra, à l'immobilité des peintures. Pour réaliser cette prouesse technologique, Rohmer utilise le fond vert. La technique est apparue quelques années auparavant mais qui est très coûteuse. Les acteurs évoluent devant d'énormes panneaux verts sur lesquels sont incrustés les décors. La synthèse est visible à l'écran par cette étrange perspective qui donne l'impression que le tableau s'est mis en mouvement. Pour réaliser ces décors, le cinéaste a recruté le peintre Jean-Baptiste Marot. Dans une notice pour les *Cahiers du cinéma* en 2001, Marot relate que Rohmer lui commanda, en 1999, 36 vues de Paris sous la Révolution ayant l'aspect de tableau⁹⁵. Le peintre a utilisé trois procédés de création artistique. D'abord, il s'inspire, pour ses 36 vues, de 3 toiles existantes : des toiles du Pont-au-change, du pont Saint-Michel et de l'église Saint-Roch que nous devons à Jean-Baptiste Camille Corot (1796-1875). Ensuite, le peintre a utilisé son expérience personnelle de la ville pour reconstituer ce qui est toujours existant. Il a combiné des repérages sur les lieux réels, avec cartes topographiques d'aujourd'hui et des plans du XVIII^e siècle. Enfin, les architectures disparues sont issues de l'observation de gravures et de tableaux des XVIII^e et XIX^e siècles. Marot s'inspire aussi des photographies de Charles Marville (1813-1879) qui ont été prises avant le début des travaux haussmanniens. Marot a combiné toutes ces techniques avec une technologie informatique de pointe qui lui permit de modéliser en 3D ces différents espaces [ill. 47]. Le but était de reproduire, avec le plus de vraisemblance possible, l'environnement urbain, tout en créant l'effet de réel le plus saisissant et ce malgré l'utilisation d'un fond vert. Cela veut dire que les acteurs ne doivent pas déformer la perspective ou se fondre dans un mur

⁹⁵ Il réalisa alors 36 esquisses de paysages urbains pour un story-board. L'ensemble des citations évoquées dans le paragraphe suivant, ainsi que les esquisses et créations de Jean-Baptiste Marot sont disponibles sur son site internet à l'adresse suivante : <http://jeanbaptistemarot.fr/cinema/>

virtuel. Les données informatiques prises au mètre laser permettent de produire un tel résultat. Comme le note Marot : l'objectif était de donner l'illusion d'un point de vue du peintre, devenant celui de la caméra du réalisateur par son propre regard.

Le peintre a donc associé ses qualités techniques, l'iconographie du XVIII^e siècle et les technologies contemporaines pour créer 36 huiles sur bois. Marot reconnaît la subjectivité de son travail et la nécessaire reconstitution imaginée de ses vues. Il affirme que « ce qui a été passionnant dans la construction de ces images a été de voir le décalage entre le plan d'un lieu existant et celui de sa recomposition subjective. Nous parlons bien ici de construction, de décalage et de recomposition subjective⁹⁶ ». En effet, pour donner une image expressive et immédiatement reconnaissable de l'actuelle place de la Concorde, le peintre déforme la réalité en choisissant un plan en losange plutôt qu'un plan en carré **[ill. 48]**. L'utilisation déformée de la perspective se retrouve autant en peinture qu'en architecture, afin de mieux faire percevoir les espaces. Ici, la peinture est directement intégrée, comme forme artistique dans le film, par le recrutement d'un peintre par le réalisateur. L'artiste permet une mise en abyme en créant des tableaux qui sont en réalité des fusions visuelles des toiles - créées par Marot - et des objets artistiques déjà existants, dont il s'inspire. Ces hybrides sont intégrés, comme décor, par un fond vert. Le résultat aboutit au déplacement de l'origine du regard de l'œil-caméra. Les points de vue visibles par le spectateur sont ceux des peintres, Marot et Corot, réorientés par la caméra de Rohmer.

Notre deuxième analyse des représentations des formes artistiques à l'écran, correspond au travail de David et plus largement de son atelier. Rappelons que Christopher Nolan s'inspire du *Conte de deux cités* (*A Tale of Two Cities*) de Dickens, paru en 1859, pour construire sa version ultra-contemporaine de Gotham City dans sa trilogie Dark Knight sur Batman. La scène du tribunal exceptionnel n'est pas sans rappeler l'esthétique picturale du *Serment du Jeu de paume* de David - esquisse jamais achevée du 20 juin 1789. Le cinéaste revendique avoir voulu transposer les enjeux dramatiques de la Terreur dans le monde

⁹⁶ *Ibid.*

d'aujourd'hui⁹⁷. Dans le travail de clair-obscur qui fait la force des œuvres de David, Nolan puise une atmosphère propice aux aventures du chevalier noir. Le peintre français est une source d'inspiration pour les cinéastes du monde entier. En 2011, Zack Snyder, réalisateur américain de gros succès hollywoodiens, décrivait Jacques-Louis David comme le peintre de l'art classique français. Ayant vu *Léonidas aux Thermopyles* (1812), il affirme avoir réalisé cette peinture en film⁹⁸. Ainsi de nombreuses fictions de notre corpus reproduisent directement ou indirectement des œuvres de Jacques-Louis David.

On ne peut évoquer toutes ces traductions à l'écran, ni l'ensemble des toiles du peintre. C'est pourquoi nous faisons le choix de nous focaliser sur *La mort de Marat*, tableau peint en 1793, à la mort du journaliste, et commandé par la Convention à David, suite à son œuvre réalisée sur la mort de Lepeletier de Saint-Fargeau. C'est une huile sur toile, de 165 par 128 cm, conservée aux Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique. Revenons plus en détail sur le contexte de réalisation de ce tableau, car il occupe une place importante dans le jeu *Assassin's Creed Unity*. Dans ce dernier, les concepteurs ont accordé une place importante à l'art. Dans les volets précédents, notamment dans *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), qui se déroule dans la Rome des Borgia, nous avons la possibilité de collectionner des tableaux du XVIII^e siècle, afin d'alimenter notre demeure. L'idée est alors de mettre en avant le principe de mécénat qui se développe durant la Renaissance italienne. Toutefois, ce mécanisme vidéoludique très pertinent relève d'actions secondaires comme c'est souvent le cas des objets à collecter. Ils sont modélisés pour proposer au joueur aguerri une expérience plus profonde du jeu. Dans les volets suivants le deuxième opus, les tableaux disparaissent pour être remplacés par d'autres objets à collectionner selon les différentes époques représentées. Dans *Unity*, nous pouvons par exemple débloquer différentes armes et armures « légendaires » qui font écho aux précédents épisodes de la franchise ou qui renvoient à des figures mythiques de l'histoire - l'homme au masque de fer ou Napoléon. Pour autant, si le tableau ne peut pas faire partie d'une collection, il est très présent dans

⁹⁷ LESNICK Silas, « Christopher Nolan on The Dark Knight Rises' Literary Inspiration » [en ligne], Coomingson.com, 8 juillet 2012.

⁹⁸ PERREAU Yann, « Entretien avec Zack Snyder, le réalisateur geek chouchou d'Hollywood » [en ligne], *Les Inrockuptibles*, 31 mars 2011.

l'environnement vidéoludique. De nombreuses toiles sont visibles dans les rues de la capitale, dans les maisons que l'on peut traverser par des fenêtres ouvertes, ou même dans notre « maison », un hôtel particulier bourgeois. On y trouve des tableaux classiques, qui semblent être de Nicolas Poussin, et de nombreux portraits d'hommes et de femmes. Toutes ces toiles reproduites virtuellement dans le jeu ne sont pas référencées dans les crédits de fin du jeu. Une toile est identifiable et repérable à différents endroits du jeu, dont la maison du Marquis de Sade, ce sont *Les Funérailles de Patrocle*, un tableau peint par David en 1778. C'est une huile sur toile, de 94 par 218 cm, qui a longtemps été perdue puis retrouvée dans les années 1970, et aujourd'hui conservée à la Galerie nationale d'Irlande. Dans la capture d'écran, faite dans une des maisons modélisées dans le jeu, on aperçoit une partie du tableau [ill. 49]. Dans la maison de Sade, on identifie un autre morceau de la toile. Comme nous l'avons indiqué, l'œuvre est plutôt grande mais pas autant que ce que l'on peut voir sur cette capture d'écran. Le détail reproduit correspond à la taille réelle de la totalité du tableau. La déformation peut s'expliquer par le nombre de toiles reproduites au XVIII^e siècle pour être vendues aux notables et aux bourgeois⁹⁹. C'est justement dans l'atelier de David que ses élèves (Jean-Germain Drouais et Anne-Louis Girodet) se sont employés à répondre aux commandes des toiles du peintre, déjà reconnu en 1789¹⁰⁰. Dans l'encyclopédie virtuelle, dont on a déjà parlé, David est présenté comme « l'ami de Robespierre ». Cinq phrases seulement qui ne disent rien en vérité sur l'artiste. Une notice relate également l'assassinat de Lepeletier, mais rien sur Marat. Nous constatons de nouveau la partialité de ces « dossiers de connaissances ».

En nous promenant dans *Unity*, il nous est possible d'effectuer des missions secondaires qui sont appelées « Meurtres à résoudre ». L'objectif est d'étudier des scènes de crimes, d'y découvrir les indices, puis d'interroger les suspects pour trouver le réel coupable. Inévitablement, un de ces « meurtres » nous amène à mener l'enquête sur la mort de Jean-Paul Marat¹⁰¹. Dès l'annonce de la mort de Marat, le député Girault commande à David un ta-

⁹⁹ Voir BONNET Alain et *all.*, *Conditions de l'oeuvre d'art de la Révolution française à nos jours*, Lyon, Fage, 2011.

¹⁰⁰ Voir CROW Thomas, *op. cit.*

¹⁰¹ GUILLHAUMOU Jacques, *La mort de Marat*, Paris, Éditions Complexe, 1989, p. 152

bleau en l'honneur du journaliste, en faisant référence à son travail pour Lepeletier¹⁰². Le 14 novembre 1793, David offre à la convention *La Mort de Marat*. Pour réaliser son tableau, David souhaitait s'inspirer de sa dernière rencontre avec le député, la veille de sa mort. Mais le cadavre étant dans un état de décomposition trop avancé, il dut se contenter de le peindre allongé comme pour Lepeletier. Sa blessure est visible à la poitrine comme emblème sublime de son immortalité terrestre¹⁰³. S'inspirant du thème du gisant, sculpture funéraire de l'art chrétien, David intègre Marat dans un diptyque des martyrs de la révolution avec Lepeletier - voire plus tard un triptyque avec celui de Bara¹⁰⁴. Dans *Unity*, nous découvrons le corps de Marat dans sa baignoire, la poitrine ensanglantée, comme si nous arrivions quelques minutes après son assassinat. Après avoir découvert les indices, puis interrogé les suspects, on peut accuser Charlotte Corday qui avoue son crime. Il est aussi possible d'accuser directement Charlotte Corday car sa culpabilité est historiquement connue. La mise en scène du cadavre de Marat reproduit l'environnement imaginé par David dans son tableau : on n'observe pas une possible scène de crime reconstituée, mais une modélisation de l'environnement pictural de la toile de David. Marat est reproduit exactement comme dans le tableau. Même les couleurs et les lumières sont identiques. Ce discours est vérifiable par la mise en abyme du travail de David : son tableau est visible dans la pièce **[ill. 50]**. Le peintre est même présent lors de notre arrivée sur la scène de crime. Nous pouvons l'interroger. Sa présence est anachronique car David a vu Marat la veille de sa mort, non le jour même. Enfin, dans le jeu, le tableau est reproduit achevé alors que le cadavre de Marat est toujours dans la baignoire. Cela signifierait que le corps est resté à cet endroit pendant plusieurs mois, ou que David a peint en quelques heures. Cette modélisation est fautive, mais elle sert un discours révélateur sur les rapports qu'entretiennent les concepteurs avec l'art. Le statut de l'œuvre reproduite dans le jeu évoque une dimension de l'art liée à sa reproductibilité et théorisée par Walter Benjamin : ce que nous voyons à

¹⁰² CROW Thomas, *op. cit.*, p. 197.

¹⁰³ *Ibid.*

¹⁰⁴ Voir GINZBURG Carlo, *Peur révérence terreur – Quatre essais d'iconographie politique*, Dijon, Les Presses du réel, 2013.

l'écran n'est pas une œuvre d'art mais une représentation de cette œuvre¹⁰⁵. La scène de crime modélisée n'est donc pas une reconstitution en trois-dimensions de la réalité, mais une représentation imaginée par les concepteurs du jeu selon leur perception du tableau de David. Comme si nous pénétrions dans la toile pour découvrir ce qui cache autour du cadre.

Toute la pièce, dans laquelle le corps virtuel de Marat est exposé, est en réalité un tableau dans le tableau. La mise en abyme donne de nouveau du sens à cette vision touristique de l'histoire. C'est la popularité du tableau de David, comme représentation, qui supprime les faits historiques. Les concepteurs graphiques imposent au joueur l'idée que Marat est mort dans cette posture sublime, dans cette atmosphère lumineuse et colorée, alors que ces éléments sont nés de l'imagination artistique de David, et liés à sa volonté d'en faire un martyr, en s'inspirant de la symbolique chrétienne. Quelques nuances dans la modélisation tentent de cacher cette illusion : Marat ne nous regarde pas dans sa baignoire comme dans le tableau, ou il ne tient pas la feuille dans main car la rigidité cadavérique l'en empêche. Pour autant, nous sommes bien dans un travestissement historique : les éléments qui entourent son corps sont ajoutés par le peintre. Aucune source ne nous permet d'imaginer ce qu'était l'environnement de la scène. On ne possède que la représentation de David qui devient notre seule source visuelle. Dans *Unity*, la reproduction de l'œuvre en trois-dimensions donne à croire que la mise en scène picturale est historiquement attestée, et nie l'imagination artistique du peintre.

¹⁰⁵ BENJAMIN Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1939), Paris, Payot, 2013. Voir aussi le lexique en fin d'ouvrage.



Illustration 47: MAROT Jean-Baptiste, *Place Louis XV*, huile sur bois, 93 x 55 cm, 2000. Collection privée.

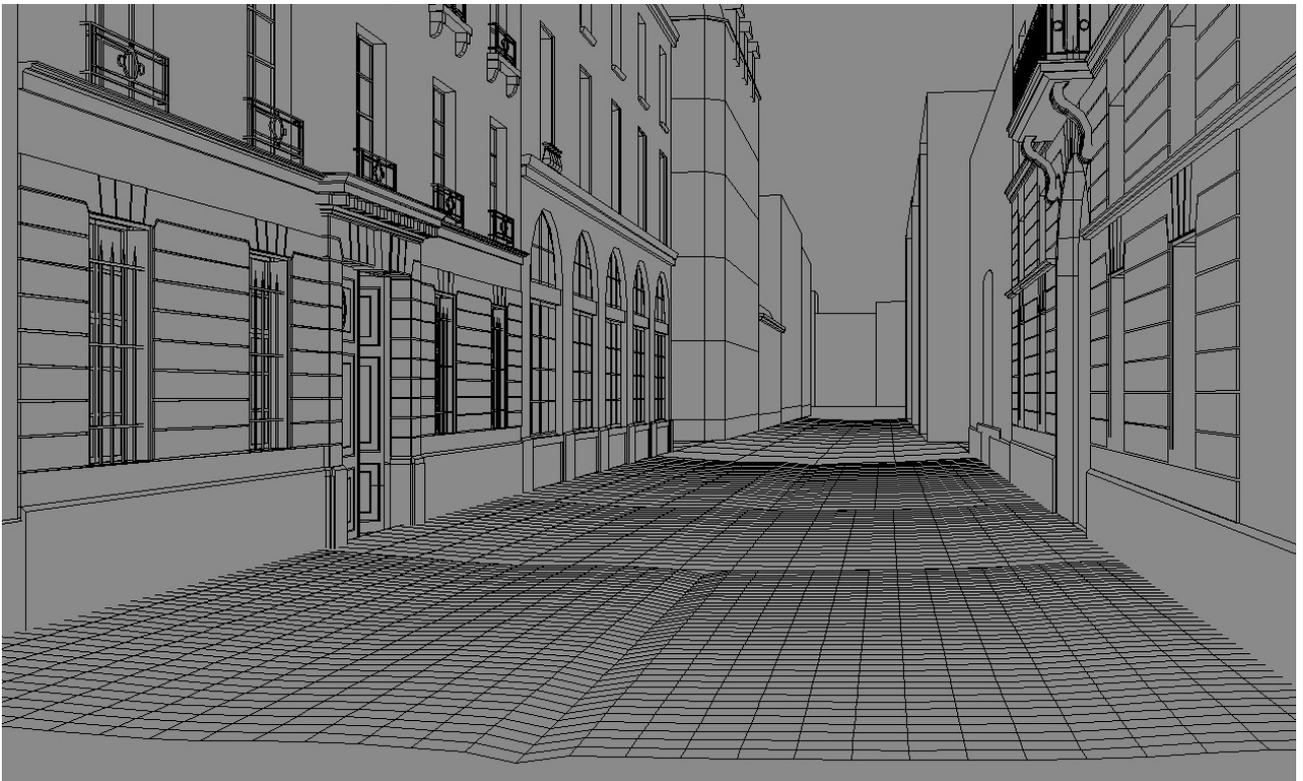


Illustration 48: MAROT Jean-Baptiste, *perspective de la rue de Lancry*, 2000.



Illustration 49: Capture d'écran d'*Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014.
On peut apercevoir une partie du tableau de David.

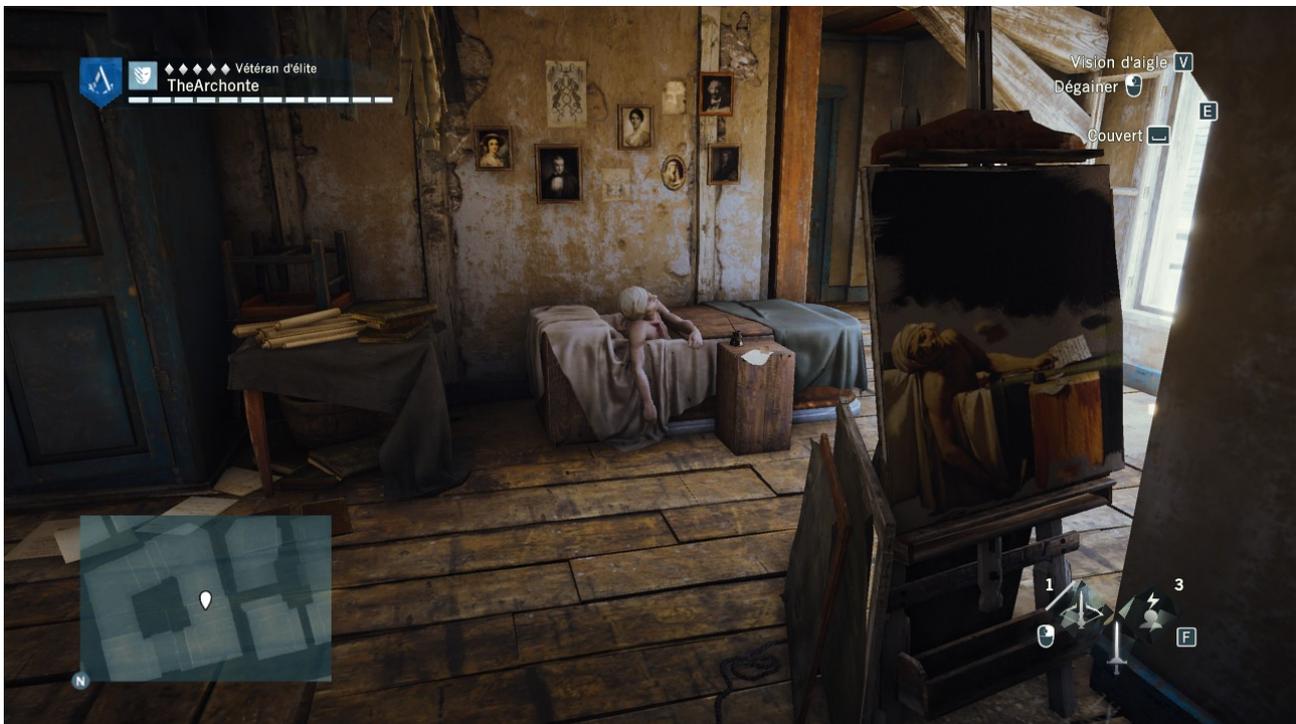


Illustration 50: Capture d'écran d'*Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014.
La Mort de Marat mis en scène dans une version étendue du tableau.

La Mort de Marat est également présent dans *We. The Revolution*. Le traitement est quasiment identique à celui d'*Unity*, si ce n'est que sa représentation est imposée via une cinématique. De nouveau, le tableau de David est reproduit à l'écran comme s'il était garant de la vérité historique. Couleurs, lumière, objets et position du corps sont les mêmes que ceux de la toile. Pourtant, le peintre produit une création issue de son propre regard et alimentée par sa culture, ses influences sociales¹⁰⁶. Certains intellectuels entretiennent cette confusion en caractérisant la toile de David comme proche d'un naturalisme pictural¹⁰⁷. Dans *We. The Revolution*, dans *Unity* ou encore dans le téléfilm *Charlotte Corday* (Helman, 2008), la puissance symbolique et le poids historique de cette représentation, faite par David, supplantent tout travail de reconstitution. Les concepteurs reproduisent, à l'écran, le regard de David et non la réalité du passé. Le traitement des toiles de David démontre qu'elles conservent leurs puissances symboliques, mais représentées dans un jeu vidéo, elles sont dématérialisées et démultipliées à l'infini. L'abondance apporte une légitimité à ces images. Les concepteurs et les réalisateurs ne questionnent plus leur nature représentative et leurs confèrent une confiance absolue. Nous pouvons même avancer que les concepteurs de *We. The Revolution* ont copié la représentation de *La mort de Marat* par les concepteurs d'*Unity*. Les artistes vidéoludiques s'inspirent des travaux de leurs prédécesseurs et ne recommencent pas nécessairement un travail de documentation historique. Image et réalité deviennent indiscernables, à la fois illusoire et irréel¹⁰⁸.

Ainsi le travail de David apparaît à l'écran sous différentes formes. Il est reproduit, partiellement ou entièrement, dans les œuvres, comme mise en abyme de l'art dans l'art. Dans *Unity*, nous rencontrons l'artiste lors de la mort de Marat. Dans *We. The Revolution*, David est un des compagnons de notre personnage. Nous le croisons dès les débuts du jeu et il devient notre conseiller. Parmi l'ensemble des députés de la Convention, les concepteurs font du peintre le deuxième acteur politique principal. C'est un choix évocateur quant à la reconnaissance par les concepteurs des enjeux artistiques dans leur propre création vidéo-

¹⁰⁶ BAXANDALL Michael, *L'œil du Quattrocento: l'usage de la peinture dans l'Italie de la Renaissance*, Paris, Gallimard, 1985.

¹⁰⁷ MARTEAU Robert, « Marat, de David, à l'exposition Beaudelaire », *Esprit*, n°382, 1969, p. 1052-1055.

¹⁰⁸ DEBRAY Régis, *op. cit.*, p. 328.

ludique. David est une nouvelle fois non-jouable, mais nous pouvons interagir avec lui et décider de suivre ses conseils pour influencer nos décisions. Le peintre est présent également dans le film de Wajda. David est décrit comme proche de Robespierre (comme dans *Unity*). Le réalisateur se sert du personnage pour dénoncer l'utilisation totalitariste de l'art dans les dictatures.

Plus récemment, David est visible dans le téléfilm, *Une femme dans la Révolution*, de Jean-Daniel Verhaeghe, en 2013. Manon, l'héroïne, rencontre le peintre à Paris dès son arrivée depuis la Vendée - d'où elle est originaire. Dans une des dernières séquences du téléfilm, Manon retourne voir David pour lui dire au revoir. Nous sommes en 1794 et pour son personnage la Révolution est achevée. Elle se rend alors dans l'atelier de David où sont reproduits ses tableaux les plus célèbres. On peut y voir *La mort de Marat* ou encore *Le Serment du jeu de paume* - que Manon prend dans ses mains. L'artiste s'exclame : « J'espère que l'Histoire ne retiendra pas que les morts, ces hommes ont changé le monde ! Leurs lois ont jeté les bases d'une société nouvelle [...] et comme disait Robespierre il n'y a pas de révolution sans révolution, d'autres comme Bonaparte reprendront peut-être le flambeau. ». Puis, il encourage Manon à retourner chez elle en Vendée : « là où le message de la République n'a pas encore été compris par tous. ». David est ici retenu comme figure historique dans le téléfilm, car il est celui qui a traversé la Révolution. Lorsque Manon arrive, dans son atelier, Bonaparte en sort. Sur le plan scénaristique, cela permet de conclure temporellement la Révolution, tout en annonçant l'arrivée de Bonaparte à travers la figure du peintre. Sur le plan artistique, cela annonce la transition de David d'artiste révolutionnaire à artiste impérial.

Les tableaux de David sont aussi reproduits dans les jeux vidéo comme s'ils devenaient des sources historiques visuelles. Ces similarités de traitements ne doivent pas venir alimenter un discours de pauvreté intellectuelle dans ces fictions, mais plutôt soutenir des enjeux marchands. La volonté de vouloir satisfaire un public large, souvent international, vient expliquer des choix visuels peu vraisemblables. David est une influence visuelle majeure volontaire (Nolan), ou involontaire, qui marque nécessairement le travail des artistes cherchant à représenter la Révolution sur nos écrans.

Enfin, la peinture n'est pas la seule expression artistique visuelle. Mentionnons la sculpture, l'architecture, le dessin, la photographie et la bande-dessinée - les deux derniers arts n'existant pas durant la Révolution. L'architecture comme la sculpture sont visibles à l'écran comme décors. Nous avons déjà évoqué le travail important consacré, dans *Unity*, à la reconstitution architecturale de la ville de Paris. Il est en de même pour Rohmer qui demande à son décorateur de se baser sur des relevés topographiques numériques. Sculptures, bâtiments ou façades sont reproduits pour servir la vraisemblance des fictions. Le processus de création artistique est peu représenté, bien que durant la Révolution, l'art occupe une place primordiale quant à la régénération républicaine. Concours publics et mécénats se sont multipliés pour encourager l'émulation et alimenter une « politique visuelle qui est aussi une visualisation de la politique¹⁰⁹ ». Les Montagnards ont cherché à réunir les citoyens dans la fusion d'un sentiment politique - la république assiégée - et esthétique¹¹⁰. Le *Danton* de Wajda reste le film le plus récent qui traite la thématique artistique à l'écran. Depuis trente ans, les concepteurs se sont détournés de ces problématiques. Les arts visuels sont résumés à des toiles de fond, à des décors invisibles qui s'effacent devant le mouvement de la caméra. Le dynamisme de l'œil-caméra attire toute l'attention des yeux du spectateur. Impossible, sans plans séquences, de pouvoir prendre le temps d'analyser la présence ou l'absence de sculptures, d'architectures ou de peintures reproduites pour l'occasion. D'autres cinéastes, comme Schoeller ou Schneider, interrogent la nature des images pour invoquer un symbolisme visuel. Par les couleurs, le langage allégorique ou encore la lumière, le cinéma comme expression artistique est décomposé par les réalisateurs pour construire leurs œuvres image par image. Comme des tableaux, chaque séquence est alors une composition maîtrisée et soumise à de nombreuses influences. L'art n'est donc pas absent mais invisible à l'œil nu.

C'est finalement dans *Unity* que les autres arts visuels sont les plus présents. Justement parce qu'affranchi par les contraintes de temps et de regards, le joueur peut évoluer librement dans l'environnement virtuel, comme s'il avait la possibilité d'arrêter le mouvement

¹⁰⁹ LANDES Joan B., *Visualizing the Nation. Gender, Representation and Revolution in Eighteenth-Century France*, Ithaca and London, Cornell University Press, 2001.

¹¹⁰ BAECQUE Antoine de, *La Révolution terrorisée*, Paris, CNRS Éditions, 2017, p. 102

de la caméra et d'explorer les alentours de ce cadrage. Ainsi dans le jeu d'Ubisoft, des sculptures allégoriques de la Justice ou de la Liberté sont éparpillées dans les rues parisiennes. Il y a des bustes sur lesquels on accroche des banderoles « La Liberté ou la Mort ». Si leur multiplication vient alimenter l'imaginaire d'une constante Terreur, les concepteurs revalorisent l'importance de la sculpture pour les révolutionnaires. De même, les murs sont couverts de nombreuses gravures facilement identifiables par les joueurs. On y trouve par exemple l'eau-forte : « A faut espérer que se jeu la finira bentot » qui montre un vieux paysan portant un noble et un religieux sur son dos ; ou bien encore le « Cortège armé des Dames de la Halle ». La contrainte technologique du jeu vidéo impose ce paradoxe de l'éternelle présence de ces affiches sur les murs virtuels alors que le temps fictif s'écoule. Pourtant l'affiche placardée est vouée à disparaître et à être remplacée. Mais celle-ci perdure inexorablement dans les mondes imaginaires. Cependant, les concepteurs d'*Unity*, en comparaison avec les cinéastes, sont ceux qui accordent la place la plus importante à ces autres expressions artistiques visuelles - gravures, sculptures, dessins, architectures et peintures.

Par ces représentations de l'art dans l'art, les créateurs permettent d'interroger les processus de conception. Ils questionnent l'aura sacrée des images et rappellent au spectateur, ou au joueur, qu'ils observent une œuvre artistique singulière. Dans le contexte d'une « culture populaire globalisée, qui se caractérise, dans l'espace de la mondialisation, par sa dimension transculturelle et transmédiatique¹¹¹ », la Révolution attire les artistes. En 2014, Robert Wilson réalise un clip pour Lady Gaga¹¹². On voit la chanteuse reproduire les plus grandes toiles de l'histoire de l'art dont *La mort de Marat*. Chacune de nos fictions est ainsi un tableau composé d'une infinité de nuances qui disparaissent dès que la caméra reprend son mouvement.

¹¹¹ POIRSON Martial (dir.), *La Révolution française et le monde d'aujourd'hui : mythologies contemporaines*, Paris, Classiques Garnier, 2014, p. 8.

¹¹² Exposition « Living Rooms : Le Louvre invite Robert Wilson », Musée du Louvre, 2013-2014.

4.5 Conclusion du chapitre

Les fictions influencent notre perception du passé parce qu'elles provoquent des émotions auprès des spectateurs et des joueurs. Les sens sont stimulés par les auteurs pour produire de l'émotion et pour permettre une immersion dans leurs récits. On a vu que la plupart des œuvres sont « sérieuses » car elles sont des fictions historiques dramatiques. Le poids des événements paraît contraindre des traitements comiques. Il y a aussi un désir de vraisemblance, c'est-à-dire de proposer une œuvre la plus convaincante possible. Puisque leurs fictions mettent en scène la Révolution, les auteurs font le choix de la reconstitution comme une transposition artistique du passé. Pour cela, les sons, les couleurs et les symboles sont largement invoqués pour donner à entendre et à voir. Comme nous ne savons pas quels étaient véritablement les sons et les couleurs du XVIII^e siècle, il y a un travail de collecte de documents, plus ou moins mené, lors de la conception.

Certains concepteurs travaillent ces questions avec plus de volonté que d'autres. Clément Schneider se sert de l'anachronisme musical pour se « libérer » des contraintes de la « vraisemblance historique », qu'il juge impossible à atteindre. Schoeller, quant à lui, conçoit un film « naturaliste », en ce sens qu'il cherche justement à s'approcher d'une reconstitution très proche de ce qu'a pu être la vie durant la Révolution. À l'inverse, il y a Poiré et Coppola qui détournent ces enjeux pour servir leurs scénarios.

Les jeux vidéo reproduisent les mécanismes du cinéma et de la télévision, à tel que point que le studio Ubisoft revendique s'être inspiré de films mettant en scène le XVIII^e siècle¹¹³. L'art, comme expression artistique et sensible, est donc principalement visible comme une forme reproduite de l'histoire qui sert de décor. Les concepteurs des vingt dernières années n'ont pas accordé une place plus spécifique que cela à l'art révolutionnaire et à ses acteurs. Pourtant, dans les deux jeux vidéo *Assassin's Creed Unity* et *We. The Revolution*, le peintre David a un rôle important. On peut alors avancer l'idée qu'il est modélisé car il a traversé la période et qu'il incarne le dénouement fictionnel de la Révolution, en annonçant l'arrivée de Bonaparte.

¹¹³ MILLER Matthew, *Assassin's Creed*, op. cit., p. 203.

Conclusion de la deuxième partie

Notre thèse est la suivante : les fictions transforment les représentations de la Révolution car elles nourrissent un imaginaire social. Pour cela, on a commencé par s'intéresser aux mécanismes de reproduction du temps, c'est-à-dire à la durée des fictions, aux débuts et aux fins, à la sensation de l'écoulement du temps, etc. On a constaté que les concepteurs possèdent principalement la même approche en représentant 1789-1794 et en se concentrant sur quelques événements pour soutenir le récit.

Dans un deuxième temps, on a observé les mécanismes de représentation de l'espace. On a dressé une rapide géographie des scénarios, puis on a « zoomé » à d'autres échelles pour interroger les espaces publics et privés. On s'est rendu compte que le jeu vidéo permet d'explorer plus « librement » ces environnements fictifs, mais que cela impose et projette au joueur une certaine « reconstitution » du passé, qui est subjective et construite selon des enjeux économiques et culturels de conception et de production.

Dans un troisième temps, on a cherché à déconstruire les récits fictionnels, notamment par l'étude des scénarios. On a vu que les trames narratives sont assez similaires entre elles, et que très peu d'auteurs prennent des « risques » ou expérimentent avec l'histoire de la Révolution. On a aussi constaté que le document historique n'est pas automatiquement utilisé pour soutenir le scénario, mais certains concepteurs, comme Schoeller et Schneider, s'attachent à placer des sources écrites et iconographiques au cœur de leurs œuvres.

Enfin, dans une quatrième partie, on a interrogé les émotions et les volontés de stimuler certains sens pour servir la mise en récit de l'histoire. On a observé la domination de certains jeux de couleur et de motif, comme celui tricolore, qui tendent à construire un paysage visuel assez homogène, et ce malgré les différents genres audiovisuels et vidéoludiques. S'il y a anachronisme, il réside principalement dans l'uniformisation des symboles qui nie toute idée construction et qui propose une vision déformée par la perception actuelle que l'on a du passé. Aujourd'hui, le motif tricolore est un symbole quotidien de la

République, mais il a une histoire qui n'apparaît pas dans les fictions. À l'écran, la Révolution devient une succession d'événements spontanés qui n'ont aucun lien entre eux, même dans les emblèmes et les symboles. De plus, la reproduction des formes artistiques se fait d'abord comme décor et comme support d'une recherche de la vraisemblance : les auteurs se copient entre eux sans justifier la présence d'un tableau comme toile de fond.

Finalement, malgré les différences qui peuvent apparaître au premier regard, nos œuvres se ressemblent et reproduisent les mêmes formes et les mêmes mécanismes pour représenter la Révolution.

Des films plus ambitieux, comme celui de Schoeller, n'échappent pas à cette circulation des influences artistiques et des idées entre médias. Cela apparaît encore plus visiblement lorsque l'on étudie les discours qui sont véhiculés. Il y a des jeux d'inspiration et de références intermédiatiques.

C'est pour cela que nous allons désormais consacrer une troisième et dernière grande partie aux « mythologies contemporaines » de la Révolution dans les fictions audiovisuels et vidéoludiques, c'est-à-dire à l'ensemble des éléments et des symboles qui raconte et diffuse aujourd'hui une certaine vision de l'histoire.

TROISIÈME PARTIE

Mythologies de la Révolution française

Chapitre 1. Généalogie des représentations de la Révolution française

« [la caméra] dévoile le secret, elle montre l'envers d'une société, ses lapsus. Elle en atteint les structures. [...] Le film est observé, non comme une œuvre d'art, mais comme un produit, une image-objet, dont les significations ne sont pas seulement cinématographiques. [...] La critique ne se limite pas non plus au film, elle l'intègre au monde qui l'entoure et avec lequel il communique nécessairement¹. ».

Le développement des médias de culture de masse s'explique en partie par la diffusion de codes, d'un langage et d'une mythologie qui se constitue en un univers fictif autonome. Durant la crise post-constructiviste, la sémiologie de Barthes s'est imposée comme l'étude des signes linguistiques. S'intéressant au mythe, le philosophe s'est penché sur cette dite culture de masse et la constitution de sa mythologie visuelle. Dans ses *Mythologies*, il a pensé le mythe comme un système de communication, un mode de signification – une forme². Puisqu'il considérait le mythe contemporain comme une parole, il s'est intéressé à sa réception, c'est-à-dire à sa lecture et au déchiffrement du mythe³.

Dans la notice « Les Romains au cinéma⁴ », il analyse l'iconographie visuelle des péplums, c'est-à-dire la mise en scène fictionnelle de l'Antiquité gréco-romaine à Hollywood. Il y voit « l'affiche de la Romanité⁵ » : une illusion cinématographique maladroite qui est doublement représentée par une mèche plaquée et le suintement - à la vaseline - des visages. De même, l'acteur qui incarne Jules César possède des traits anglo-saxons marqués. La distance au réel n'empêche pas la pénétration de ces représentations dans les mentali-

¹ FERRO Marc, « Le film, une contre-analyse de la société ? », *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, n°1, 1973, p. 113-114.

² BARTHES Roland, « Le mythe, aujourd'hui », *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, 1957, pp. 193-247.

³ Il reprend en partie le concept de « poétique » qui correspond à l'ensemble des idées qui ont permis la création d'une œuvre d'art ou d'un courant artistique. Voir JOUVE Vincent, « De quoi la poétique est-elle le nom ? » [en ligne], *Fabula-LhT*, n° 10, 2012. URL : <http://www.fabula.org/lht/10/jouve.html>

⁴ *Ibid.*, p. 27-30.

⁵ *Ibid.*

tés actuelles. Le succès phénoménal du péplum au cinéma a comme effet d'imposer cette « Romanité », plutôt que celle qu'essaie de reconstituer les historiens et les archéologues. La représentation triomphe sur la source historique.

La fiction historique – audiovisuelle et vidéoludique - reproduit des signes et des symboles qui proviennent d'une mythologie visuelle collective. Plus le temps passe et plus le nombre de productions augmente, plus ce panthéon fictif est alimenté. Les références ou les influences entre chaque objet sont désormais intrinsèques et l'hybridation des médiums est actée. Le jeu vidéo met tellement en avant le cinéma, via de longues cinématiques ou par le recours aux acteurs de cette industrie, que la part de *gameplay*⁶ diminue fortement. *Death Stranding* (Sony Interactive Entertainment, 2019), conçu par Hideo Kojima, est une expérience vidéoludique autant que cinématographique. La séquence finale du jeu est une cinématique longue de 45 minutes. Le scénario relate un monde post-apocalyptique et reprend une multitude d'éléments de la mythologie d'un genre qui est traité dans tous les médiums contemporains visuels - de la bande-dessinée au jeu vidéo. On y retrouve les paysages désertiques, la destruction des rapports sociaux, l'anomie politique, les conflits moraux liés à la survie ; mais aussi des références à des films qui ont permis le succès de ces thématiques auprès du public.

Dans les années 1980, Alan Moore, Dave Gibbons et John Higgins ont publié *Watchmen – Les Gardiens* en France. C'est une critique de la société états-unienne de la Guerre froide qui est piégée dans ses propres paradoxes et dans cette peur de l'holocauste nucléaire. Ses concepteurs se sont attaqués à cette mythologie dans laquelle ils s'inséraient, afin de la déconstruire. Le danger était, pour eux, l'enfermement stérile dans des codes visuels et la mort de l'imagination artistique. Chaque œuvre deviendrait une farce de la précédente. Pire, ils y perçoivent les risques d'un contrôle par leurs propres images des mentalités. Pour eux, la fiction reste un exercice artistique. Le pouvoir de l'image peut apporter un sentiment de réel à ces mythologiques de fiction. Parfois, un signe visuel perçu par le spectateur, via un écran, peut devenir tangible. Encourageant ces pratiques lucratives, les

⁶ Voir la définition conceptuelle dans le glossaire.

productions ont inondé les marchés de jouets ou de *goodies* (objet publicitaire) issus de mondes imaginaires audiovisuels et vidéoludiques.

Ainsi les images en mouvement s'inscrivent dans un ensemble d'univers irréels qui possèdent leurs propres mythologies. Suite au triomphe de l'image dans nos sociétés contemporaines, signes et symboles influencent en retour les sociétés dans lesquelles elles ont été conçues, c'est-à-dire qu'elles alimentent un imaginaire social⁷. Rappelons que deux contextes nous intéressent : celui dans lequel l'œuvre est conçue et celui dans lequel se déroule l'intrigue de cette œuvre. Pour le premier contexte, puisque le cinéma a été inventé en 1895, nous étudions les sociétés contemporaines des XX^e et XXI^e siècles. Pour le second, nous nous intéressons donc à la Révolution française. Déjà en 2014, Martial Poirson dirigeait un ouvrage intitulé *La Révolution française et le monde d'aujourd'hui : mythologies contemporaines*. Il y affirmait : « prendre la "mythologie révolutionnaire" au pied de la lettre et ses tentatives de travestissement burlesque au sérieux, en suivant ses logiques d'expansion, de circulation ou de transmission⁸. ». Pour autant, l'étude était menée dans l'optique d'une histoire culturelle : s'intéressant plus aux pratiques et aux représentations historiques qu'aux enjeux historiques. La partie consacrée aux jeux vidéo annonçait la sortie imminente d'*Unity*, mais ne dressait qu'un inventaire général sans de véritables analyses. Pour le monde vidéoludique, dès 2009, Laurent Trémel et Tony Fortin publie leur *Mythologie des jeux vidéo*. Trois objectifs dirigent leur ouvrage : exposer les origines des stéréotypes constitutifs de mythologies véhiculées, analyser les agents participant à la constitution et à la diffusion de ces représentations, et étudier le cas de GTA IV (Rockstar Games, 2008) comme produit culturel de l'année 2008. Les sociologues affirment : « au même titre que les productions littéraires, télévisuelles et cinématographiques, les jeux vidéo sont révéla-

⁷ L'imaginaire social a remplacé la notion d'imaginaire collectif à partir des travaux des philosophes Paul Ricoeur et Cornelius Castoriadis dans les années 1980. Pour les historiens, notamment les spécialistes de l'histoire culturelle, l'imaginaire social se définit comme un ensemble de représentations partagé par les membres d'une société. Voir BACZKO Bronislaw, *Les imaginaires sociaux. Mémoires et espoirs collectifs*, Paris, Payot, 1984. CORBIN Alain, « Imaginaires sociaux » in DELPORTE Christian, MOLLIER Jean-Yves et SIRINELLI Jean-François (dir.), *Dictionnaire d'histoire culturelle de la France contemporaine*, Paris, Presses universitaires de France. CASTORIADIS Cornelius et RICOEUR Paul, *Dialogue sur l'histoire et l'imaginaire social*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2016.

⁸ POIRSON Martial (dir.), *op. cit.*, p. 12.

teurs des mythes et des symboles des sociétés et de l'époque au sein desquelles ils voient le jour⁹. ».

Fictions audiovisuelles et vidéoludiques sont bien perçus par d'autres disciplines des sciences sociales comme vecteurs et visages de nos sociétés. Nous proposons ici de participer à l'étude de ces mythologies pour l'écriture d'une histoire des représentations contemporaines de la révolution. En plus de venir alimenter l'iconographie de la période - bien après sa conclusion - ces images s'intègrent dans un monde imaginaire qui possède sa propre mythologie, c'est-à-dire qu'il existe une multitude de Robespierre : une infinité de visages incarnés par de vrais acteurs et dont l'image à l'écran leur échappe. Une fois projeté et observé par un public, ce Robespierre devient une nouvelle image de l'homme politique. Si ce n'est pas une nouvelle source historique, cette représentation maintient sa mémoire en vie. Chaque œuvre audiovisuelle ou vidéoludique de la Révolution est une résurrection médiatique des acteurs, des lieux et des signes de ce passé.

Ainsi nous nous intéressons aux expressions et aux formes visuelles de cette mythologie. Si la Révolution française n'est pas un mythe¹⁰, ses adaptations sur les écrans ont bel et bien constitué un panthéon imaginaire qui possède ses hiérarchies, rites et légendes. Nous devons étudier ces représentations, afin d'en percevoir les effets sur nos sociétés contemporaines, justement parce que ces images viennent nourrir les mentalités collectives actuelles et souvent supplanter les travaux des historiens qui sont moins médiatisés. Nous commencerons par dresser une généalogie¹¹ de l'image dans l'image : soit chercher à remonter dans le sens inverse via la caméra, puis l'œil du réalisateur pour identifier les influences et références. Puis nous étudierons l'intrusion des enjeux sociaux contemporains dans ces reconstitutions de la Révolution. Trois types de discours nous intéressent ici : les

⁹ TRÉMEL Laurent et FORTIN Tony, *Mythologie des jeux vidéo*, Paris, Le Cavalier bleu, 2008, p. 35.

¹⁰ WAHNICH Sophie, *La Révolution française n'est pas un mythe*, Paris, Klincksieck, 2017.

¹¹ Nous utilisons le terme de *généalogie* selon l'approche de Nietzsche dans sa *Généalogie de la morale* (1887), c'est-à-dire en cherchant les liens d'influence et d'inspirations qui connectent nos représentations entre elles. Nous aurions aussi pu retenir le terme d'*archéologie* de l'image, selon l'approche de Michel Foucault. Toutefois, il nous semblait plus pertinent de sous-entendre que les liens qui unissent nos fictions sont des revendications de la part des concepteurs, comme des liens de filiation artistique. Marc Bloch parla aussi de « méthode régressive » et du travail de l'historien qui se devait d'être dans un mouvement à rebours. Voir BLOCH Marc, *Caractères originaux de l'histoire rurale* (1931), Paris, Pocket, 2006.

images pro-républicaines (de Renoir à Schoeller), le retour des visions contre-révolutionnaires (de Rohmer à Brunard) et l'affirmation d'une lecture « féministe » (de Rohmer à Schoeller). Nous élargirons en conclusion sur d'autres sujets qui prennent actuellement de l'ampleur ou qui pourraient émerger dans les prochaines années.

Des filiations sont possibles entre ces œuvres dont les sujets prennent le pas sur une représentation générale du passé. Il nous faut nous « demander si le cinéma et la télévision modifient ou non notre vision de l'Histoire, étant entendu que l'objet de l'Histoire n'est pas seulement la connaissance des phénomènes passés mais également l'analyse des liens qui unissent le passé au présent, la recherche des continuités, des ruptures¹².... ».

¹² FERRO Marc, *Cinéma et Histoire*, Paris, Gallimard, 1993, p. 217.

1.1 « L’Affaire Danton » de Büchner à *We. The Revolution*

Chaque film, téléfilm ou jeu vidéo est un assemblage et une succession d’images en mouvement. Longtemps, le cinéma a été composé de 24 images par seconde : « vingt-quatre fois la vérité par seconde » comme l’affirmait Godard. En 2012, Peter Jackson utilisait, pour la première fois, une technologie de haut traitement de l’image pour le premier volet de son *Hobbit* - 48 images par seconde. Nous cherchons à arrêter le mouvement de cette composition pour y trouver ce qui a pu inspirer ou influencer les concepteurs. Cet exercice est difficile à réaliser pour de nombreuses œuvres de notre corpus car il dépend des sources volontairement divulguées par leurs créateurs. Sans entretiens, articles ou témoignages de leurs parts, nous ne pouvons que spéculer. Heureusement, bon nombre de ces cinéastes ou concepteurs ont pris part à ces exercices explicatifs. Pour autant, cette généalogie de l’image reste contrainte par ces données à disposition de l’historien. Nous proposons alors d’en démontrer la pertinence via l’exemple précis de « l’Affaire Danton », depuis la pièce de Büchner (vers 1834) au dernier jeu vidéo de Polyslah : *We. The Revolution*, daté de 2018.

Georg Büchner (1813-1837) était un dramaturge allemand¹³. En plein romantisme de ce début du XIX^e siècle, l’écrivain soutenu activement le printemps des révolutions de 1830 et participa à des groupes d’opposition républicains. Né en 1813, il n’a pas connu la Révolution française, mais il était le fils d’un soldat napoléonien et il était natif d’une région allemande encore imprégnée par les idéaux républicains français¹⁴. En mars 1834, influencé par Blanqui et Saint-Simon, Büchner fonda une société révolutionnaire secrète : la Société des droits de l’Homme. Ce n’est donc pas par hasard s’il se consacra au projet d’une pièce intitulée *La Mort de Danton*. En 1835, on ordonna son arrestation. Il s’enfuit et il réussit à terminer l’écriture de sa pièce. Malade, il décéda prématurément à l’âge de 24 ans. L’écrivain

¹³ Pour la biographie du dramaturge, voir METZ Frédéric, *Georg Büchner : biographie générale*, Rennes, Pontcerq, 3 tomes, 2012. Le volume 1 contient les principaux éléments biographiques.

¹⁴ Voir KACI Maxime, KARLA Anna et LIGNEREUX Aurélien, « L’âge des révolutions : rebonds transnationaux », *Annales historiques de la Révolution française*, n°397, 2019, p. 3-11.

n'eut pas le temps de connaître le succès de son vivant et ses pièces tombèrent rapidement dans l'oubli. Il a fallu attendre le 5 janvier 1902 pour que *La Mort de Danton* soit mise en scène pour la première fois en France¹⁵. Sous-titrée *Images dramatiques de la Terreur*, Büchner raconte les derniers instants de la vie de Danton qu'il présente comme un « héros positif et civique » en opposition à un « Robespierre démoniaque¹⁶ ». L'auteur a construit son récit autour de la lutte de trois camps : les partisans de Danton, les partisans de Robespierre et le peuple, trois groupes qui s'affrontent au sujet de la poursuite de la révolution. Dans sa pièce, Büchner justifie la mort de Danton par un avant-gardisme et un mode de vie jugé trop excessif par les masses. C'est une critique de l'écrivain contre la morale protestante du XIX^e siècle dans lequel il vivait. *La Mort de Danton* a connu un réel succès car la pièce a été adaptée à l'opéra en 1947. Depuis, elle continue d'être jouée dans différents pays du monde [ill. 51].

Outre le Danton de Romain Rolland en 1899, une autre pièce a été écrite en 1929 par une polonaise du nom de Stanisława Przybyszewska. Comme Büchner, sa vie a été brève puisqu'elle décède à 33 ans et son œuvre a été connue bien après sa mort¹⁷. Fille illégitime d'un grand poète et dramaturge polonais, elle mène des études de philosophie matérialiste. Elle découvre, au hasard de ses lectures, l'histoire et la Révolution française. En tant qu'auteure, elle se limite alors à des pièces sur la période. Elle data même ses correspondances personnelles à partir du calendrier républicain. Après la lecture de la pièce de Büchner, elle se décide à écrire sa propre vision des faits. « Amoureuse de Robespierre », selon ses mots, elle reprochait au dramaturge allemand sa position dantoniste. Elle se revendique de l'école robespierriste d'Albert Mathiez et fait de sa *Révolution française* (1920) l'ouvrage fondamental de sa pensée. Obsédée par Robespierre, elle écrivait à ses amis : « J'ai la certitude que je comprends Robespierre mieux que n'importe qui dont j'ai lu les travaux lui

¹⁵ Voir EK Sverker, « Avatars d'un mythe : La mort de Danton, drame de Georg Büchner et son histoire », *Annales historiques de la Révolution française*, n°277, 1989, p. 274-292. Et SILHOUETTE Marielle, « La Révolution à l'épreuve de l'histoire : La Mort de Danton de Georg Büchner et Danton de Romain Rolland sur les scènes de Max Reinhardt », in MAIER-SCHAEFFER Francine, PAGE Christine et VAISSIÉ Cécile (dir.), *La Révolution mise en scène*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012, p. 83-96.

¹⁶ Préface de Daniel Beauvois in PRZYBYSZEWSKA Stanisława, *L'Affaire Danton* (1929), Éditions l'Âge d'Homme, Lausanne, 1983, p. 7.

¹⁷ Les éléments biographiques sont issus de la préface de Daniel Beauvois, voir note ci-dessus.

étant consacrés » ou bien encore « Je suis aujourd'hui encore, plus amoureuse de Robespierre qu'il y a cinq ans. (...) Grâce à cet homme, j'ai découvert la morale, la conception spirituelle la plus élevée de l'homme¹⁸ ». Dans *L'Affaire Danton*, elle fait de Robespierre le héros et justifie l'exécution de son ancien allié. Sa pièce, rédigée en 1929, doit être lue comme une réponse à celle de Büchner, écrite un siècle auparavant. En 1935, elle laisse à sa mort une pièce inachevée et intitulée *Thermidor*. De sa vie, on lui refusa l'adaptation de toutes ses créations dans les théâtres polonais. Son athéisme marqué contrastait avec la morale catholique polonaise.

Oubliée, *L'Affaire Danton* a été redécouverte, réinventée et adaptée en 1967 par un metteur en scène polonais : Jerzy Krasowski. La pièce a tellement eu de succès qu'elle a été adaptée en 1969 à la télévision nationale¹⁹. En 1975, fort de ce succès, Andrzej Wajda, aussi dramaturge et metteur en scène à Varsovie, propose une nouvelle mise en scène de la pièce. Celle-ci est restée à l'affiche plusieurs années. En 1983, Wajda réalise son *Danton* - adapté de la pièce - et le réalisateur reprend l'acteur de théâtre Wojciech Pszoniak pour incarner l'Incorruptible. Il engage Gérard Depardieu pour Danton car il avait vu l'acteur français jouer le texte de Büchner à Paris²⁰. Dans le making-of du film, le scénariste Jean-Claude Carrière revendique la double-inspiration des pièces de Büchner et de Przybyszewska. Il rappelle que, lors de la séquence d'ouverture, il est possible d'y lire que le film est adapté de la pièce de la dramaturge polonaise [ill. 52]. On entend la voix de l'acteur Wojciech Pszoniak, caractérisant la pièce comme historique. Il affirme avoir incarné un Robespierre plus humain, plus tendre parce qu'il a justement lu la pièce de Przybyszewska. Carrière rappelle enfin que Wajda tente dans son film de représenter un compromis entre l'œuvre pro-Danton de Büchner et celle anti-Danton de Przybyszewska. Le film de Wajda reste, à ce jour, un des plus évoqués lorsque l'on parle de Révolution française au cinéma²¹.

¹⁸ *Ibid.*, p. 11.

¹⁹ *Ibid.*, p. 12.

²⁰ Voir le making-of du film, disponible dans l'édition DVD de 2010.

²¹ Il suffit d'aller voir ses notations sur Senscritique.com et sa présence dans de nombreuses listes.



Illustration 51: Photographie de *La Mort de Danton*, mise en scène François Orsoni, 2016. © Victor Tonelli



Illustration 52: Capture d'écran du *Danton* d'Andrzej Wajda, 1983. Le générique d'ouverture mentionne la pièce polonaise de 1929.

Dès lors, après 1989, les fictions audiovisuelles sur l'affrontement entre Robespierre et Danton disparaissent. Comme nous l'avons observé, les films se tournent vers la question royale et le politique disparaît comme un arrière-plan anecdotique. La chute de l'URSS et le rejet des approches marxistes semblent justifier ce silence médiatique et l'avènement d'une lecture plus « intimiste » de la période. Même Schoeller, dans *Un peuple et son roi*, ne met que très brièvement en scène le personnage de Robespierre. Danton est lui seulement visible dans un plan. C'est dans le jeu vidéo que les deux hommes ressurgissent : d'abord dans *Unity* (2014), puis avec *We. The Revolution* (2018). Dans ce second objet, nous observons une représentation très sombre de la Révolution qui se focalise donc sur la phase 1792-1795. Malgré le fait que la Terreur ne corresponde qu'à une partie minime de l'expérience, le scénario est construit autour. L'intrigue se met en place pour justifier la prise de pouvoir par Robespierre. Danton est aussi présent dans l'échiquier politique. Dans une fenêtre de jeu, intitulée « Complots », nous découvrons au fur et à mesure nos « ennemis » ou « alliés » potentiels. Plus nous gagnons en pouvoir en tant que juge révolutionnaire, plus nous grimpons dans la pyramide politique. Pour autant, le scénario nous force à certains moments à entrer en conflit avec les grands acteurs politiques de la période. Il faut choisir par exemple entre Danton et Robespierre. La place au sommet de la pyramide est occupée dès 1792 par Robespierre : il est l'ennemi ultime du jeu [ill. 53]. Une courte notice dans cette pyramide nous présente le député : « [comme] chef des Jacobins radicaux, il maintient l'ordre au sein de la Convention nationale d'une main de fer et, si besoin, il a recours à la terreur. Il s'agit sans conteste de l'homme le plus puissant de Paris et de la Révolution. Personne n'a encore osé le défier. ». Des propos qui font débat en 1793 - après l'élimination de Danton - mais qui n'ont aucun sens en 1792. Le terme « terreur » témoigne bien de cet anachronisme dans le jeu et évoque les discours thermidoriens qui font de Robespierre le « chef » de la Terreur²².

La focalisation négative sur l'Incorruptible est renforcée par l'arrière-plan apocalyptique de la pyramide, qui représente l'Enfer et le Paradis biblique. Cette image rappelle visuelle-

²² Voir BAECQUE Antoine de, *La Révolution terrorisée*, Paris, Éditions du CNRS, 2017. Sur la construction du « monstre » Robespierre, on peut aussi se référer à BELISSA Marc et BOSCH Yannick, *Robespierre, la fabrication d'un mythe*, Paris, Ellipses, 2013.

ment l'estampe publiée le 13 mai 1795 sous le titre *Les Formes acerbes*, réalisée peut-être par Louis-Eugène Poirier, mais tiré d'un dessin original de Louis Lafitte²³. Dans l'estampe, l'œuvre est aussi composée en deux parties : un niveau inférieur infernal, jonché de cadavres, et un niveau supérieur où siège une allégorie de la Convention, au-dessus de nuages et auprès d'un génie ailé. Entre les deux plans, deux guillotines sont abreuvées du sang des victimes. Une lumière Enfin, dans l'image le monstre n'est pas Robespierre mais Joseph Le Bon. [ill. 54].

Ainsi la composition du jeu vidéo est très similaire à celle de l'estampe de 1795. La lecture téléologique, et surtout anti-robepierriste, présente l'Incorruptible comme un manipulateur de génie, car c'est lui qui est au sommet de la pyramide infernale. Il aurait cherché le pouvoir dès 1789 selon les Thermidoriens qui inventent un récit de condamnation rétro-actif contre Robespierre, à partir de pamphlets et de caricatures²⁴. Ce discours nous le retrouvons dans les vidéos promotionnelles d'*Unity* qui font de Robespierre « un monstre tapis dans le noir », attendant son heure. Le visage et les mains sont crispés, afin de le présenter comme un personnage diabolique, comme un animal en furie. Pourtant, Robespierre a voulu éviter la mort de Danton jusqu'au bout et il ne l'a justifiée que pour sauver la République des dangers qui selon lui la menaçaient²⁵. Danton était par ailleurs responsable des nombreuses délits de corruption pour lequel il a été condamné. Le jeu adopte donc un discours anti-Robespierre très marqué. Dans toutes les scènes où il apparaît, les images et les symboles, qui lui sont associés, sont teintés d'un rouge sang.

²³ BIARD Michel et LINTON Marisa, *Terreur !*, op. cit., p. 187.

²⁴ *Ibid.*, p. 21.

²⁵ Voir CHAVANETTE Loris, *Danton et Robespierre. Le choc de la Révolution*, Paris, Passés Composés, 2021.



Illustration 53: Capture d'écran de *We. The Revolution, Polysash, 2018*.
 Au sommet de la pyramide de « complots », nous découvrons rapidement Robespierre.



Illustration 54: POIRIER Louis-Eugène, *Les Formes acerbes*, estampe, eau-forte, 1795,
 34 x 38 cm, Bibliothèque nationale de France, Paris.

D'où provient une telle lecture de la Révolution ? Le jeu a été conçu par un studio polonais. Le traitement vidéoludique de Robespierre est assez similaire à celui de Wajda, lui aussi Polonais, dans sa représentation négative. Dans *Danton* (1982), l'Incorruptible est présenté comme un tyran, comme un dictateur communiste. Dans *We. The Revolution* (2019), Robespierre est dépeint comme un psychopathe machiavélique. Dès Büchner, nous retrouvons cette représentation : le dramaturge allemand faisait de Danton un héros lumineux qui s'opposait à la noirceur de Robespierre. Danton n'est pas aussi positivement présenté dans *We. The Revolution*. Mais il est certainement plus présenté comme une victime qu'un bourreau. Pouvons-nous alors nous demander quelles ont été les sources historiques du studio polonais Polyslash ? Difficile d'y répondre car aucun document ne permet de répondre à cette question. Nous ne possédons pas d'entretiens, de mentions à la fin du générique, ni de la présence attestée d'historiens pour la conception. Malgré des relances de notre part, le studio est resté sourd à tout entretien.

Ce traitement est-il alors lié à un discours national présent dans l'éducation des jeunes polonais ? Les concepteurs ont-ils visionné le film de Wajda ou lu les pièces de Büchner et Przybyszewska ? Compte tenu du traitement de Robespierre, nous pouvons déjà avancer que l'apologie de Przybyszewska n'a pas convaincu. On se rapproche déjà plus du regard de Büchner ou de la critique d'un Robespierre en dictateur communiste – chez Wajda. Pour autant, si le réalisateur polonais a dressé un portrait plutôt négatif de l'Incorruptible, c'est parce qu'il veut dénoncer les dérives du régime communiste dans les années 1980. De plus, comme le mentionne Wojciech Pszoniak dans le making-of, il a voulu incarner un Robespierre plus humain, en se basant sur la pièce de Przybyszewska. Wajda a aussi revendiqué son film comme l'adaptation du texte de la polonaise et non de celle de Büchner.

Le discours dans *We. The Revolution* ne correspond donc pas à une simple adaptation du film de Wajda, lui-même inspiré des pièces. Il est toutefois très probable que les concepteurs du jeu aient vu le film, voire peut-être lu les pièces, selon une démarche similaire aux équipes d'Ubisoft qui visionnent et consultent les principales œuvres de la culture populaire sur la période représentée. Étant donné l'absence de mention d'une expertise historienne pour leur jeu, le studio Polyslash a donc dû se documenter non pas via des

sources historiques mais plutôt par des documentaires ou des films, c'est-à-dire des représentations souvent fictionnelles. De même, dans *We. The Revolution*, si nous observons la pyramide des influences [ill. 53], nous pouvons découvrir - en arrière-plan - une mise en scène représentant l'enfer et le paradis chrétien. L'iconographie de l'Enfer a été présente dès la Révolution, et surtout sous l'influence des contre-révolutionnaires puis des Thermidoriens²⁶. Cependant, nous avons ici une représentation manichéenne de l'Enfer et du Paradis – des anges vengeurs survolent la guillotine. Toute la scène est une bataille épique digne de l'Apocalypse et du Jugement dernier.

Ce détail passe inaperçu à première vue, mais il peut être révélateur d'un discours contre-révolutionnaire présent dans le jeu. Nous l'avons déjà évoqué par de nombreuses indices : anti-Robespierre, défense du roi, thèse complotiste, éléments de la légende noire provenant de pamphlets contre-révolutionnaires, etc. En réalité, le jeu polonais est imprégnée d'une morale catholique. Il faut noter que la religion est très présente en Pologne : 90 % de la population se déclarait catholique au début du XXI^e siècle²⁷. C'était déjà la religion qui avait été à l'origine de la pièce de Büchner et c'était par la figure de Robespierre que le dramaturge dénonçait un puritanisme religieux²⁸. Ici, nous jouons à un jeu contre-révolutionnaire et catholique, comme en témoigne l'enfer et le paradis, qui condamne la Révolution parce qu'elle est régicide. Le roi est présentée comme une victime, non pas par empathie humaniste, mais bien parce qu'il est toujours vu comme un représentant divin. On ne peut toutefois pas affirmer avec certitude que les concepteurs défendent une morale catholique et contre-révolutionnaire, mais de nombreux éléments le sous-tendent. Ce diptyque du paradis et de l'enfer, les insinuations de régicide et la nécessité de devoir parfois défendre des aristocrates, notamment des prêtres qu'ils soutiennent, tous ces éléments viennent alimenter cette hypothèse.

²⁶ BIARD Michel, *La Révolution hantée. Enfers fantasmés et Révolution française*, Paris, Vendémiaire, 2017.

²⁷ FAMULICKI Jean-Claude, « La société et l'Église catholique en Pologne », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, n°61-62, 2001, p. 80-87. Des études plus récentes attestent d'une baisse du nombre de pratiquants. Toutefois, nous pouvons supposer que la société reste fortement imprégnée d'une culture et d'une morale catholique.

²⁸ EK Sverker, *op. cit.*

Il existe bien un lien entre la pièce de Büchner écrite au début du XIX^e siècle et le jeu vidéo *We. The Revolution*, sorti deux cent ans plus tard. La connexion est rendue possible par l'écrivaine polonaise Przybyszewska et l'adaptation de son œuvre par Wajda au théâtre et au cinéma. L'auteure est aujourd'hui reconnue dans son pays d'origine mais ses discours pro-révolutionnaires ne semblent toujours pas acceptés par une certaine morale catholique. Manque de documentation ou revendication ? Il est difficile de trancher sans entretiens avec les concepteurs du jeu vidéo. Néanmoins, on retrouve des aspects similaires avec les représentations de Robespierre et de Danton dans *Unity*. Pourtant, ce second jeu reçoit lui l'expertise d'historiens universitaires (Laurent Turcot, Jean-Clément Martin et Arlette Farge). C'est bien la morale nord-américaine (protestante et puritaine) qui fait de la « révolution états-unienne » un « bon » modèle républicain. Quand la Révolution française a échoué par la Terreur. Des discours actuels qui rejettent la radicalité des positions de Robespierre et qui jugent a posteriori les idées de l'Incorruptible comme communistes. Comme chez Anthony Mann (1949) et François Furet²⁹, le destin funeste du communisme au XX^e siècle vient justifier la condamnation rétroactive de toutes les origines d'une telle idéologie.

Enfin, autre lien possible entre ces œuvres, c'est celui de l'anachronisme. À sa sortie en 1983, le *Danton* de Wajda fit scandale parmi certains historiens pour son utilisation anachronique de divers procédés. Par exemple, Robespierre demande à David de supprimer Fabre d'Églantine dans le *Serment du jeu de Paume* : c'est une référence ouverte au trucage de photos par Staline. Le dictateur a ainsi fait disparaître des opposants d'anciens clichés pour imposer une *damnatio memoriae* ou pour se soustraire lui-même d'événements auxquels il avait participé³⁰. De même, Danton parle de « police politique ». Ce vocabulaire est absent durant la Révolution de toutes les sources, mais il fait écho à celles soviétiques. Censure, rationnement et politique politique, ce sont autant de parallèles voulus par le réalisateur pour dénoncer les conditions de vie dans les années 1980 des habitants de l'URSS. La revendication du cinéaste vient nuancer l'idée d'anachronisme involontaire. Wajda parle

²⁹ FURET François, *Penser la Révolution française*, Paris, Gallimard, 1978.

³⁰ Voir PROST Antoine, *Douze leçons sur l'histoire*, Paris, Seuil, 2014, pp. 66-67.

ainsi d'un discours « double » pour justifier la mise en parallèle des deux époques. La Terreur lui sert pour démontrer une lecture marxiste de l'histoire : qu'elle se répète la première fois comme tragédie et la seconde fois comme farce³¹. Mais ce procédé n'est pas inventé par Wajda. Nous l'avons déjà évoqué, le théâtre contemporain se sert du passé pour dénoncer des sujets propres à son époque. Déjà avec Jean Villar, les pièces d'Aristophane permettent de dénoncer le militarisme du XX^e siècle. Mais chez Wajda, le lien est plus étroit car c'est Stanisława qui, dès *L'Affaire Danton*, se sert de cette technique. En 1929, elle écrit que son œuvre n'est : « pas une pièce historique, une belle imagerie vide de signification, elle se veut engagée et ses héros appartiennent au XX^e siècle³² ». Des anachronismes sont présents dans son texte comme par exemple la mention de béton. Elle dit alors : « ce n'est pas une faute mais une méthode³³ ». Elle a mêlé son époque avec le passé pour dénoncer des injustices de son temps. Elle a critiqué la montée des fascismes et du totalitarisme. Cette position est reprise par Wajda puisqu'il dénonce le communisme autoritaire qui écrasait alors son pays. Ce « discours double », vu par certains historiens comme un anachronisme injustifiable, n'est donc pas une erreur ou une invention de Wajda, mais une revendication d'un héritage plus ancien.

Il est donc possible de tenter de dresser une généalogie de ces images en mouvement. À travers cette « Affaire Danton », nous voyons que les concepteurs de chacune de ces fictions, qui couvrent une période de plus de deux siècles, consultent les créations précédentes avant de constituer les leurs. Une influence se met alors en place et signifie que chaque nouvelle représentation s'insère dans un héritage artistique. Wajda reprend le même acteur de théâtre pour réaliser son film. Des liens se tissent entre les médiums. Nous voyons aussi que les problématiques d'une société à un instant t sont visibles dans les fictions. Parce que ce sont des œuvres d'art, ces images sont vectrices de discours moraux, sociaux et politiques. On voit même que, dans le cas des productions polonaises sur la Révolution et notamment Danton, les discours s'inversent. Dans *We. The Revolution*, une mo-

³¹ MARX Karl, *Le 18 brumaire de Louis Bonaparte* (1851), Paris, Éd. Mille et une nuits, 1997.

³² PRZYBYSZEWSKA Stanisława, *op. cit.*

³³ *Ibid.*

rale catholique s'impose, alors même que Przybyszewska se vit refuser la mise en scène de sa pièce pour ces raisons dans les années 1930. Peut-on dire que c'est un jeu vidéo « contre-révolutionnaire » ? On ne possède que des indices éparpillés dans le jeu. Si cela relève seulement d'une maladresse ou d'un manque de recherches, les coïncidences sont réelles. Elles font écho à un ensemble de textes, de langages et de signes propre aux discours contre-révolutionnaires. Est-ce là le signe d'un retour d'une lecture anti-Robespieriste dans le système scolaire polonais dans lequel ont pu évoluer les concepteurs du jeu³⁴ ? Nous pouvons imaginer qu'après la chute de l'URSS, ce n'est pas nécessairement une lecture contre-révolutionnaire qui se diffuse mais plutôt un rejet du totalitarisme. Que par son film, Wajda a pu démocratiser l'association Robespierre-Staline dans les mentalités polonaises. Pour autant, l'insinuation de régicide, la représentation de l'enfer et du paradis, la complaisance aristocratique et la théorie complotiste, tous ces éléments viennent tendre vers le discours catholique moralisateur. Tous nos objets n'échappent donc pas à l'intrusion des visions de la Révolution par leurs créateurs. Quand ces derniers revendiquent leurs inspirations, il nous est alors possible d'en percevoir les origines. Ils permettent d'autant plus aux spectateurs de percevoir une honnêteté intellectuelle : ce contrat de confiance leur indique les idéologies qu'ils peuvent observer au cinéma, à la télévision ou dans leurs propres foyers :

« Il faut assumer qu'on fait les choix. D'autant plus dans le cadre d'un événement politique majeur qui engage l'idéologique de ceux qui l'écrivent, comme la Révolution. [...] Ça implique d'assumer une subjectivité, une instrumentalisation de l'histoire, qui peut gêner parfois les historiens³⁵. ».

³⁴ TARTAKOWSKY Ewa, « L'enseignement de l'histoire en Pologne depuis 2017. De la "décommunisation" à la centralité d'un nationalisme catholique », *Revue d'études comparatives Est-Ouest*, n°1, 2020, p. 105-134. URL : <https://www.cairn-int.info/revue-revue-d-etudes-comparatives-est-ouest-2020-1-page-105.htm>

³⁵ ORAIN Hugo et SCHNEIDER Clément, entretien, cf. Annexe 1.

1.2 La Révolution est républicaine : de Renoir à Schoeller

En 1993, Marc Ferro relevait qu'aucun film, hormis *La Marseillaise* de Jean Renoir, n'était globalement favorable à la Révolution³⁶. Selon l'historien, on rejetait la période à cause de ses excès, mais on condamnait aussi ses propres principes. Dans la seconde moitié du XX^e siècle, le rejet progressif de la brutalisation des sociétés et la critique des fascismes³⁷ a induit une relecture négative du processus révolutionnaire et des actions populaires collectives. En France, l'abolition de la peine de mort a pu provoquer une détestation de la guillotine³⁸. Robespierre est majoritairement représenté comme le bourreau révolutionnaire, alors qu'il a été toute sa vie opposé à la peine de mort³⁹. Aucune œuvre ne met en scène les contradictions de l'Incorruptible. De même, aucun film n'évoque les discours des révolutionnaires contre la peine de mort.

Renoir a réalisé son film dans un contexte de victoire socialiste et républicaine, après la victoire du Front Populaire de 1936. Après la Seconde guerre mondiale, l'instauration de la Guerre froide et la découverte des crimes du régime communiste soviétique, il y a eu un rejet des courants historiques marxisants⁴⁰. En 2017, Michel Vovelle rappelle ce pan de la recherche historique qui voit l'affrontement idéologique entre Furet et Soboul dans les années 1960-1970. François Furet et ses collègues affirmaient que la Terreur aurait pris forme dès les début de 1789 et ils défendaient les idées de régression dans le processus révolutionnaire à travers le concept de « dérapage populaire »⁴¹. Le film de Wajda est la trans-

³⁶ FERRO Marc, « Le film, une contre-analyse de la société ? », *op. cit.*, p. 113.

³⁷ MOSSE Georges L., *De la Grande Guerre au totalitarisme : la brutalisation des sociétés européennes*, Paris, Hachette, 2003.

³⁸ Dès 1795, le Directoire a promulgué l'abolition conditionnelle de la peine de mort. Mais la guillotine est durant les siècles suivants le « seul outil de punition des criminels », de fait elle est durablement associée à la Terreur. Voir DEBAT Guillaume, « La guillotine révolutionnaire : de l'incarnation de l'humanisme pénal à une machine effroyable ? (1789-1794) », *Annales historiques de la Révolution française*, n°402, 2020, pp. 33-57.

³⁹ GOULET Jacques, « Robespierre. La peine de mort et la Terreur. », *Annales historiques de la Révolution française*, n°244, 1981, p. 219-238.

⁴⁰ Le triomphe de l'école furetienne, après la publication de *Penser la révolution française* par François Furet en 1978, a entériné une image sombre de la période 1792-1794. Furet considérait que le jacobinisme et la Terreur constituaient les prémices du stalinisme comme régime totalitaire. Voir FURET François, *Penser la révolution française*, Paris, Gallimard, 1978. ET BIARD Michel et LINTON Marisa, *Terreur*, *op. cit.*, p. 32.

⁴¹ VOVELLE Michel, *La Bataille du Bicentenaire de la Révolution française*, Paris, Éd. La Découverte, 2017.

cription cinématographique du rejet du communisme (soviétique) et de son assimilation à la Terreur. Wajda visait à la fois le régime de Jaruzelski, le bolvéchisme et l'atteinte aux libertés à travers du sort malheureusement infligé aux « indulgents⁴² ».

Ainsi pour Ferro, en 1993, seul le film de Renoir est entièrement positif envers la Révolution française. Depuis, si on consulte les productions conçues entre 2000 et 2020, on trouve difficilement des œuvres approbatrices. De même, si on enlève les œuvres qui mettent en scène positivement la royauté, *Une femme dans la révolution* de Verhaeghe en 2013 tombe aussi dans le rejet de la Terreur, notamment dans la seconde partie, et malgré une héroïne idolâtrant au départ Robespierre. Il ne reste alors que deux œuvres : *Un Peuple et son roi* de Schoeller et *Un violent désir de bonheur* de Schneider, tous deux réalisés en 2018. Schoeller revendique sa partialité : « Or la Révolution française est un point de référence des choses auxquelles je crois, des valeurs de gauche, des valeurs républicaines, des valeurs humanistes⁴³. ». Il défend son engagement cinématographique pour les causes socialistes et républicaines. Malgré les critiques relevées par Gérard Mordillat, le film est bien positif. Toutefois Schoeller s'arrête avec l'exécution du roi, c'est-à-dire avant que l'opposition entre Danton et Robespierre ne débute.

Schneider, quant à lui, sort de l'agitation parisienne pour décentrer son regard hors de l'épicentre révolutionnaire : « On ne s'est jamais posé la question de produire un discours positif sur la Révolution. Pour moi, c'est un moment globalement émancipateur et donc plutôt positif. Je n'ai jamais eu l'impression d'avoir un positionnement politique fort à cet endroit-là. Mais parce que je ne connais pas assez l'histoire des films sur la Révolution et je ne mesurais pas que l'on sortait d'une vague de films plutôt conservateurs⁴⁴. » Il rejette tout dogmatisme, afin de travailler la question de la révolution dans toute son ampleur⁴⁵. Contrairement à Schoeller, Schneider ne revendique donc pas de réaliser une œuvre apolo-gique. Il se veut critique sans prétendre à l'objectivité, un cheminement cinématographique qui traduit les interrogations que le jeune réalisateur se pose autour de la période.

⁴² FERRO Marc, *op. cit.*, p. 240.

⁴³ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*

⁴⁴ ORAIN Hugo et SCHNEIDER Clément, cf. Annexe 1.

⁴⁵ DE BECDELIEVRE Romain et SCHNEIDER Clément, *op. cit.*

Si nous revenons au commentaire de Ferro en 1993, l'immense corpus audiovisuel et vidéoludique ne compte seulement que deux œuvres volontairement positives. Renoir réalise un film dédié au Front populaire car « le meilleur sujet, évidemment, serait la vie actuelle : la victoire de mai 1936, les grèves de juin... Ce serait magnifique : mais ce film ne sortira jamais. Alors nous nous sommes rabattus sur l'époque qui offrait le plus de similitude avec la nôtre : la Révolution française⁴⁶. ». Le discours socialiste affiché a permis à Renoir de réaliser son film sans mentir sur sa perception de la Révolution. Schoeller réalise lui son film dans un contexte entièrement différent : en 2018, le socialisme, ou plus généralement la « Gauche », n'est plus au pouvoir. Schoeller souhaite réaliser une œuvre engagée et il fait de la Révolution un moment fondateur de la République. Il avait pensé à intituler son film *Fondation* ou *Les Républicains*⁴⁷. Il s'intéresse à la constitution d'une opinion publique, au transfert du pouvoir politique, de la monarchie constitutionnelle à la république, soit du roi au peuple. Schoeller a affirmé qu'il ne cherchait pas à répondre au film de Renoir :

« Peut-être que le film de Renoir est le plus proche d'*Un Peuple et son roi* parce que Renoir ose filmer à partir de citoyens et de citoyennes. [...] Même s'il y a peut-être quelque chose qui échappe à ça. À un certain moment dans le film, on passe par des visions, c'est-à-dire des choses qui transpercent le naturalisme. J'ai toujours dit que je n'aimais pas le naturalisme et je continue à le dire, parce que je pense que dans le cinéma il y a un leurre, le cinéma est aussi affaire de représentations⁴⁸. ».

Il y a alors une faiblesse quantitative de ces œuvres pro-Révolution au profit d'une abondance d'œuvres négatives. Cette observation peut paraître étonnante, du point de vue français, car nous étudions une période fondatrice pour le roman national du pays⁴⁹.

⁴⁶ Propos issus de l'entretien de Jean Renoir dans *L'Avant-Garde* le 13 mars 1937 reproduits in DALLET Sylvie, *La Révolution française et le cinéma : de Lumière à la télévision*, Paris, Éditions des Quatre-Vents, 1988.

⁴⁷ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*

⁴⁸ « Entretien avec le réalisateur Pierre Schoeller » [en ligne], OCS, Youtube, 29 septembre 2018. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=TxVfBIX5-to>

⁴⁹ Voir BLANC William, CHÉRY Aurore et NAUDIN Christophe, *Les historiens de garde, op. cit.* Et ANDERSON Benedict, *L'imaginaire national. Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*, Paris, La Découverte, 2006.

Bien que les fictions soient conçues sous des régimes républicains (États-Unis, Union européenne, Royaume-Uni...), on a des représentations très critiques se focalisant sur la violence révolutionnaire et populaire. Même les créations françaises reproduisent cet imaginaire social dès qu'elles dépassent l'année 1789 dans leurs scénarios, des représentations qui en disent long sur la perception de la Révolution en France et combien cette période est toujours sujette aux divisions mémorielles.

En 2016, l'Institut d'histoire de la Révolution française était menacé de disparition, ce qui a poussé Pierre Serna, son directeur, à appeler à ne plus séparer la République de la Révolution⁵⁰. Peut-on parler de « guerre de mémoire » comme se demandait Jean El Gammal en 2008⁵¹ ? L'historien constate une « forme de dépolitisation en partie associée à l'éloignement dans le temps de la Révolution, ainsi qu'à une forme de banalisation des références » et que le « temps d'une "authentique" [...] guerre de mémoires était-il pour l'essentiel révolu, et sans doute l'histoire a-t-elle souvent servi de prétexte à des querelles contemporaines⁵². ». Ses propos sont vérifiés par la publication d'un essai par Alexis Corbière, député de la France Insoumise, intitulé *Jacobins ! Les inventeurs de la République*⁵³. C'est une réaction aux propos d'Emmanuel Macron qui déclarait que « la Terreur a creusé un vide émotionnel, imaginaire, collectif » en France suite au jugement et l'exécution du roi en 1793 par la République⁵⁴. Corbière appartient au parti politique La France Insoumise qui multiplie les références à la Révolution. C'était déjà Jean-Luc Mélenchon qui condamnait *Assassin's Creed Unity* en 2014 et notamment la représentation d'un Robespierre-tyran⁵⁵. Le dirigeant de la France Insoumise est très souvent comparé par les médias à Robespierre⁵⁶. C'est un

⁵⁰ SERNA Pierre, « Comment sauver l'Institut d'histoire de la Révolution française » [en ligne], *L'Humanité*, mardi 12 janvier 2016 et consulté le 22 novembre 2019.

⁵¹ EL GAMMAL Jean, « La Révolution française : mémoire et controverses », in BLANCHARD Pascal (dir.), *Les guerres de mémoires. La France et son histoire. Enjeux politiques, controverses historiques, stratégies médiatiques*, Paris, La Découverte, 2008, p. 63-70.

⁵² *Ibid.*

⁵³ CORBIÈRE Alexis, *Jacobins ! Les inventeurs de la République*, Paris, Perrin, 2019.

⁵⁴ MACRON Emmanuel, « La démocratie et l'État » [en ligne], *Le 1*, n°203, 23 mai 2018.

URL : <https://le1hebdo.fr/journal/macron-contre-macron/203/article/la-dmocratie-et-l-tat-2828.html>

⁵⁵ AUDUREAU William, « Jean-Luc Mélenchon et "Assassin's Creed Unity" : "deux formes différentes de la mémoire" de la Révolution » [en ligne], *Le Monde*, 14 novembre 2014.

héritage qu'il revendique lui-même, et Mélenchon a par ailleurs fait les louanges du dernier film de Pierre Schoeller, comme sur le traitement des femmes à l'écran⁵⁷.

Les œuvres pro-républicaines se font alors rares parce que la Révolution elle-même ne jouit pas d'un traitement positif dans le débat public national. La multiplication des discours anti-Robespierre et leur utilisation pour délégitimer des candidats politiques encouragent une perception négative de la période. Les propos du président sont révélateurs sur la focalisation sur l'exécution du roi qui n'intervient qu'en 1793 - soit quatre années après les débuts de la Révolution. Que le chef de l'état républicain diffuse un message si négatif, envers la république qu'il incarne, témoigne de cette instabilité mémorielle. La Révolution ne fait plus consensus comme récit national fondateur. Les deux films qui en font donc l'apologie - Renoir et Schoeller - sont des œuvres militantes et engagées qui défendent une autre vision de la république, du collectif et du social. Les discours contemporains pénètrent à l'écran et s'inscrivent dans des questions beaucoup plus que large que la simple fiction historique. Si le spectateur n'en a pas conscience dans la majorité des cas, la confusion autour de l'essence-vérité du film historique pose question⁵⁸.

⁵⁶ Mélenchon avait fait la Une de *L'Obs* en étant grimé en Robespierre par le journal. Voir COURAGE Sylvain, « Jean-Luc Mélenchon, le révolutionnaire imaginaire » [en ligne], *L'Obs*, 5 février 2019, URL : <https://www.nouvelobs.com/politique/20190205.OBS9710/jean-luc-melenchon-le-revolutionnaire-imaginaire.html>

⁵⁷ HÉRODOTE.NET, *Les femmes dans les révolutions*, par Jean-Luc Mélenchon [vidéo en ligne], YouTube, 17 février 2019 [vue le 22 novembre 2019], <https://www.youtube.com/watch?v=av8qtGtUfVw>

⁵⁸ Le film *The King* (David Michôd, Netflix, 2019) en est l'incarnation. Adaptation de la pièce de Shakespeare, le film est présenté comme un drame historique. Très rapidement, la réalité historique est travestie par le récit national britannique. Le jeune roi est présenté comme très aimable, alors que de nombreuses sources attestent de son extrême cruauté lors des guerres et des batailles. À l'inverse, le Dauphin est historiquement absent de toutes les scènes où il est représenté. Enfin, la bataille d'Azincourt est reconstituée sur un terrain vallonné, ce qui se justifie, dans la fiction, la stratégie militaire permettant la victoire des Anglais. Le terrain était en réalité une plaine agricole. La quasi-totalité de l'œuvre est historiquement fautive et que, sans l'aspect visuel de reconstitution, rien n'est vrai – même dans la fiction. Le roman national s'insère souvent dans les œuvres de fiction historique. Des périodes, comme la Révolution en France, ou le règne d'Henri V en Angleterre, sont propices aux réécritures et à la diffusion de visions subjectives.

1.3 La Révolution est contre-révolutionnaire : de Rohmer à Brunard

Qu'en est-il alors des discours opposés à la Révolution dans la production audiovisuelle et vidéoludique ? Si l'histoire de la Contre-Révolution est relativement récente, possède-t-elle des mythologies contemporaines ?⁵⁹ Quelles sont alors ses principales représentations du XVIII^e siècle à nos jours ? Pour Antoine de Baecque, « il existe une série d'attributs corporels presque obligés, qui reviennent dans le discours et la figuration, régulièrement attachés au personnage du contre-révolutionnaire. Ces marques peuvent se regrouper sous trois catégories différentes : la dégénérescence, le grotesque, et le masque⁶⁰. ».

Il nous revient l'initiative de chercher et d'étudier les signes visuels et les discours qui représentent le contre-révolutionnaire à l'écran. Mais commençons par reposer des éléments de définition. La Contre-Révolution est avant tout une réaction au processus révolutionnaire, mais si elle s'y oppose, elle en fait tout autant partie⁶¹. Révolution et Contre-Révolution naissent en même temps et leurs histoires sont indissociables. On regroupe sous ce terme les acteurs et les discours qui s'opposent au processus déconstruisant l'Ancien Régime à partir de 1789, c'est-à-dire que la Contre-Révolution trouve ses fondements dans une conception autoritaire de la société, mais qu'elle est devenue une réaction lorsque la révolte s'amplifia. Jean-Clément Martin rappelle l'histoire de cette expression, écrite par Alain Rey en 1989 : « Contre-Révolutionnaire » et « anti-révolutionnaire » sont assimilés dans le terme plus large des « ennemis de la Révolution », comme tous ceux qui n'acceptèrent pas cet élan collectif réformateur⁶².

⁵⁹ MARTIN Jean-Clément (dir.), *Dictionnaire de la Contre-Révolution*, Paris, Perrin, 2011, p. 7.

⁶⁰ BAECQUE Antoine de, *op. cit.*, p. 21.

⁶¹ *Ibid.*, p. 10.

⁶² Le terme désigna d'abord ces émigrés qui ont fui dès l'été 1789, puis le clergé réfractaire ou encore la paysannerie catholique à partir de 1791. La « Contre-Révolution » prend forme lorsque la République a été mise à l'ordre du jour. Quand guerres républicaines de 1792 virent les deux camps s'affronter et que les députés votèrent la mort du roi. Entre 1795 et 1799, contre-révolutionnaires et républicains s'affrontèrent autour de l'héritage de Thermidor. La Restauration en 1815 a permis à ces penseurs réactionnaires d'écrire une autre histoire de la Révolution : comme rupture collective avec l'autorité sacrée de la monarchie. Il faut enfin rappeler que l'expression « anti-Révolution » naît comme synonyme en 1790. REY Alain, *Révolution, histoire d'un mot*, Paris, Gallimard, 1989, cité par MARTIN Jean-Clément (dir.), *Dictionnaire, op. cit.*

Ce n'est qu'à partir de 1985 que des historiens utilisent le terme « d'anti-révolution » pour désigner le refus des masses rurales, comme un stade informulé avant l'engagement véritable dans la Contre-Révolution. C'est une distinction opérée plus nettement dans l'historiographie allemande pour graduer le passage entre réticences et prises affirmées de position⁶³.

De Joseph de Maistre à l'Action française de Charles Maurras, qui perdure à notre époque, la Contre-Révolution possède ses propres représentations qui s'inscrivent plus largement dans celle de la Révolution française. Sur nos écrans, les discours contre-révolutionnaires occupent une place conséquente et ils resurgissent d'autant plus depuis une dizaine d'années.

En 2012, Yannick Bosc et Marc Belissa publient en ligne leur réaction au documentaire éponyme de l'émission *L'Ombre d'un doute* de Franck Ferrand, diffusé sur France 3, le 7 mars 2012⁶⁴. Les historiens énumèrent une liste de prétendus-experts présents à la fois dans le dossier « Robespierre le psychopathe légaliste »⁶⁵ - de la revue *Historia* - et dans le « reportage » de Ferrand. On y découvre que c'est la biographie du psychiatre Jean Artarit qui est retenue. La royaliste notoire Anne Bernet est aussi citée dans l'émission comme historienne et qu'elle a rédigé un dossier pour démontrer que Robespierre a été l'organisateur d'un « génocide vendéen ». Sur le site de France 3, les sources du documentaire de Ferrand font références à Reynald Secher : un historien du droit non-spécialiste de la question mais qui milite pour la reconnaissance de ce « génocide vendéen ». On y trouve aussi la mention d'ouvrages de Jean-Clément Martin qui apporte ainsi une « caution scientifique » à l'émission. Il est lui-même interviewé dans l'émission mais pour répéter des propos assez consensuels.

⁶³ MARTIN Jean-Clément, *op. cit.*, p. 61.

⁶⁴ VARGAS Richard, « Robespierre : bourreau de la Vendée », *L'Ombre d'un doute*, France 3, première diffusion le 7 mars 2012. Et BOSC Yannick et BELISSA Marc, « Robespierre, bourreau de la Vendée ? » : une splendide leçon d'anti-méthode historique » [en ligne], *Révolution-française.net*, mis en ligne 15 mars 2012 et consulté le 26 novembre 2019.

⁶⁵ « Robespierre le psychopathe légaliste », N°777, *Historia*, septembre 2011.

L'historien Antoine Resche a étudié le montage de l'émission et il s'est penché plus largement sur le paradoxe du documentaire historique⁶⁶. Il relève la présence d'universitaires à qui l'on donne en réalité très peu la parole et souvent pour reformuler des vérités énoncées par la voix off. Les producteurs comme les réalisateurs peuvent alors se dédouaner en affirmant avoir présenté tous les avis sur la question. En réalité, tout repose sur la volonté de dresser un portrait négatif et à charge de Robespierre comme un génie manipulateur qui aurait organisé un « génocide »⁶⁷. La nécessaire mise en place d'un massacre systématique étatique empêche par exemple de parler de « génocide amérindien » ou ici de « génocide vendéen », car aucune source n'atteste d'une telle volonté de la Convention⁶⁸. Dès 1794, Gracchus Babeuf a dénoncé l'inaction de la Convention face aux massacres des populations civiles, mais il a parlé de « populicide⁶⁹ ». L'ouvrage est par ailleurs réédité en 1987 avec une introduction de Secher. L'émission de Ferrand reproduit alors un discours contre-révolutionnaire sans pour autant s'en revendiquer comme tel. Sources, discours et interviews sont utilisés pour développer une anti-méthode historique comme le démontrent Bosc et Belissa.

C'est un procédé que l'on retrouve à l'identique dans les récentes émissions de Stéphane Bern et Lorant Deutsch, « Laissez-vous guider », avec un épisode qui est consacré à la Révolution⁷⁰. Bern, présentateur-vedette des émissions historiques et « spécialiste » des royautés européennes, est entré à 18 ans dans la Nouvelle Action française, avant d'en être exclu en 1999. Royaliste notoire, il est proche de la famille d'Orléans. Deutsch, aujourd'hui connu comme écrivain, est devenu un « historien-médiatique ». Sans aucune formation dans le domaine, il s'est imposé auprès du public français comme un passionné d'histoire

⁶⁶ RESCHE Antoine, « Peut-on faire du documentaire historique de qualité ? » [en ligne], *Veni Vidi Sensi*, 2 décembre 2019, <https://venividisensivvs.wordpress.com/2019/12/02/peut-on-faire-du-documentaire-historique-de-qualite/>

⁶⁷ Rappelons que ce terme a été inventé par Raphael Lemkin en 1944 pour conceptualiser la Shoah comme la mise en place d'un système d'extermination d'un peuple par un organisme étatique. Puis des historiens ont remonté le cours de l'histoire pour tenter d'en appliquer le concept à d'autres temporalités : génocide arménien, Tutsis ou Shoah. Voir LEMKIN Raphael, *Qu'est-ce qu'un génocide ?*, Monaco, Éditions du Rocher, 2008.

⁶⁸ Voir la récente mise au point de MARTIN Jean-Clément, *Infographie*, op. cit., p. 88-93.

⁶⁹ BABEUF Gracchus, *Du Système de dépopulation, ou la Vie et les crimes de Carrier, son procès et celui du Comité révolutionnaire de Nantes*, Paris, Imprimerie de Franklin, an III (1794).

⁷⁰ « Au coeur de la Révolution française », *Laissez-vous guider*, France 2, diffusé le 2 mai 2019.

et il est souvent présenté à tort comme historien – Deutsch rectifie souvent l'erreur. Proche également de la Nouvelle Action française, il se revendique « royaliste de gauche⁷¹ ». L'émission est donc présentée par deux royalistes. Diffusé comme un documentaire, l'épisode propose une reconstitution fictionnelle de certains événements révolutionnaires, dont une modélisation en 3 dimensions qui traduit une influence vidéoludique.

Comme le soulève l'historien Thibaut Poirot : le spectateur « n'a que de trop rares outils à disposition pour mettre à distance ce discours⁷² » qui instrumentalise l'histoire pour desservir une lecture réactionnaire – voire contre-révolutionnaire. Sophie Wahnich, également sollicitée par les *Inrockputibles*, relève les biais idéologiques du programme et l'émoi provoqué dans la communauté historique face à un tel mésusage de la discipline⁷³.

Ainsi les émissions de Ferrand, Bern et Deutsch mettent en scène une certaine vision de la Révolution qui s'insère dans l'histoire des représentations contre-révolutionnaires. C'est une lecture qui s'impose seule à la télévision et aux heures de grande écoute. Le marché est dominé par des discours réactionnaires. Qu'on évoque histoire et télévision, les premiers noms qui surgissent sont ceux des présentateurs royalistes. Les émissions d'histoire conservatrices sont libres d'exister mais elles ne sont médiatiquement contredites par aucune « contre-émission » républicaine. Le plus dommageable est, comme le souligne Thibaut Poirot, l'usage biaisé ou l'absence de la source historique. Le spectateur se voit imposer des vérités sans pouvoir savoir d'où proviennent de tels propos. C'est une critique plus largement présente dans la question de la vulgarisation historique. Que ce soit sur Youtube ou à la télévision, le succès de ces épisodes consacrés à l'histoire atteste d'un appétit réel des spectateurs contemporains. Mais, sur ces supports de divertissement, la science historique n'est plus seulement vulgarisée et rendue accessible, elle est travestie et fragmentée :

⁷¹ CHAPUIS Nicolas, « Pavé, pas pris » [en ligne], *Libération*, 10 septembre 2011 et consulté le 26 novembre 2019, https://next.liberation.fr/culture/2011/09/10/paves-pas-pris_760210

⁷² POIROT Thibault, « "Robespierre, fais-moi peur!" L'étrange road-trip télévisé de Stéphane Bern et Lorant Deutsch » [en ligne], *Huffingtonpost*, 6 mai 2019 et consulté le 26 novembre 2019, <https://www.huffingtonpost.fr>

⁷³ DEJEAN Mathieu et WAHNICH Sophie, "On a fait regarder l'émission de Stéphane Bern et Lorant Deutsch sur la Révolution française à une historienne" [en ligne], *Les Inrockputibles*, mis en ligne 30 avril 2019 et consulté le 26 novembre 2019. <https://www.lesinrocks.com/2019/04/30/medias/medias/on-a-fait-regarder-lemission-de-stephane-bern-et-lorant-deutsch-sur-la-revolution-francaise-a-une-historienne/>

« Dans le champ académique, la vulgarisation, c'est vulgaire, confirme Laurence de Cock, professeure agrégée d'histoire. Ce n'est pas considéré comme un travail universitaire. Tout le monde trouve ça formidable, mais personne ne veut s'en charger⁷⁴. ». Les reportages de vulgarisation proposent toutefois peu de reconstitution fictionnelle et s'axent autour d'interviews ou de montage d'images. La mise en œuvre de propos contre-révolutionnaires est bien plus complexe à décrypter lorsqu'on aborde le cinéma ou le docu-fiction.

Rohmer aurait eu l'envie de faire un film sur la Révolution lors du Bicentenaire. L'ensemble des fictions historiques du réalisateur sont en réalité des adaptations littéraires. Beaucoup d'historiens ont « reproché à Rohmer d'avoir adopté le point de vue d'une aristocrate, d'avoir choisi le camp de la monarchie contre celui de la Révolution⁷⁵ ». Est-ce pour autant un film « contre-révolutionnaire » parce que son inspiration est une source contre-révolutionnaire ? Quels éléments peuvent nous permettre d'en discuter ? Rohmer répondait à des critiques sur sa position réactionnaire dans un entretien au *Télérama*, en voici la reproduction :

« Télérama : Il semble qu'elle défende le parti de la monarchie constitutionnelle, alors en vigueur en Angleterre depuis un siècle. Est-ce aussi celui auquel vous êtes attaché ?

Éric Rohmer : Personnellement, je ne peux pas être attaché à la monarchie... La monarchie, même les descendants du duc d'Orléans ne tiennent pas à la rétablir ! Grace Elliott faisait partie de la société qui entourait le roi d'Angleterre. Elle a même été la maîtresse du prince de Galles, futur George IV, dont elle a eu une fille. Donc elle a sans doute pour modèle l'Angleterre, déjà démocratique avec la Chambre des communes et la Chambre des pairs. Tout laisse penser qu'elle a pu approuver la bonne volonté de Louis XVI, au début de la Révolution, d'être lui-même un monarque constitutionnel. En revanche, on ne connaît pas sa position quant au refus du roi d'admettre la constitution civile du clergé, qui est un élément clé de la Révolution. Alors que son prédécesseur Louis XV s'était dégagé de l'emprise

⁷⁴ LION Bastien, « Les youtubeurs ouvrent la voie à la vulgarisation historique » [en ligne], *Le Monde*, 28 juillet 2018 et consulté le 26 novembre 2019. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/07/28/les-youtubeurs-ouvrent-la-voie-a-la-vulgarisation-historique_5337027_4408996.html

⁷⁵ KAGANSKI Serge, *L'Anglaise et le Duc* [en ligne], Les Inrockputibles, 1 janvier 2001 et consulté le 27 novembre 2019. <https://www.lesinrocks.com/cinema/films-a-l-affiche/langlaise-et-le-duc/>

de Rome, Louis XVI rendait le dialogue impossible. Grace Elliott était écossaise et catholique. Mais qu'en pensait-elle ? Son livre ne le dit pas.

Télérama : *Son regard sur le peuple révolutionnaire, tel que vous le rendez dans le film, est impitoyable.*

E.R : Mais le peuple qu'on voit, c'est plutôt ce qu'on appelait autrefois la « lie du peuple », la « populace ». Actuellement, on parlerait d'« éléments incontrôlés », ce sont si vous voulez les « casseurs » de l'époque. En menant l'assaut contre les prisons, les révolutionnaires délivraient des détenus de droit commun, des truands qui se trouvaient mêlés aux cortèges et que des hommes politiques tels Marat ou Danton ont poussés plus ou moins à commettre des exactions. Ce qu'on voit là n'est pas une représentation du peuple, pas plus que les casseurs ne représentent l'ensemble d'une manifestation⁷⁶. ».

Rohmer ne se revendique pas comme monarchiste et justifie cette position par le respect des mémoires de Grace Elliott. L'adaptation protégeant quelque part le réalisateur par ce transfert de subjectivité : ce n'est pas son regard mais celui de l'Anglaise. Pour autant, il a une préférence politique pour le modèle de la monarchie parlementaire. Sa position par rapport au peuple est plus ambiguë. Lorsque le journaliste parle de « son regard », il évoque celui de Grace. Le cinéaste défend sa représentation d'une « populace » comme les « casseurs » de l'époque. Il avance même que Marat ou Danton ont encouragé les violences. Rohmer ne mentionne pas avoir lu d'autres ouvrages que les mémoires et il ne s'est pas attaché l'expertise d'un historien. Si les mémoires de Grace Elliott sont ses principales sources, rappelons que ce sont les écrits d'une aristocrate anglaise farouchement opposée à la Révolution⁷⁷. Dans le film, les accusations envers les députés et un peuple « casseur » correspondent à une lecture contre-révolutionnaire mais indirecte, car ce sont les positions de Grace Elliott.

⁷⁶ « Éric Rohmer revient sur L'Anglaise et le Duc » [en ligne], *Télérama*, publié le 10 janvier 2010. URL : <https://www.telerama.fr/cinema/eric-rohmer-revient-sur-l-anglaise-et-le-duc,51422.php>

⁷⁷ ELLIOTT GRACE, *Mémoires*, *op. cit.*

Il est toutefois difficile d'affirmer que Rohmer a réalisé un film contre-révolutionnaire. Comme l'affirmait Jacques Morice pour le Télérama en 2001 : « l'intérêt principal du film vient de là, il s'intéresse moins à défendre tel ou tel camp qu'à montrer l'ambiguïté et les compromissions propres à chacun, dès lors que le sentiment s'en mêle. Il n'y a pas plus de sentiment pur que d'engagement irréprochable. Ce serait la thèse du film, si thèse il y avait...⁷⁸ ». Rohmer n'a en effet pas de thèse affirmée sur le sujet. Les seules hypothèses que nous pouvons retenir sont les suivantes.

D'abord, l'intérêt pour le cinéaste des mémoires d'une aristocrate anglaise peut induire une certaine inclinaison de celui-ci pour le sujet. Dans le contexte du Bicentenaire, moment où il a découvert Grace Elliott, se pencher sur cette source signifie une position singulière. Ensuite, l'absence de références par Rohmer à d'autres documents historiques et d'experts pour le conseiller permettent d'avancer qu'il se sentait suffisamment légitime. Enfin, son regard cinématographique, qui encourage la perception d'un peuple violent, traduit un rejet d'une partie du processus révolutionnaire. Son dégoût du désordre et de ne retenir de la Révolution que sa violence ou sa Terreur, on les retrouve dans les *Considérations* de Joseph de Maistre : « « Où et quand finira l'ébranlement ? [...] Hélas ! un nuage sombre couvre l'avenir, et nul œil ne peut percer les ténèbres. Cependant, tout annonce que l'ordre de choses établi en France ne peut durer, et que l'invincible nature doit ramener la monarchie⁷⁹. ».

L'Anglaise et le Duc ne peut donc pas être qualifié de film contre-révolutionnaire. C'est par contre une œuvre conservatrice et critique envers la Révolution qui est perçue comme une période négative parce qu'elle est réduite à la Terreur. Des similitudes sont cependant identifiables avec une vision contre-révolutionnaire, notamment sur la représentation du Peuple qui est vu comme une foule violente et déshumanisée. Le résultat place plutôt le film du côté des œuvres négatives. Pour autant, le cinéaste ne cache pas sa nostalgie et son goût pour la tradition. Pour l'ensemble de ces éléments, de nombreux critiques ont salué l'œuvre de Rohmer pour son apport au débat des fictions historiques sur la Révolution.

⁷⁸ MORICE Jacques, « L'Anglaise et le Duc » [en ligne], *Télérama*, 5 septembre 2001, URL : <https://www.telerama.fr/cinema/films/l-anglaise-et-le-duc.56267.php>

⁷⁹ MAISTRE Joseph de, *Considérations sur la France*, op. cit., p. 122.

La perception positive collective traduit ce que Sophie Wahnich appelle : « une nouvelle réception de la Révolution française qui impose, par le dégoût pour les crimes politiques du XX^e siècle, un dégoût pour l'événement révolutionnaire [...] comme matrice du totalitarisme...⁸⁰ ». Ainsi Rohmer transforme le récit de Grace Elliott en le transposant comme un point de vue contemporain sur la Révolution⁸¹. La position du cinéaste est peut-être plus proche de l'anti-révolutionnaire par ce rejet d'une violence qui s'amalgame avec celle du fascisme contemporain.

Plus récemment, Arte a produit un docu-fiction intitulé *Ils ont jugé la Reine*. Réalisé par Alain Brunard en 2019, c'est une adaptation de l'ouvrage *Juger la reine* de l'historien Emmanuel de Waresquiel⁸². Fiction et livre relatent les derniers instants de la reine et notamment son procès. L'historien voulait se plonger dans des archives « peu explorées »⁸³. Waresquiel étudie Marie-Antoinette comme femme, reine, étrangère et mère. Non pas qu'il s'agisse d'un ouvrage de fiction, mais l'ouvrage s'ouvre par un « Acte premier » qui est rédigé à la première personne. L'historien se promène dans le tribunal de grande instance de Paris. Ni introduction ni problématique : ce n'est pas un essai mais un exercice mêlant littérature et histoire - rappelant l'essai d'Ivan Jablonka⁸⁴. Il n'y a pas non plus de conclusion mais un épilogue. Dans la postface, Waresquiel prend le temps d'évoquer ses motivations et ses raisons qui l'ont poussé à rédiger ce livre : « Ce n'est ni par les applaudissements de ses ennemis ni par les larmes de ses amis que je suis arrivé à Marie-Antoinette. C'est par le silence que j'avais éprouvé un jour en visitant sa cellule de la Conciergerie⁸⁵. ». Il affirme une subjectivité et une sensibilité mêlées au travail de l'historien. Il y compare sa méthode à celle du détective car tous deux partagent « l'esprit de curiosité, l'exercice de la méthode, les facéties de l'intuition. Il mène l'enquête⁸⁶. ». C'est une part de fiction assumée par ses mots car il conclut plus loin qu'il a voulu dialoguer avec la reine, comme Michelet convo-

⁸⁰ WAHNICH Sophie, *La liberté ou la mort, essai sur la Terreur et le terrorisme*, Paris, La Fabrique, p. 10.

⁸¹ *Ibid.*

⁸² WARESQUIEL Emmanuel de, *Juger la reine*, Paris, Tallandier, 2016.

⁸³ *Ibid.*, p.274.

⁸⁴ JABLONKA Ivan, *L'Histoire est une littérature contemporaine*, Paris, Seuil, 2017.

⁸⁵ WARESQUIEL Emmanuel de, *op. cit.*, p. 273.

⁸⁶ *Ibid.*, p. 274.

quait les rois dans son *Histoire de France*⁸⁷. *Juger la reine* se situe alors entre l'essai et la fiction historique. L'usage des sources apporte tout de même une légitimité à l'écrit de l'historien, mais la forme vient confirmer une subjectivité assumée. On ne peut donc pas parler d'un récit contre-révolutionnaire mais un objet original qui possède une part dramatique importante.

C'est dans l'adaptation télévisuelle qu'apparaissent d'autres problématiques. Le docu-fiction se revendique du livre de Waresquiel et justifie une reconstitution basée sur les archives inédites compilées par l'historien. C'est là que naît ici le travestissement de la source historique. Alain Brunard fait de son film une œuvre à portée historique par cette affiliation au travail de Waresquiel. *Ils ont jugé la Reine* est donc une adaptation de l'essai *Juger la reine*. Dans le docufiction, la subjectivité est dissimulée derrière la référence au second. Waresquiel a mené un travail de documentation historique en se plongeant dans les sources du procès. Brunard a lu l'essai et a fait confiance à son récit. Dans cette réappropriation et ce transfert médiatique - du livre à la télévision - une perte intrinsèque à l'adaptation s'est effectuée. Dans *Ils ont jugé la reine*, les représentations d'un peuple violent, idiot et sanguinaire sont donc les propres choix de Brunard. Outre cette perception très noire de la Révolution, il est de nouveau difficile d'y trouver les traces d'un discours contre-révolutionnaire. Nous sommes plutôt dans un rejet de la violence révolutionnaire propre aux auteurs de fiction car c'est ce qui prédomine aujourd'hui dans l'imaginaire social français.

Rohmer et Brunard conçoivent des œuvres négatives à partir de lectures subjectives de sources soit contre-révolutionnaires (Grace Elliott) soit anti-Terreur (Waresquiel). Sans témoignages de leurs parts, on ne peut affirmer que leurs films sont des œuvres contre-révolutionnaires. Ils sont peut-être anti-révolutionnaires, mais cela reste une hypothèse. Seules les émissions télévisuelles de Ferrand, Bern et Deutsch peuvent être qualifiées comme telles, car les concepteurs se revendiquent royalistes ou sont affiliés à la Nouvelle Action française et à d'autres courants similaires. De plus, ces épisodes télévisés sont les seuls à occuper l'espace médiatique⁸⁸. Ainsi les discours contre-révolutionnaires se diffusent sans rencontrer de contradictions ou d'oppositions à l'écran. Il y a bien des articles,

⁸⁷ MICHELET Jules, *Histoire de France*, Paris, Hachette, 1833-1844.

comme ceux de Bosc, Belissa ou Wahnich qui tentent d'alerter sur ce monopole idéologique, mais ils restent cantonnés à des cercles de spécialistes. Dans le champ public, les visions négatives des présentateurs dominant et influencent en retour des docu-fictions, comme celui de Brunard. Habités à de telles représentations, les spectateurs français ne s'étonnent pas de voir un Robespierre tyrannique ou un peuple édenté, lubrique et manipulable. Un cercle vicieux s'installe alors et l'idéologie réactionnaire s'ancre plus profondément à chaque fiction. Peut-on alors parler d'un retour des discours contre-révolutionnaires ? On constate plutôt une disparition des œuvres républicaines ou plus généralement engagées à dépeindre positivement la Révolution. À l'inverse, les œuvres contre ou anti-révolutionnaires n'ont cessé d'exister et dominent aujourd'hui sur les écrans.

⁸⁸ Il y a bien eu depuis le docufiction *Révolution !* (Hugues Nancy et Jacques Malaterre) diffusé sur France 2 à une heure de grande écoute le 13 juillet 2021. Toutefois, c'est bien un docufiction et non une émission de télévision ou un documentaire.

1.4 La Révolution est « féministe » : de Rohmer à Schoeller

Les fictions historiques n'échappent donc pas aux intrusions de diverses subjectivités contemporaines. Qu'elles soient apologiques ou réprobatrices, les œuvres restent l'aboutissement d'un assemblage de choix, d'appropriation et de lectures propres à chaque concepteur. Dans le contexte actuel, la critique générale d'une domination masculine et l'affirmation des mouvements féministes influencent également les nouvelles représentations fictionnelles⁸⁹. On n'étudiera pas ici la représentation des femmes de la Révolution dans les fictions, c'est le cas du chapitre 4 de cette troisième partie, mais les discours des auteurs qui sous-entendent une position « féministe » dans leurs œuvres. On présentera notamment comment les fictions conçues entre 2000 et 2020 accordent une place croissante, ou non, aux personnages féminins.

Dans *L'Anglaise et le Duc* de Rohmer, on constate que le personnage principal est une femme. Le cinéaste met en avant une figure féminine - actrice de la Révolution - jusqu'à son emprisonnement en 1793. Elle joue un rôle comme soutien de la monarchie et est une figure notoire de la Contre-révolution. Son engagement pour cette cause, que l'on peut observer tout au long du film, est symbolisé dans la scène de fouille de sa chambre. Puisqu'elle met même sa vie en danger. Elle risque la mort pour trahison en refusant de dénoncer le comte. Grace est bien une héroïne, maîtresse de son propre destin. C'est un traitement identique au *Marie-Antoinette* de Coppola qui est présenté comme le portrait d'une femme moderne. La revendication est soutenue par les propos de la réalisatrice, comme nous l'avons déjà évoqué⁹⁰.

Dans *Les adieux à la reine* de Jacquot, Sidonie (Léa Seydoux) est elle aussi une femme résolument moderne. Sa condition, comme femme de chambre, la place d'autant plus dans cette position de contestation de l'autorité de ses maîtres. Dans *Un Peuple et son roi*,

⁸⁹ BARD Christine (dir.), *Dictionnaire des féministes. France – XVIII^e-XXI^e siècle*, Paris, PUF, 2017. Et BARD Christine (dir.), *Féminismes. 150 ans d'idées reçues*, Paris, Le Cavalier Bleu, 2020.

⁹⁰ Voir à ce sujet le paragraphe consacré aux motivations de Coppola pour son film dans le chapitre sur les trames narratives.

Schoeller a cherché à revaloriser le rôle des femmes comme actrices historiques du processus révolutionnaire. Lorsque Dominique Godineau le fait remarquer au réalisateur : il ne nie pas une vision moderne⁹¹. L'historienne rétorque alors que cette vision est plutôt « optimiste, [...] et qui correspond peut-être à ce que l'on a envie de voir maintenant, en 2018. Car, même si les femmes étaient actives pendant la Révolution, elles n'étaient pas pour autant à égalité avec les hommes, ni dans le privé ni dans le public...⁹² ». Schoeller ajoute qu'il aurait pu accorder une place importante aux mécanismes de domination. Même là, il traduit l'intrusion de sa subjectivité contemporaine. Schoeller accorde également une place importante aux femmes par un casting plus équilibré qu'à l'ordinaire : les protagonistes sont autant des deux sexes. On pourrait même dire que les femmes sont plus présentes que les hommes dans son film, ou bien encore que Françoise Candole (Adèle Haenel) est l'héroïne principale. Elle est la symbolisation de la politisation populaire. Les femmes sont plus actives et importantes dans le film de Schoeller. Le cinéaste se sert de ses figures féminines pour développer son discours. De fait, il participe à alimenter un cinéma « féministe ». Il peut se justifier car les œuvres précédentes avaient plutôt tendance à oublier le rôle fondamental des femmes.

Verhaeghe réalise *Une femme dans la Révolution* en 2014. Comme son titre l'indique, le téléfilm se concentre sur l'expérience des événements révolutionnaires par Manon. Originnaire de la Vendée, elle se rend à Paris pour participer avec enthousiasme aux émotions collectives et citoyennes de 1789. À travers le récit des aventures de Manon, Verhaeghe met en scène des interrogations contemporaines sur la condition féminine. La jeune femme ne comprend pas qu'on écarte les femmes des nouvelles libertés. Pour le spectateur, d'autant plus féminin, les interrogations de Manon permettent le déroulement d'un discours – presque pédagogique – sur le sort des citoyennes durant la Révolution. On a relevé quelques anachronismes présents dans le téléfilm, comme des chants anarchistes du XIX^e siècle. Il en existe peut-être un autre dans l'écriture du personnage de Manon. La jeune femme est résolument moderne, comme la Marie-Antoinette de Coppola. Il est plus plau-

⁹¹ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*

⁹² *Ibid.*

sible qu'une jeune vendéenne, comme Manon, a été plus enclin à embrasser la cause révolutionnaire que la reine. Cependant, il y a une incohérence scénaristique car le téléfilm s'achève sur le portrait d'un personnage finalement très conservateur. Alors qu'elle était une fervente admiratrice de l'Incorruptible, la jeune femme s'oppose à Robespierre et à la Terreur. Puis, après Thermidor, elle décide de retourner en Vendée pour s'éloigner de la cause révolutionnaire. Il est donc difficile de percevoir le discours qui se cache dans la figure de Manon. C'est tout de même un personnage très intéressant quant au traitement des femmes révolutionnaires dans les fictions historiques. Enfin, c'est aussi un fiction télévisuelle dans laquelle une femme du peuple est le véritable personnage principal du récit.

Dans les films de Poiré, de Schneider et dans les jeux vidéo, les femmes sont cantonnées à des rôles familiaux, amoureux ou secondaires. Chez Poiré, seule Charlotte de Robespierre (Sylvie Testud) incarne une figure féminine pouvant évoquer l'implication réelle des femmes durant la Révolution. Pour autant, étant la sœur de Robespierre, elle est plutôt représentée comme une femme de trop fort caractère. C'est quelque part une parodie de la figure de la dominatrice. L'ambiance comique et burlesque de l'ensemble du film ne permet pas de justifier un discours féministe.

Chez Schneider, l'absence de femme s'explique par l'intrigue qui se déroule dans un monastère, puis auprès de soldats. Seule Marianne (Grace Seri) est présente mais elle incarne alors la séduction : le reniement des valeurs religieuses pour le jeune moine et l'allégorie républicaine. Son corps symbolique écrase son individualité : elle représente la femme, la sexualité et la liberté en tant qu'esclave. Son personnage est d'ailleurs muet dans la quasi-totalité du film. C'est plutôt son corps qui est mis en scène. Pour Clément Schneider, le personnage de Marianne traduit le principal engagement politique du film : « La figure de Marianne est intéressante, car c'est un personnage vivant avec potentiellement le corps d'un acteur derrière. L'intérêt d'intégrer le symbole, c'est de le subvertir immédiatement. À rebours de cette iconographie d'une Marianne meneuse d'hommes, harangueuse, et blanche, on s'est dit qu'on allait en faire une noire qui se tait⁹³. ».

⁹³ ORAIN Hugo et SCHNEIDER Clément, *op. cit.*

Dans les deux jeux de notre corpus, développant suffisamment un scénario pour présenter des personnages (*Unity* et *We. The Revolution*), la femme est soit vectrice de la relation amoureuse (Élise dans *Unity*) soit la figure de l'épouse (*We. The Revolution*). Dans le premier cas, Élise est pourtant présentée comme une femme libre : une guerrière qui n'hésite pas à se battre pour ses propres convictions. Mais c'est le développement du scénario qui ne la fait apparaître que lors d'intrigues amoureuses. Par ailleurs, sa mort est l'élément dramatique de dénouement du jeu. Même si le jeu représente autant des femmes que des hommes, dans cette foule éternellement en révolution, ce n'est pas une revendication féministe, c'est-à-dire qui lutte pour l'égalité des sexes et l'émancipation des femmes. Dans *Unity*, les femmes sont plutôt représentées comme des entités collectives - tricoteuses ou prostituées - que comme des individus dotés d'une capacité d'action. C'est une observation similaire à celle que l'on peut faire dans *We. The Revolution* : la foule est composée autant d'hommes que de femmes par exemple. Mais la figure féminine est sinon celle de la prostituée, de la femme au foyer ou bien un personnage historique facilement identifiable. On peut ainsi avoir une rapide conversation avec Germaine de Staël ou Olympe de Gouges. La brièveté et l'aspect stéréotypé de ces séquences correspondent plutôt à un souci de satisfaire un « quota » de présence féminine à l'écran, qu'à une volonté de représenter réellement l'engagement des femmes révolutionnaires.

Finalement, bien qu'elles aient toujours été présentes dans les objets audiovisuels ou télévisuels sur la Révolution, les femmes ont longtemps été cantonnées à des rôles secondaires. Sinon, elles interviennent toujours dans le cas d'événements bien précis : la marche d'octobre 1789 ou l'exécution de la reine. Là, on ne peut les oublier sans sacrifier l'événement. De tels mécanismes sont plus largement liés au traitement de la femme à l'écran. Ainsi l'affirmation des combats féministes, depuis une cinquantaine d'années⁹⁴, dans nos sociétés actuelles, a permis la constitution de nouveaux rôles. Même la fiction historique a été impactée par cette relecture contemporaine. Il est d'autant plus singulier de constater que c'est par la figure de la reine que les femmes ont obtenu des rôles plus im-

⁹⁴ PERROT Michelle, « Histoire des femmes et féminisme », *Journal français de psychiatrie*, n°40, 2011, p. 6-9.

portants dans les adaptations fictionnelles de la Révolution. C'est une intrusion relativement positive car elle revalorise l'action des citoyennes. Dans d'autres périodes, cela peut au contraire créer des erreurs. Dans dans des jeux vidéo, on a vu des femmes combattre dans les tranchées de la Première Guerre mondiale ou revêtir des armures de chevalier. La nécessaire lutte contemporaine pour l'égalité des sexes aboutit parfois à une réécriture historique qui est principalement diffusée – sinon légitimées - par les fictions visuelles. Le féminisme se transforme en une nouvelle mythologie contemporaine.

1.5 Conclusion du chapitre

Dans ce premier chapitre, on s'est concentré sur l'intrusion de subjectivités contemporaines, c'est-à-dire les discours plutôt que les formes visuelles. On constate qu'il y a très peu d'œuvres qui racontent positivement la Révolution, malgré un récent changement avec les films de Schoeller et Schneider. La fiction ancre donc des débats mémoriels et historiographiques. La Révolution ne fait pas unanimité comme moment fondateur du récit national républicain. Toutefois, il y a une multiplication des fictions conservatrices qui jugent durement la Terreur et l'action populaire des citoyens. C'est seulement à la télévision qu'il y a des discours contre-révolutionnaires revendiqués. L'absence d'émissions contradictoires, pro-républicaines, provoque simplement une domination de ces productions réactionnaires.

La fiction raconte donc l'histoire selon les enjeux et les débats qui dominent dans la société au moment de sa conception. Aujourd'hui, il y a de plus en plus d'œuvres qui valorisent le rôle des femmes, mais ce ne sont pas des récits « féministes » qui mettent véritablement en scène le combat pour l'égalité des droits des femmes, hormis le personnage de Françoise dans le film de Schoeller. De même, il n'y a pas de fictions qui racontent la longue abolition de la peine de mort ou de l'esclavage. À l'inverse, les récentes revendications populaires françaises pour plus de représentation démocratique (Nuit Debout, Gilets jaunes) ont été traduites à l'écran dans les œuvres de Schoeller et Schneider. La fiction devient alors un miroir de notre perception sociale de l'histoire.

Au début du siècle précédent, les œuvres sur la Révolution étaient principalement orientées autour des enjeux politiques du socialisme, du communisme et du fascisme. Puis le traumatisme des régimes totalitaires et fascistes de la Seconde guerre mondiale a focalisé la constitution d'œuvres anti-Terreur. Toute figure tyrannique de l'histoire a été dénoncée à l'écran. Robespierre est devenu un pré-dictateur du XX^e siècle. Hormis des tentatives de réhabilitation républicaine la Révolution française à l'écran a subi le rejet général du communisme. Le moment du Bicentenaire a marqué un certain soubresaut positif avec la diffusion

d'un roman nation républicain. Les œuvres engagées pro-révolutionnaires ont pu profiter d'une opinion publique favorable. Quant aux discours contre ou anti-révolutionnaires, ils n'étaient pas très populaires en 1989. Pourtant, c'est à la même période que Rohmer a commencé à se pencher sur les mémoires de Grace Elliott - pour *L'Anglaise et le Duc*. L'après-Bicentenaire a marqué un coup d'arrêt pour l'ensemble du traitement audiovisuel de la Révolution. On assiste finalement à un retour des fictions, au début des années 2000, avec un nouvel intérêt pour l'aristocratie et la monarchie.

Ainsi, parmi les cinq derniers fictions conçues sur la Révolution, deux films témoignent d'un retour à la positivité - Schoeller et Schneider. Le docufiction de Brunard relève d'une position conservatrice. Le jeu *We. The Revolution* défend un discours contre-révolutionnaire. Enfin, en octobre 2020, la plateforme Netflix a diffusé *La Révolution* (Aurélien Molas, 2020). Le scénario est confié à Aurélien Molas et Gaïa Guasti qui sont tous deux écrivains. Le récit fantastique raconte la jeunesse du docteur Joseph Ignace Guillotin. Il découvre un mystérieux virus : le Sang bleu qui « se propage au sein de l'aristocratie et pousse la noblesse à attaquer le peuple⁹⁵ ». La fiction eschatologique s'inscrit dans une angoisse collective et mondiale quant à un effondrement des sociétés occidentales par une pandémie ou une catastrophe climatique. Depuis une dizaine d'années, les productions post-apocalyptiques se multiplient sur nos écrans.

Des discours hyper-contemporains pénètrent donc bien dans l'écriture de récits fictionnels sur le passé. Dès que les artistes se sont emparés de la période, la Révolution a été représentée selon les enjeux sociétaux dans laquelle chaque œuvre est conçue. Depuis le XX^e siècle, au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo, elle est tour à tour socialiste, fasciste, féministe ou fantastique.

⁹⁵ « Netflix va réécrire la Révolution française en mode fantastique »[en ligne], *Huffington Post*, 29 novembre 2019 et consulté le 2 décembre 2019 https://www.huffingtonpost.fr/entry/netflix-va-reecreire-la-revolution-francaise-en-mode-fantastique_fr_5c92b6e2e4b0ab349ef731cc

Chapitre 2. Mythologies médiatiques

Plusieurs « mythologies »¹ de la Révolution sont visibles dans les fictions contemporaines, c'est-à-dire l'ensemble des représentations qui influencent notre perception actuel du passé et nourrissent un imaginaire social. Les auteurs projettent leurs propres visions sur le XVIII^e siècle.

Quelles sont alors les principales mythologies contemporaines de la Révolution française représentées dans notre corpus ? Et comment ces mythologies nous permettent de comprendre comment l'histoire de la Révolution est perçue aujourd'hui par les auteurs et les spectateurs ?

Dans ce chapitre, on veut identifier les principales « mythologies contemporaines ». Or, on ne pouvait les étudier toutes, c'est pourquoi on analysera les trois formes dominantes : la violence révolutionnaire², le bonheur révolutionnaire et la guillotine comme symbole révolutionnaire. Ces choix d'analyse ne pourront être exhaustifs, mais il nous semble qu'ils nous permettront de dresser un portrait pertinent des nouvelles « mythologies contemporaines » de la Révolution.

¹ Voir le chapitre 1 de la troisième partie qui est consacré à la généalogie de l'image et dans lequel on conceptualise l'idée de « mythologie médiatique » contemporaine. Le terme a aussi été étudié par Martial Poirson dans son ouvrage *La Révolution française et le monde d'aujourd'hui : mythologies contemporaines*, *op. cit.*

² Pour la logique de cette partie, nous regroupons dans le terme de « violence révolutionnaire » l'ensemble des formes de violence exercées pendant la Révolution et non la seule violence appliquée par les « révolutionnaires » au pouvoir. On comprendra dans les lignes ci-dessous qu'il y a une importante confusion sur ce point dans les fictions, entre la violence politique et la violence populaire.

2.1 Le mythe d'une violence révolutionnaire

« Liberté ! Égalité ! Voilà les mots qui retentissent. Le bourgeois paisible saisit ses armes ; la multitude inonde les rues et les places, des bandes d'assassins errent de côté et d'autre. Les femmes deviennent des hyènes et font un jeu de la terreur. De leurs dents de panthère, elles déchirent le cœur palpitant d'un ennemi. Plus rien de sacré ; tous les liens d'une réserve pudique sont rompus. Le bon cède la place au méchant, et les vices marchent en liberté. Le réveil du lion est dangereux, la dent du tigre est effrayante ; mais ce qu'il y a de plus effrayant, c'est l'homme dans son délire. Malheur à ceux qui prêtent à cet aveugle éternel la torche, la lumière du ciel ! Elle ne l'éclaire pas, mais elle peut, entre ses mains, incendier les villes, ravager les campagnes³. ».

Ainsi s'est exclamé, en 1799, Friedrich von Schiller. Les mots terribles du poète romantique allemand décrivent postérieurement la Terreur. Pourtant, dès 1792, la Convention lui a conféré la citoyenneté française, mais il ne le découvre qu'en 1798⁴. La fiction artistique résume souvent une révolution à cette vision peinte par l'écrivain : un peuple enragé, un renversement des valeurs, un incendie incontrôlable, etc. Pour la Révolution française, ce serait dix ans de profonds bouleversements éclipsés par la violence exceptionnelle de ce gouvernement que l'on a plus tard qualifié de « terroriste »⁵. Analyser la violence politique durant la Révolution induit d'étudier notamment la Terreur et la notion de « terrorisme »⁶. C'est un concept qui est un « objet de plus en plus prégnant et insaisissable⁷ » dans nos sociétés contemporaines. Le terrorisme n'est pas un phénomène nouveau mais il n'a cessé

³ SCHILLER Friedrich von, *Le chant de la cloche* (1884), Paris, Hachette, 2013, v. 359-386.

⁴ Voir MANN Thomas, *Essai sur Schiller*, Paris, Presses universitaires de France, 1956. Et MONDOT Jean, « Schiller et la Révolution française. D'un silence, l'autre », *Revue germanique internationale*, n°22, 2004, pp. 87-102.

⁵ BRUNEL Françoise et GUILHAUMOU Jacques, « Pour une fin des analogies : "gouvernement révolutionnaire" et "état d'exception" dans la Révolution française » in BIARD Michel et DUCANGE Jean-Numa (dir.), *L'exception politique en révolution. Pensées et pratiques (1789-1917)*, Mont-Saint-Aignan, Presses universitaires de Rouen et du Havre, 2019, pp. 15-24.

⁶ Voir BIARD Michel, *Terreur et Révolution française*, Toulouse, UPPR, 2016. Et BIARD Michel et LINTON Marisa, *Terreur ! La Révolution française face à ses démons*, Paris, Vendémiaire, 2017 ; notamment leur introduction qui présente les nouveaux enjeux historiographiques sur la Terreur.

⁷ RAFLIK Jenny, *Terrorisme et mondialisation, Approches historiques*, Paris, Gallimard, 2016.

de changer de forme. Comme le rappelle Jean-Clément Martin, le terme « terroriste » n'apparaît que fin 1794, après le 9 Thermidor, sous la plume de Boisset le 23 novembre 1794, ou dans une lettre Monestier à l'Assemblée qui est datée du 1^{er} décembre 1794⁸. Pour les deux députés, comme pour la majorité de la population pendant la Révolution, le terme est employé pour évoquer ceux qui ont cherché à punir et éliminer leurs adversaires politiques, ou pour qualifier l'an II. Il ne renvoie pas à cette idée de « terroriser » une population, comme ça a été le cas dans les régimes fascistes du XX^e siècle.

Pour Jean-Claude Milner, la Terreur cristallise la mémoire révolutionnaire, dès et depuis le XIX^e siècle, entre sacralisation et rejet : qui n'approuve pas la Terreur sans réserve choisit le camp de la réaction, qui choisit le camp de la révolution ne peut qu'approuver la Terreur⁹. Le linguiste distingue deux types de violence : celle « anti-politique » (œuvres de la foule, mort anonyme et spontanée) et politique (mise à l'écart de la foule, bourreau, guillotine). Qualifier d'anti-politique les manifestations populaires est critiquable car cela sous-entend un rejet de la capacité politique de l'action du peuple. Mais pour Milner, cette distinction sert à différencier l'organisation étatique de l'exercice de la violence de celle du peuple rassemblé en une foule.

On n'affirme pas que la Révolution est violente. On questionne la sur-représentation d'une brutalité révolutionnaire dans les fictions de notre corpus. Que ce soit la foule violente ou la Terreur politique, on retracera cette mythologie médiatique de la violence révolutionnaire, afin d'en percevoir les origines, les discours, les formes et les manifestations mémorielles¹⁰. On analysera les représentations de cette vision sanglante sur nos écrans. Existe-t-il une « rémanence rétinienne de l'image de la terreur révolutionnaire¹¹ » ? Enfin, comment ces fictions viennent-ils alimenter aujourd'hui la perception d'une histoire violente de la Révolution française ?

⁸ MARTIN Jean-Clément, *Les échos de la Terreur, Vérités d'un mensonge d'État (1794-2001)*, Paris, Belin, 2016, p. 9.

⁹ MILNER Jean-Claude, *Relire la Révolution*, Paris, Verdier, p. 137.

¹⁰ GINZBURG Carlos, *Peur révérence terreur – Quatre essais d'iconographie politique*, Paris, Les presses du réel, 2013.

¹¹ WAHNICH Sophie, *op. cit.*, p. 97.

2.1.1 Une obsession fictionnelle

Dès les premières émeutes urbaines et les manifestations de violence populaire, il y a eu des écrits qui ont dénoncé ces exactions. Évoquons les propos d'Edward Rigby, un voyageur anglais qui a parlé d'une « sauvagerie féroce¹² » de la foule qui s'était emparée de la Bastille. Plus tard, Jacques-Antoine Dulaure a accusé Danton, Robespierre et Marat : « Vous avez enlaidi la Révolution. Vous avez gâté, en quelque sorte, la plus belle des causes. Vous avez fait haïr la liberté par vos fureurs¹³. ». Comme le fait remarquer Michèle Riot-Sarcey, il est difficile de séparer les termes *violence* et *pouvoir*¹⁴. L'État existe en partie pour décharger le peuple de l'exercice de la violence. Mais les insurrections de 1792 témoignent des difficultés à conserver la violence légitime de l'État. La Convention montagnarde a fait alors le choix d'exercer elle-même une violence étatique – non-dissimulée – tout en essayant d'en limiter les effets¹⁵. Robespierre a tenté de la justifier lors de son discours du 18 pluviôse an II (5 février 1794) : « Si le ressort du gouvernement populaire dans la paix est la vertu, le ressort du gouvernement populaire en révolution est à la fois la vertu et la terreur : la vertu, sans laquelle la terreur est funeste ; la terreur, sans laquelle la vertu est impuissante¹⁶. ». Ainsi il nous faut revenir à cette distinction proposée, entre autres, par Milner, entre la violence exercée par le peuple et celle exercée par l'État révolutionnaire. Dans le cadre notre étude, est-ce qu'une de ces formes prédomine à l'écran ? Sont-elles toutes deux représentées ? Existe-t-il une mise en scène qui permet de les différencier ? Si-

¹² RIGBY Edward, *Voyage d'un Anglais en France en 1789* (1910), Londres, Forgotten Books, 2018, p. 69-70.

¹³ DULAURE Jacques, *Observations à mes commettants*, Paris, Langlois fils, 1793. Disponible en ligne : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k62789570/f3.image>

¹⁴ RIOT-SARCEY Michèle, « L'actualité du passé de la violence » in LUIS Jean-Philippe et CONORDD Fabien, *Violence & politique, de la Révolution française au début du XXe siècle*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, 2018, p. 208.

¹⁵ Dans un discours du 10 mars 1793, Danton s'exclamait « Soyons terrible pour dispenser le peuple de l'être ». *Archives parlementaires de 1787 à 1860 (1901)*, Assemblée nationale, disponible sur Gallica.fr. Voir également la récente mise au point in MARTIN Jean-Clément, *Infographie*, p. 84-85.

¹⁶ Le discours est reproduit sur le site de l'Institut d'Histoire de la Révolution française. <https://ihrf.univ-paris1.fr/enseignement/outils-et-materiaux-pedagogiques/textes-et-sources-sur-la-revolution-francaise/robspierre-discours-du-18-pluiose-an-ii/>

non, quelles sont les conséquences dans la mémoire collective d'un fusionnement entre ces deux types de violence ?

Dès le début du XX^e siècle, alors que le cinéma vient à peine de naître, André Calmettes réalise *Charette ou Robespierre à l'échaffaud* (1911) et Albert Capellani tourne *La Fin de Robespierre* (1912). Si les premiers films ont été plutôt du registre de la comédie, les premières images audiovisuelles de la Révolution française ont été consacrées à la mort de Robespierre et à la Terreur. On a déjà évoqué le constat de Marc Ferro qui s'étonnait de la faible quantité d'œuvres positives. Il est certain que dans toutes celles négatives la violence est omniprésente et représentée sous de multiples formes. Le premier long-métrage sur la Révolution a mis en scène le peuple révolutionnaire comme une foule assoiffée de sang : *Orphans of the Storm (Les deux Orphelines)* a été réalisé en 1921 par D. W. Griffith. De Calmettes à *La Révolution* (Netflix, 2020), une mythologie visuelle n'a cessé d'exister et d'alimenter une mémoire médiatique d'une révolution violente, comme contractée dans l'expression de la Terreur. La bande-annonce promotionnelle de la série de Netflix (Molas, 2020) montre ainsi la décapitation d'un aristocrate, selon une mise en scène qui n'est pas sans rappeler l'iconographie du djihadisme hypercontemporain.

Qu'en est-il plus précisément dans notre corpus de l'après Bicentenaire ? Commençons cette analyse par *L'Anglaise et le duc* de Rohmer de 2001. La violence est ici purement populaire car c'est un sans-culotte qui prend plaisir à présenter la tête de la princesse de Lamballe, l'amie de Grace, à celle-ci. Le peuple est difficilement représenté à l'écran. S'il faut traduire la multitude pour évoquer la foule, un réalisateur a besoin d'individualiser des séquences pour transmettre des dialogues narratifs. Dans le film de Rohmer, le « Peuple » est incarné symboliquement par une masse indistincte, sauf lorsque ce sans-culotte prend la parole et brandit sa pique¹⁷. Plus tard, lorsque Grace traverse la place pour s'enfuir, elle assiste à une scène de guerre civile lors des massacres de Septembre 1792. Les corps se mêlent et s'entassent. Le cinéaste fait de la violence révolutionnaire un fratricide qui contraste avec les idéaux de 1789. Mais la violence populaire n'est pas la seule présente

¹⁷ Voir le chapitre 4.1 sur la représentation du Peuple comme acteur collectif et le traitement de la figure du sans-culotte.

dans le film de Rohmer : que ce soit par la scène de la fouille de la chambre de Grace par des gardes nationaux ou bien l'injustice de son procès, la violence légitime étatique est aussi dénoncée. Il y a toutefois peu de figures politiques « célèbres » dans le film, sauf lors de brèves apparitions, notamment lorsque Robespierre vient au secours de Grace. La violence politique est en fait représentée par des gardes ou des juges d'un tribunal révolutionnaire, ce qui permet à Rohmer de développer un discours qui fusionne les deux formes de violence : la révolution est sanglante et c'est l'État qui encourage les exactions populaires. De nouveau, il y a l'idée d'une perversion des principes républicains : la loi existe mais elle est « souillée ». Cependant, Rohmer n'explique pas que la Terreur a été instaurée pour limiter la violence populaire.

C'est une position similaire à celle présente dans le film de Poiré. La mise en contextualisation historique par la sorcière, qui nous propulse dans le Paris de la Terreur, montre des images d'une extrême violence. La sorcière annonce alors que « jugement » veut dire en vérité « mort ». En parallèle la guillotine tombe et des têtes s'entassent dans un panier [ill. 2]. « Robespierre a pris le pouvoir » et il « dirige tout au nom du redoutable Comité de Salut public ». L'acteur s'exclame : « Je suis l'incarnation de la Terreur ». À ces mots, nous voyons un corps pendu à une lanterne. Puis Saint-Just s'écrie : « on ne juge pas, on tue ! ». La musique dramatique s'estompe pour signifier un malaise, comme si l'image elle-même avait la nausée face à tant d'horreur. Les plans sont au ralenti tandis que l'on amène des aristocrates à l'échafaud. La foule à l'alentour est en partie représentée - via un gros-plan - par un citoyen édenté, dont la bouche est grande ouverte, et qui brandit une pique. Compte tenu de son habit, c'est probablement un sans-culotte. Nous pouvons voir que les nobles sont plutôt âgés, ce qui accentue leur vulnérabilité et aggrave la violence de la scène. Si le film présente au final très peu des faits historiques de la Révolution, tout se résume à quelques anecdotes ou clin-d'œil historiques, c'est la Terreur qui constitue la trame principale du scénario. Les personnages tentent d'échapper à la folie de la justice révolutionnaire car on les prend pour des émigrés anglais. Tout au long du film, la violence et la peur de se faire arrêter justifient de nombreux mécanismes scénaristiques. La mort est omniprésente mais comme toile de fond. Rohmer et Poiré font de la Terreur l'ancrage tempo-

rel de leurs scénarios. Si chez le premier ce choix peut s'expliquer par le fait qu'il adapte les mémoires d'une aristocrate anglaise vivant à Paris pendant la Révolution, chez le second, c'est bien un prétexte au développement dramatique de son intrigue.

Il est de même pour la télévision, avec le docufiction de Brunard sur la reine. Adaptant le livre de Waresquiel et se plaçant du point de vue de la reine, le réalisateur conçoit une œuvre très à charge contre la violence révolutionnaire. Livre et fiction cherchent à présenter la justice comme arbitraire¹⁸. Les bourreaux sont largement représentés par les acteurs révolutionnaires, qui sont des députés et des sans-culottes. C'est de nouveau une dénonciation du régime de la Terreur et de ce double-exercice de la violence de l'État et du peuple, avec un amalgame volontaire entre les deux.

On retrouve également ce traitement dans *We. The Revolution* de Polyslash en 2018. Le jeu se déroule en grande partie durant la Terreur, bien que le récit couvre la période 1792-1795. Le scénario se concentre autour de la montée d'une violence étatique. Nous incarnons un juge qui représente l'engrenage d'un système judiciaire enragé. La psychologie de notre personnage est notamment construite autour d'une révolution dévoreuse de ses enfants. C'est littéralement ce qui se produit dans le jeu : notre fils cadet est assassiné tandis que l'aîné est mutilé. Notre femme finit par nous haïr. Enfin tout cela faisait partie d'un complot organisé par notre frère. Notre personnage, qui sacrifie sa vie pour la cause révolutionnaire, finit oublié par l'histoire, comme en témoigne la scène finale du cimetière qui se passe au XXI^e siècle.

Le thème de la « révolution dévoreuse »¹⁹ - mentionnée par Bosc et Bélissa au sujet de ces hommes « emportés par la machine politique qu'ils ont créée »²⁰ - naît après Thermidor lorsque tombent massivement les opposants politiques. L'eau-forte, attribuée au graveur Hercy, intitulée *Robespierre guillotinant le bourreau français après avoir fait guillot[r] tous les français* est une représentation du XVIII^e siècle²¹. On y voit le député « guillotiner » la

¹⁸ « un simulacre de procès » : propos extraits du site de l'éditeur et producteur Arte pour la promotion de l'édition DVD. URL : <https://boutique.arte.tv/detail/marie-antoINETTE-ils-ont-juge-la-reine>

¹⁹ MARTIN Jean-Clément, *op. cit.*, p. 33.

²⁰ BÉLISSA Marc et BOSCO Yannick, *Robespierre...*, *op. cit.*, p. 128.

²¹ HERCY, *Robespierre guillotinant le bourreau français après avoir fait guillot[r] tous les français*, eau-forte, 23,5x15 cm, 1794, Bibliothèque nationale de France, Paris.

France entière. C'est une image anti-robepierriste qui s'inscrit dans la politique de condamnation mémorielle menée par Tallien après Thermidor²². En 1985, l'historien Bronisław Baczko avait cherché à démystifier la Terreur²³. Plus tard, c'est donc Jean-Clément Martin qui s'est penché sur les conditions de constitution de cette période comme rupture fondamentale du processus révolutionnaire²⁴. Dans *La Terreur* en 2017, puis dans *Les échos de la Terreur* en 2018, il rappelle comment « les Tallien, Barras et Fouché, ont su guider la machine²⁵ » en faisant de Robespierre le responsable du « système de la Terreur ». Dans *We. The Revolution*, le traitement de Robespierre est ouvertement inspiré de cette légende noire thermidorienne et même contre-révolutionnaire. La bande-annonce du jeu vidéo est même construite autour de notre personnage qui se repaît d'un dîner cannibale composé de têtes guillotines. C'est une représentation qui n'est pas sans rappeler l'eau-forte anonyme et les discours anthropophages associés à l'Incorruptible ou à la Terreur²⁶. Robespierre est représenté tout au long de l'expérience vidéoludique avec des canines pointues, comme un animal enragé prêt à dévorer ses opposants. De même, les nombreux visuels, qui traduisent la violence, sont imposés par des cinématiques. Dans des scènes d'émeutes, de massacres et d'exécution, on voit le couperet de la guillotine remonter lentement. La violence est omniprésente et imposée.

Dans *Unity* d'Ubisoft, la bande-annonce, réalisée par Rob Zombie, propose même une reproduction de l'eau-forte d'Hercy. On y voit un Robespierre, dents serrés, qui complotte dès les États généraux pour prendre le pouvoir. Les concepteurs prophétisent l'apparition de la Terreur, bien que nous ne soyons qu'aux prémices de la Révolution. Dans *Unity*, le jeu débute avant 1789 et se termine vers 1794. Pour autant, la liberté de mouvement du joueur lui permet d'avoir plus le temps d'explorer le monde virtuel du Paris révolutionnaire. Outre les missions principales, qui nous font revivre les grands épisodes sanglants (Bastille, Tuileries, exécution du roi, de la reine, de Danton et de Robespierre), la violence est omniprésente.

²² BÉLISSA Marc et BOSCH Yannick, *Robespierre...*, op. cit., p. 130.

²³ BACZKO Bronisław, *Comment sortir de la Terreur, Thermidor et la Révolution*, Paris, Gallimard, 1989.

²⁴ MARTIN Jean-Clément, *Les échos de la Terreur*, op. cit.

²⁵ *Ibid.*, p. 33. Voir plus récemment BIARD Michel et LINTON Marysa, *Terreur !*, op. cit.

²⁶ GILLRAY James, *Family of sans-culotts refreshing, after the fatigues of the day (Un petit souper, a la parisienne)*, estampe, 24,5 x 34 cm, 1792, Bibliothèque nationale de France, Paris.

sente dans les rues modélisées. En effet, ce paradoxe du bouclage temporel vidéoludique nous entraîne dans des rues éternellement révolutionnées. À chaque instant, du jour et de la nuit, des individus se « promènent » avec des têtes sur des piques, scandent des chants révolutionnaires ou nous menacent de mort. La guillotine, située devant les Tuileries, décapite une nouvelle victime toutes les trois minutes. De même, chaque traversée de rue peut nous pousser à un affrontement avec des ennemis non-identifiés. Même si nous avons achevé le jeu et « pacifié » l'entièreté de la ville reconstituée, il y aura toujours des miliciens pour nous agresser. Le Paris révolutionnaire de *Unity* est une scène éternelle de chaos, de violence et de massacres²⁷. C'est un jeu d'action et d'aventure, et non une simulation historique. Le gameplay principal du jeu est orienté autour de la fuite, du combat et de la survie. Il a donc fallu placer des menaces. Mais les contraintes technologiques du jeu ont abouti à la constitution de cycles infinis de violence. La violence est représentée comme politique jusqu'à la mort de Robespierre, mais elle perdure éternellement, comme violence populaire, dans les rues virtuelles.

Dans les films de Coppola et Jacquot, l'intrigue s'arrête durant l'été 1789. Dans les deux cas, le Peuple, comme foule populaire, est une menace. Chez Coppola, elle est visible car nous sommes en octobre 1789 et des Parisiens viennent demander la présence de la famille royale dans leur ville. La séquence est présentée comme inquiétante car des étrangers sont aux portes du château. Le Peuple est vu comme en-dehors du micro-monde de la Cour : leur présence est considérée comme hostile et la réalisatrice nous place dans une famille que l'on aurait arrachée en pleine nuit. Les enfants pleurent. Les visages des parents (roi et reine) sont inquiets et la sortie du château se fait dans un silence mortel. En tant que spectateur, nous avons été orientés pour ressentir de l'empathie, voire de la sympathie, envers la reine. Ainsi la scène présente l'intrusion de la révolution par le Peuple comme un élément négatif, et c'est même ce qui justifie la fin du récit. Alors que le processus révolutionnaire vient à peine de s'enclencher, l'apparition du Peuple signifie la mort de l'Ancien Régime et la fin des jours heureux à Versailles. C'est une violence donc plus symbolique que physique mais qui est tout de même synonyme de mort car c'est la fin d'un cycle.

²⁷ On a de nouveau un amalgame entre la violence légitime de l'État et la violence populaire : des citoyens agitent des têtes au bout de piques devant la guillotine.

Dans le film de Jacquot, la violence est presque invisible. Les rumeurs de la prise de la Bastille viennent aussi bouleverser la tranquillité de la vie de château. La reine inquiète demande à ce que l'on escorte au plus vite Gabrielle de Polignac hors du royaume. Dans le film, ils sont seulement arrêtés par une milice. À part cette apparition d'individus du Peuple, la violence révolutionnaire n'est donc jamais représentée à l'écran. C'est une menace invisible, mais bien réelle, que l'on évoque avec une crainte terrible. Seule Sidonie prend plaisir à ces bouleversements puisqu'on la déguise en Madame de Polignac. Lors du contrôle, Sidonie maltraite la duchesse comme pour se venger un instant de toutes ces années d'humiliation à son service. Très vite, après que le barrage soit passé, elle se fait violemment réprimandée par ses véritables maîtres pour avoir pris la liberté d'abuser des privilèges ce déguisement. Pour Sidonie, l'habit induit un transfert invisible du pouvoir aristocratique, tandis que pour le couple Polignac, c'est bien dans leur corps noble qu'il réside. La scène représente alors une forme de violence symbolique qui traduit la domination alors exercée par l'aristocratie sur le Tiers-État.

À travers ces exemples, on constate que la violence révolutionnaire est surtout représentée comme une cause de l'action du gouvernement. Même lorsque c'est une violence populaire, c'est-à-dire commise par un groupe de citoyens, le récit insiste sur une origine politique et étatique. Cela provoque un amalgame entre violence révolutionnaire et violence légitime de l'État. Sur les écrans, cela passe par un lien assez clair avec la Terreur qui devient le tournant inévitable de la Révolution. Qu'elle soit représentée ou non dans la fiction, la Terreur est mentionnée et permet l'achèvement d'un cycle. Même lorsque le récit fictif s'arrête en 1794, il y a un avant et après Terreur, et même un avant et un après Révolution française.

Ainsi la Révolution apparaît inéluctablement comme violente et surtout il n'y a aucune explication claire pour le spectateur de l'origine de cette violence. Il n'y donc pas prise en compte du renouvellement historiographique, cité en début de cette sous-partie, qui appelle à relativiser le caractère exceptionnel de la violence révolutionnaire par le Comité de Salut Public, et à ne surtout pas alimenter l'idée qu'il y avait des traces dès 1789 de « l'in-

évitable » Terreur. Les fictions adoptent alors une lecture téléologique de l'histoire de la Révolution, elles ne sont pas sortie de la Terreur²⁸.

2.1.2 La violence comme forme d'engagement pour Schoeller

La violence peut aussi être revendiquée par un auteur. C'est le cas du cinéaste Pierre Schoeller. Dans son film, un plan introductif nous donne une indication sur la localisation de la scène : on voit un bout de la Bastille. On entend les clameurs des affrontements, une fumée noire s'élève de la prison. Puis on voit passer des blessés sur des civières. Comme le dit Pierre Schoeller à Jenny Ulrich, il souhaitait représenter « l'après-coup²⁹ ». Ce n'est pas une scène d'émeute, de piques ensanglantées ou de foule massacrée, seulement les conséquences de cette révolte. Si le réalisateur nous montre un instant de liesse et de fraternité populaire après la victoire, les habits tâchés de sang et les visages las ne nous cachent pas la vérité. Il y a aussi une violence dans les mots lorsque des hommes parlent de la tête décapitée du gouverneur de Launay. Schoeller ne reconstitue une énième prise de la Bastille, comme scène de bataille, mais il choisit une autre représentation de cet épisode violent. Un traitement similaire est fait pour les massacres de septembre 1792, ils sont seulement évoqués lors d'une discussion entre L'Oncle (Benoit Gourmet) et Solange (Noémie Lvovsky). C'est un choix que Schoeller justifie pour de multiples raisons :

« En fait, les massacres de septembre étaient présents dans le scénario à un moment donné, mais je les ai retirés parce qu'il fallait raccourcir le projet, lui donner un peu d'air économique, et aussi parce que c'est peut-être l'événement le plus violent de la période. Ce sont des massacres, pas un temps d'émeute ou de révolte mais un temps de massacres, trois jours où les événements du premier jour ne sont pas les mêmes que ceux du troisième. J'avais vraiment travaillé là-dessus, avec les personnages de L'Oncle et Basile, le rapport à la violence, mais cela posait aussi question pour le grand public et pour les scolaires : on ne peut pas « embarquer » des élèves de Quatrième pour regarder cela. De plus, il aurait été nécessaire de parler plus longuement de la guerre, de la peur du complot, et il aurait fallu

²⁸ BACZKO Bronisław, *Comment sortir de la Terreur, Thermidor et la Révolution*, Paris, Gallimard, 1989.

²⁹ ULRICH Jenny et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*

tout rehausser, l'insurrection du 10 août, l'âpreté des combats aux Tuileries, etc. : c'était une demi-heure de film en plus³⁰. ».

Contraintes économique (coût de la reconstitution), scénaristique (justifier la scène) ou encore liées au public (violence pour une projection scolaire), ce sont autant d'éléments qui poussent le réalisateur à ne pas représenter visuellement cet événement. Schoeller ne veut pas faire une œuvre sur la violence. Pourtant, une séquence représente la fusillade du Champ de Mars du 17 juillet 1791, c'est-à-dire une violence contre les révolutionnaires, et la mort de deux des protagonistes principaux. C'est une scène courte mais intense. Nous assistons à un massacre d'une foule désarmée qui est exécutée par la garde nationale. Le réalisateur nous fait voir des cadavres de femmes, d'hommes et d'enfants qui contrastent avec les instants de fraternité auxquels nous prenions part juste avant. Les cris d'effroi succèdent à un cantique religieux sur lequel se superpose une prière pour l'enterrement de ces victimes. Dans le brouillard de la poudre des fusils, nous observons le jeune couple enlacé même dans la mort [ill. 55]. Françoise (Adèle Haenel) se tient près de ses amis, dans une mise en scène visuelle qui n'est pas sans rappeler la *Pietà* de Michel-Ange et l'iconographie du martyr chrétien³¹. La construction est accentuée par la musique religieuse et la prière récitée en fond sonore. Puis, après l'enterrement de ces deux personnages, nous retrouvons Françoise dont l'habit est maculé de sang. Le visage sévère, elle répond à l'interrogatoire du procureur quant à sa présence au Champ de Mars. Le rouge du sang se mêle à celui de sa cocarde qu'elle porte sur sa tunique. Ainsi, lors de la nuit du 10 août 1792, nous la retrouvons déterminée à venger la mort de ses amis. La vengeance de Françoise contre le massacre du Champ de Mars vient incarner la violence vindicative de toute une partie du peuple parisien. Par l'expérience individuelle du personnage de Françoise, Schoeller permet de justifier plus largement l'insurrection du 10 août 1792 qui est motivée politiquement par des idées républicaines.

³⁰ SCHOELLER Pierre et GODINEAU Dominique, *op. cit.*

³¹ MICHEL-ANGE, *La Pietà*, statue en marbre, 1498-1499, Basilique Saint-Pierre, Vatican.

La séquence de la prise des Tuileries dure plus de dix minutes. Elle débute dans la nuit à la fois par la lettre de Robespierre et par le son du tocsin qui réveille les habitants du faubourg Saint-Antoine. En tant que spectateur, nous suivons les préparatifs : hommes et femmes s'habillant et s'armant. Un plan du ciel nous montre les rues illuminées des torches des insurgés qui marchent vers le palais. On alterne entre des scènes à l'intérieur du palais, auprès du roi et de son entourage, et à l'extérieur, auprès des émeutiers. Dans les murs, la tension est à son paroxysme et la garde s'organise tant bien que mal pour résister à la charge populaire. Blessés, coups de canons, de fusils et de piques viennent planter le décor d'un affrontement sanglant. Par souci de réalisme, Schoeller n'exagère ni les champs visuels ni les champs sonores. Les plans sont serrés et limitent le recours aux effets spéciaux. Nous sommes plongés au plus près de corps pour ressentir le danger de la situation. Quant aux sons, il n'y a pas d'explosions saturées mais des bruits sourds lorsque la poudre s'embrase ou que les corps sont transpercés. Un coup de canon trop près de l'oreille de Basile (Gaspard Ulliell) provoque une surdité partielle qui nous est transmise par une reproduction sonore d'un acouphène et la disparition soudaine du bruit de la bataille. La musique prend alors le relais et permet de marquer la transition avec la victoire du camp des insurgés. Les plans se succèdent et nous font voir le saccage du palais. Les oreillers sont éventrés par les révolutionnaires, ce qui provoque une pluie de plume dans la cour intérieure. Les pavés se recouvrent d'une pellicule blanche qui n'est pas sans rappeler des dépôts de cendres, comme après une terrible explosion. Au milieu se tient la jeune Clémence émerveillée, bien qu'elle soit entourée de cadavres. Au lieu d'inonder le champ visuel d'un rouge-sang, Schoeller se sert des plumes pour évoquer la violence d'une autre manière. Suivie par un travelling latéral, l'enfant court à travers la scène vers son frère. Si elle est insensible à son environnement, on découvre des cadavres dépouillés que l'on transporte sur des charrettes³² [ill. 56]. En parallèle, des femmes chantent *La trahison punie* de Ladré sur l'air de *Malbrough s'en va-t-en guerre*³³. Ce traitement sonore vient s'ajouter au contraste construit par Schoeller dans cette séquence : il oppose la candeur de l'enfant au massacre de la prise des Tuileries. La métaphore est peut-être là pour évoquer la fin de l'innocence, et la rupture

³² La scène rappelle le dessin d'Étienne Béricourt, *Le transport des cadavres 1792*, dessin, 49,5 x 63,5 cm, vers 1792, Paris, Musée Carnavalet.

définitive des liens d'amour qui unissaient le peuple et son roi. Compte tenu du temps qu'occupe la séquence dans le film, l'insurrection du 10 août 1792 est essentielle dans le scénario de Schoeller. La mise en scène violente est nécessaire pour le développement de l'arc narratif de son œuvre. La violence représentée n'est pas seulement celle des révolutionnaires mais aussi celle qui est exercée contre les insurgés. La prise des Tuileries a été une bataille politique entre les partisans du roi et les partisans d'une république.

³³ C'est une chanson connue en France parce qu'elle est chantée par le page du *Mariage de Figaro* de Beaumarchais à partir de 1781. Ce chant évoque les méfaits du roi mais sur l'air enfantin de la chanson originale. Voir BRÉCY Robert, « La chanson révolutionnaire (1789-1799), *Annales historiques de la Révolution française*, n°244, 1981. p. 279-303.



Illustration 55: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018.
Françoise (à gauche) près des corps de ses amis après la fusillade.



Illustration 56: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018.
La jeune orpheline traverse la cour des Tuileries qui est jonchée de cadavres.

Enfin, rappelons l'exécution du roi que nous avons déjà étudiée pour son traitement des couleurs³⁴. Dans cette séquence, la violence est omniprésente mais sous de multiples formes, comme une synthèse des mécanismes de sa représentation tout au long du film : la foule passivement agressive, le silence mortel qui accompagne le roi jusqu'à l'échafaud, les roulements de tambours créateurs d'un suspens émotionnel, le bruit des ciseaux préfigurant le tranchant de la lame de la guillotine, la mise en scène pyramidale de cette dernière via un travelling vertical, l'arrêt total de tout bruit au moment fatidique, le désespoir du roi dont on couvre les derniers mots à son peuple et enfin la tête décapitée par laquelle on voit d'abord l'effroi puis l'euphorie populaire.

Ces éléments démontrent bien la violence de l'épisode et mobilisent cinématographiquement autant les techniques visuelles que sonores. Ainsi, si on dépasse la distinction proposée par Milner, dans les fictions, on observe à la fois la violence exercée par le peuple et la violence exercée contre le peuple.

La première, entendue comme non-étatique, est à la fois spontanée (prise de la Bastille) et organisée (prise des Tuileries). La seconde, qui est exercée par le pouvoir politique, est employée contre le peuple (fusillade du Champ de Mars) et contre les « ennemis de la Révolution » (procès et exécution du roi). Schoeller accorde de l'importance à démontrer que la violence exercée par le peuple n'est justement pas imprévisible, ni comme le terme « anti-politique », employé par Milner, peut le sous-entendre. Schoeller construit un récit venant justifier le passage à l'action violente de ses personnages qui sont les incarnations physiques du peuple - comme entité collective à l'écran. Françoise (Adèle Haenel) prend seulement les armes, en août 1792, après « l'injuste massacre » du Champ de Mars où elle s'est justement rendue « sans canons, ni bâtons » pour signer une pétition. Après cet épisode traumatisant, elle bascule dans une revendication de l'action violente. Ce changement de pensée est représenté à l'écran lors de son interrogatoire par le procureur. Finalement, Schoeller consacre la plus grande partie de son œuvre au choix de la violence populaire puisqu'il prend le Peuple comme personnage principal. Le cinéaste défend une vision

³⁴ Voir le chapitre 4 de la deuxième partie qui est consacré aux traitements des couleurs.

constructrice d'un processus révolutionnaire, et non pas l'apparition chaotique et incontrôlable d'une forme de violence populaire opposée à celle de l'État. Cette dernière est toutefois présente mais de manière moindre car, comme il l'affirme, ce n'est pas le sujet de son film.

Conclusion

Ainsi de nombreuses œuvres audiovisuelles et vidéoludiques dressent le portrait d'une révolution violente. Le format court de ces fictions impose une vérité contractée de l'ensemble du processus révolutionnaire. La très faible proportion d'œuvres positives ne parvient pas à équilibrer cette perception sanglante. De même, cinéma, télévision et jeu vidéo sont comme tous les médias, ils sont contraints par un besoin de rendement et d'attractivité. Pour générer de l'émotion, ils ont recours à des séquences d'action, de suspense ou de drame. Cinéastes, réalisateurs et concepteurs multiplient alors les scènes de violence pour séduire leurs publics. Malgré des discours opposés, comme Schoeller qui limite la violence représentée, les fictions sont surtout de grands champs de batailles où s'affrontent violence populaire et violence étatique.

Pourtant, malgré l'interminable succès des films de guerre, très peu des œuvres sur la Révolution sont consacrées aux guerres révolutionnaires. Depuis 1989, aucun objet ne présente une scène d'affrontement militaire hors de Paris. Ces combats sont parfois mentionnés, comme dans *Un violent désir de bonheur* puisque ce sont des soldats qui pénètrent dans le monastère. Mais ils ont disparu de nos écrans alors que les œuvres sur les deux guerres mondiales continuent d'attirer du public. Seuls des jeux vidéo, comme *Empire : Total War* (Activision, 2009), qui est un jeu de stratégie, permettent de rejouer les grandes batailles historiques de la fin du XVIII^e siècle en Europe. Ou encore dans *We. The Revolution*, il y a la bataille de Paris, qui réprime l'insurrection royaliste du 5 octobre 1795, qui est modélisée sur un échiquier. Mais nous sommes bien dans la capitale et non sur des champs de bataille aux frontières. Pourquoi est-ce que les guerres révolutionnaires ne sont-elles pas visibles sur nos écrans ? Des contraintes économiques peut-être, mais qui ne sont plus si

insurmontables grâce aux effets spéciaux de plus en plus accessibles - même aux petites productions. Des freins politiques et culturels peuvent aussi s'expliquer par la volonté de ne pas avoir à présenter les puissances monarchiques étrangères de l'époque comme des ennemis (Angleterre, Prusse...). Ce problème empêche Ubisoft de développer un *Assassin's Creed* dont l'intrigue se déroulerait au XX^e siècle³⁵.

La complexité politique des guerres révolutionnaires, république contre monarchies, peut peut-être expliquer cette absence. Mais lorsque l'on constate, à l'inverse, le succès des jeux sur les guerres mondiales, où les soldats allemands sont très souvent des ennemis, l'argument tient peu. Souvent, les scènes de batailles révolutionnaires sont associées à la figure napoléonienne : elles sont présentées en ouverture car cela permet d'introduire la jeunesse militaire du futur empereur³⁶. Bien que les campagnes de 1792 aient été décisives dans le processus révolutionnaire, elles sont quasiment absentes des fictions audiovisuelles et vidéoludiques.

Désormais la violence présente dans ces œuvres est uniquement celle de la guillotine, de la foule révoltée ou de la Terreur politique, comme si les auteurs ne pouvaient représenter que la violence exercée par les révolutionnaires. En ce sens, Schoeller introduit de la complexité en montrant que les révolutionnaires n'ont pas été les seuls « violents », et qu'ils ont subi des répressions comme lors de la fusillade du Champs-de-Mars ou lors de la prise des Tuileries.

³⁵ Qu'un joueur soit obligé de devoir tuer un Allemand, même nazi, cela semble trop dangereux pour l'éditeur. Ce n'est évidemment pas un frein pour d'autres studios. La question de la collaboration est souvent absente des jeux à prétention internationale : il ne faut « fâcher » personne et pouvoir vendre à tous.

³⁶ Le réalisateur Ridley Scott travaille d'ailleurs sur un biopic consacré à la vie de Napoléon. Il faudra attendre pour savoir si des épisodes révolutionnaires seront visibles pour parler du début de sa carrière. Voir MARTIN Charles, « Le Napoléon de Ridley Scott avec Joaquin Phoenix sortira en streaming sur Apple TV+ » [en ligne], *Première*, publié le 15 janvier 2021. URL : <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Le-Napoleon-de-Ridley-Scott-avec-Joaquin-Phoenix-sortira-en-streaming-sur-Apple-TV>

2.2 Un violent désir de bonheur ?

Dans le film de Schoeller, les femmes des faubourgs sont heureuses et sourient tandis qu'elles lavent le linge sur les quais de la Seine en chantant *Enfin vl'a donc que le roi*. Dans le film de Schneider, Gabriel aspire à *Un violent désir de bonheur*³⁷. Si la Révolution est souvent représentée violente, est-elle autant joyeuse ? Existe-t-il une *quête du bonheur*³⁸ visible dans nos fictions sur la Révolution française ?

On cherche, après avoir analysé une vision médiatique négative, à percevoir les représentations positives. Bonheur, plaisir, amour des autres, humanité, bienfaisance, bienveillance et tolérance, autant de qualificatifs pour écrire une histoire des sentiments heureux de la Révolution³⁹. Transmet-on ces émotions au spectateur ou joueur ? Si la violence générée à l'écran crée surtout un rejet ou une angoisse chez le spectateur, l'émotion positive est plutôt convoquée pour générer de l'empathie.

La Révolution a été un choc émotionnel : une poussée d'énergie ressentit comme un électrochoc libérateur⁴⁰. C'est une réaction à l'austérité sentimentale qui a été imposée durant des siècles par la morale chrétienne et l'Église. Pour les penseurs modernes, le bonheur est dans l'amour divin. Spinoza considérait ainsi que « Notre suprême félicité ou béatitude consiste dans la seule connaissance de Dieu⁴¹. ». Il a fallu attendre les Lumières pour lire dans *l'Encyclopédie* que « tous les hommes se réunissent dans le désir d'être heureux⁴² ». La phrase est reprise dans la déclaration d'indépendance des États-Unis en 1776 et prononcée par Jefferson : « Tous les hommes sont créés égaux ; ils sont doués par le créa-

³⁷ La formule provient du livre de Jacques Lacarrière sur les abbayes cisterciennes. LACARRIÈRE Jacques, *La plus belle aventure du monde*, Paris, Éditions Isolato, 2011. Voir l'entretien avec le réalisateur en Annexe 1.

³⁸ C'est ainsi que l'historien Bernard Cottret a qualifié la « révolution américaine ». Il a cherché à retracer les inspirations et aspirations philosophiques qui permirent la constitution du régime républicain états-unien. COTTRET Bernard, *La révolution américaine. La quête du bonheur (1763-1787)*, Paris Perrin, 2003.

³⁹ DAVID Marcel, *Fraternité et Révolution française*, Paris, Aubier, 1987, p. 7.

⁴⁰ MAZEAU Guillaume, « Émotions politiques : la Révolution française » in CORBIN Alain (dir.), *Histoire des émotions. Vol. 2. Des Lumières à la fin du XIX^e siècle*, Paris, Seuil, 2016, p. 103. Et LINTON Marisa, *Choosing Terror. Virtue, Friendship and Authenticity in the French Revolution*, Oxford, Oxford University Press, 2013.

⁴¹ SPINOZA, *Éthique* II, 49, scolie.

⁴² BONHEUR, (Morale.), vol. II (1752), p. 322a-323a, mis en ligne et consultable sur <http://enccre.academie-sciences.fr/encyclopedie/article/v2-1682-0/>

teur de certains droits inaliénables ; parmi ces droits se trouvent la vie, la liberté et la recherche du bonheur. [...]»⁴³ ». Ici la référence divine ressurgit, tandis qu'en 1789 l'Assemblée nationale indique dans la Déclaration des droits de l'Homme et du Citoyen que les nouveaux principes tourneraient désormais autour « du bonheur de tous⁴⁴ ». La Révolution est l'avènement des « hommes sensibles » qui s'opposent autant aux manières aristocrates qu'à la politesse bourgeoise⁴⁵. Quels sont alors les sentiments qui prévalent dans nos fictions sur la Révolution ? De l'amour à l'amitié, en passant par la fraternité heureuse, le processus révolutionnaire induit une redéfinition des rapports et des valeurs humains, en faisant du sentiment un socle du nouvel exercice politique du pouvoir.

2.2.1 L'amour comme émotion révolutionnaire

Le 15 juillet 1789, c'est une foule qui se presse autour du roi qui venait de promettre aux députés de retirer les troupes massées autour de Paris : « [les députés] qui sont trop près de lui forment une chaîne qui le préserve de la trop grande affluence. Souvent elle est rompue par le trop grand nombre de spectateurs qui veulent jouir de son aspect. Une femme se jette à ses genoux et les embrasse⁴⁶. ». L'amour des sujets français envers Louis XVI a été une réalité affective qui a perduré jusqu'à sa mort en 1793, et bien entendu au-delà⁴⁷.

Le spectateur peut avoir du mal à comprendre ce sentiment ambigu du sujet envers son souverain. Pierre Schoeller, qui s'intéresse précisément à ces enjeux, construit son scénario autour de cette relation complexe. Dans une séquence où l'on revoit le jeune Basile, il se trouve au milieu d'un champ, en plein travail agricole. Au loin, sur la route qui jalonne le pré, un cortège de gardes nationaux escorte un carrosse. Tous les corps se tournent vers

⁴³ LOTY Laurent, « Bonheur et petits bonheurs » in *Les Cahiers de l'Observatoire du bonheur*, n° 2, 2011, p. 12-15.

⁴⁴ La Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen de 1789 est reproduite sur le site du Conseil constitutionnel et consultable sur son site.

⁴⁵ MAZEAU Guillaume, *op. cit.*, p. 176.

⁴⁶ *Archives parlementaires*, 1789, t.8, p.237. La majeure partie des sources de cette partie sont issus du chapitre de MAZEAU Guillaume, *op. cit.*, p. 98-142.

⁴⁷ Voir CHÉRY Aurore, *L'image de Louis XV et Louis XVI entre tradition et création : stratégies figuratives et inscription dans l'espace public, 1715-1793*, thèse de doctorat, Lyon 3, soutenue le 30 novembre 2015.

cette surprenante procession lorsqu'un homme accourt et s'écrie : « Ils ont arrêté le roi ! ». C'est l'été, il fait chaud. Nous sommes fin juin 1791 car un panneau vient de le préciser. L'homme ajoute que le couple royal a été arrêté à Varennes en train de fuir. Une femme s'étonne car le roi n'est pas un lâche. Basile se met alors à courir vers le véhicule en s'écriant que la révolution est là. Il rejoint le cortège citoyen. Plus tard, la procession s'arrête pour que la princesse puisse se soulager. Le roi, son père, sort pour aider sa fille. Si un badaud profite de sa proximité pour se moquer de Louis, des voix le réprimandent et lui demandent de respecter son roi. Ce sont d'autres citoyens. Les débats sont vifs entre ceux qui insultent et ceux qui défendent. Mais lorsque le roi réapparaît, toutes les rumeurs cessent et un silence sacré se fait entendre. Basile qui a pu s'approcher du carrosse, dans lequel la reine attend, s'agenouille à la vue du roi. Ce dernier, probablement touché par ce signe de respect malgré l'humiliation qu'il est en train de vivre, s'arrête pour le bénir et lui toucher la tête. Basile est comblé de bonheur. Pour le personnage qu'il incarne, le roi est divin et sa main est considérée comme magique. Malgré le tragique de la situation, la tentative de fuite et l'arrestation du roi par son peuple, le roi reste sacré.

Ainsi, bien que la révolution surgisse, l'amour du peuple pour le roi reste une des émotions collectives les plus importantes. Durant les premières années révolutionnaires, très peu ont affirmé ouvertement leur désamour monarchique. Lorsque le 15 juillet 1789 le roi se rend donc à Paris pour rassurer le peuple, des députés s'évanouirent de joie⁴⁸.

Amour du roi ou amour de la famille : les deux émotions étaient très similaires en 1789. Comme le relève Annie Duprat, nous trouvons dans les cahiers de doléances de nombreuses mentions de ce sentiment d'amour paternel : « un roi juste et bienfaisant comme un père au milieu de ses enfants », ou « un père chéri de ses enfants est bien assuré de leur secours » et encore « le père du peuple et régénérateur de la France⁴⁹. ». Le roi est père de ses sujets mais aussi de sa famille. La santé de la famille royale est vue comme témoin de la santé du royaume. Les films de Coppola et de Schoeller nous montrent Louis XVI comme

⁴⁸ MAZEAU Guillaume, *op. cit.*, p. 130.

⁴⁹ DUPRAT Annie, « Du Roi-père au roi-cochon » in BOURDERON Roger, (dir.), *Le Jugement dernier des rois*. Actes du colloque tenu à Saint-Denis du 2 au 4 février 1989, La Garenne-Colombes, Éditions de l'Espace Européen, 1992, p. 81-90.

un bon père de famille car il est protecteur. Dans *Marie-Antoinette*, le spectateur suit les années heureuses de la reine à la Cour et c'est tout à fait logiquement que sa famille est mise en scène. Que ce soit par la relation amoureuse ou par les naissances de ses enfants, l'amour familial est très présent. Reine et roi apparaissent comme des parents aimants qui protègent leurs progénitures lorsque le peuple arrive aux portes du palais. Des séquences similaires à celles que l'on peut trouver dans le film de Schoeller, par exemple lors de l'insurrection du 10 août 1792. Chez ce dernier, la vie familiale royale est certes moins présente que chez Coppola, mais c'est bien cet aspect qui est mis en avant dans les quelques scènes d'intimité du roi. De même dans le docu-fiction de Brunard, où le terrible destin de la famille royale permet d'alimenter un discours anti-révolutionnaire, la reine est une bonne mère qui est dévouée corps et âme à sa famille.

L'enfant est une figure fréquente des films sur la Révolution française parce qu'il permet de représenter l'amour familial, paternel ou maternel. Il devient même une métaphore du processus révolutionnaire régénérateur : la fin de l'Ancien Régime signifie la naissance d'un nouveau monde⁵⁰. Dans le film de Schoeller, Françoise (Adèle Haenel) perd un enfant le 14 juillet 1789, mais elle tombe de nouveau enceinte après avoir rencontré Basile en 1791. Dévastée par la perte de son bébé, c'est la lumière du Soleil pénétrant à travers les ruines de la Bastille qui lui redonne l'espoir. C'est également la naissance de ce second enfant qui lui donne la fureur de vivre et de se battre. Toujours dans *Un Peuple et son roi*, tout au long du film, on suit la vie de deux orphelins (Clémence et Tonin), qui sont tout autant l'incarnation d'une misère (l'orphelin) que de l'avènement d'un temps nouveau puisqu'ils sont recueillis par l'Oncle et son épouse, selon un discours positif sur la fraternité et la compassion révolutionnaire.

L'amour familial est considéré comme important durant la révolution car il est désintéressé, sincère et authentique⁵¹. Dans *We. The Revolution*, une partie du gameplay est lié à la « santé » familiale de notre foyer. Nous pouvons, en tant que joueur, choisir de passer des moments avec notre famille ou bien choisir d'embrasser une carrière politique, de nous

⁵⁰ Voir LÉVY Marie-Françoise (dir.), *L'enfant, la famille et la Révolution française*, Paris, Plon, 1989.

⁵¹ VERJUS Anne et ZARA DAVIDSON Denise, *Le roman conjugal : chroniques de la vie familiale à l'époque de la Révolution et de l'Empire*, Paris, éd. Champ Vallon, 2011.

adonner aux plaisirs et aux vices. Il y a une opposition entre la vie familiale et la vie politique qui permet aux développeurs de promouvoir un discours moralisateur anti-révolutionnaire. La famille devient un élément de gameplay vidéoludique. Car il est vrai qu'un député pouvait profiter politiquement de cette image du bon père ou du bon mari⁵². À l'inverse, une attitude paternaliste autoritaire pouvait devenir une arme politique. Dès 1789, les députés ont cherché à mettre fin à la « tyrannie des pères » pour promouvoir un modèle vertueux. Dans la nuit du 4 août, le député Gossin a affirmé qu' :

« Après avoir rendu l'homme libre et heureux dans la vie publique, il vous restait à assurer sa liberté et son bonheur dans la vie privée. Vous le savez, sous l'Ancien Régime, la tyrannie des parents était souvent aussi terrible que le despotisme des ministres ; souvent les prisons de l'État devenaient des prisons de famille. Il convenait donc, après la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen, de faire, pour ainsi dire, la déclaration des droits des époux, des pères, des fils, des parents, etc⁵³.».

L'amour familial n'est évidemment pas détruit durant la Révolution. C'est pourtant la position de Joseph de Maistre qui voit dans le régicide le rejet de l'autorité paternelle biblique⁵⁴. Mais c'est dans ce transfert de l'amour envers le roi à l'amour envers la nation, comme famille, que s'est opérée une part importante du processus révolutionnaire. En donnant au sujet une liberté individuelle, les députés ont cherché à libérer le noyau familial. Le royaume de France a été remplacé par une cohésion de foyers unis par un amour collectif pour la Nation⁵⁵.

Enfin, la Révolution c'est aussi l'exaltation de l'amour passionnel qui provient d'un imaginaire romantique et d'un bonheur intense. C'est d'abord l'amour de ces couples qui sont nés dans l'urgence révolutionnaire. Pour Guillaume Mazeau, les couples maudits ont été lé-

⁵² VERJUS Anne, *Le bon mari : une histoire politique des hommes et des femmes à l'époque révolutionnaire*, Paris, Fayard, 2010.

⁵³ *Archives Parlementaires de 1787 à 1860*, 1^{ère} série, tome XVII, p. 617.

⁵⁴ MAISTRE Joseph de, *Les Soirées de Saint-Petersbourg ou Entretiens sur le gouvernement temporel de la Providence, suivies d'un Traité sur les Sacrifices*, édit. Rodolphe de Maistre, J.B.Pélagaud et Cie, Lyon et Paris, 1821.

⁵⁵ VERJUS Anne, *op. cit.*

gions durant cette décennie de la fin du XVIII^e siècle⁵⁶. Le plus célèbre est celui de Camille et de Lucile Desmoulins. Le *Danton* de Wajda et *La Révolution française* de Henrico et Efron accordent une place importante à cette histoire d'amour fatale. Les Desmoulins sont à la fois l'incarnation de la passion révolutionnaire et l'illustration du « monstre-Terreur ». L'amour passionnel est alors perçu comme très étroitement lié à la trahison. C'est un traitement que nous retrouvons dans le film de Rohmer par la relation entre Grace Elliott et le duc d'Orléans. Le titre est par ailleurs une mention de leur relation amoureuse qui est le cœur de l'intrigue scénaristique. Dans *Les Adieux à la Reine* de Jacquot, la rumeur historique d'une relation homosexuelle, entre la reine et la comtesse de Polignac, est le moteur de la fiction. De même chez Schoeller, les couples sont nombreux. Il y a d'abord L'Oncle et Solange, comme la transcription à l'écran du couple fidèle qui traverse les années. Basile et Françoise incarnent la fougue et la passion révolutionnaire. Enfin, Margot et Tonin sont les amoureux tragiques qui meurent enlacés lors de la fusillade du Champ de Mars. Dans le film de Schneider, c'est l'intrusion de l'amour dans le sanctuaire monastique qui constitue le centre de l'intrigue. Par la figure féminine de Marianne, une révolution pénètre dans le cœur du jeune moine. La passion amoureuse fait naître en lui un sentiment de liberté et un violent désir de bonheur.

À l'inverse, dans les deux jeux *Unity* et *We. The Revolution*, l'amour est purement tragique. Dans le premier objet, Arno Dorian est amoureux d'Élise de la Serre. Leur amour impossible symbolise le combat perpétuel entre l'ordre et la liberté [ill. 35]. La fin est similaire dans *We. The Revolution* : dans les deux cas, c'est par la mort et la destruction de l'amour que s'achève l'histoire. C'est un traitement plus manichéen qu'au cinéma et qui peut s'expliquer par le public international du jeu vidéo. Ubisoft est une entreprise réputée pour concevoir des jeux consensuels imprégnés du manichéisme nord-américain, semblable à la « morale Disney »⁵⁷.

Quant à la télévision, nous ne disposons que de deux exemples de fictions véritablement consacrés à la Révolution, car la saison 1 de *Révolution* se déroule en 1787. *Marie-*

⁵⁶ MAZEAU Guillaume, *op. cit.*

⁵⁷ DAVID Lipset, « Disney's Moana and the Portrayal of Moral Personhood in Hollywood's Pacific (1932-2016) », *Journal de la Société des Océanistes*, n°148, 2019, p. 73-84.

Antoinette, ils ont jugé la Reine évoque donc principalement l'amour familial. Dans *Une femme dans la Révolution*, Manon Deschamps (Gaëlla Bona) est prise dans la tourmente passionnelle car son cœur vacille entre sa Vendée natale et ses aspirations révolutionnaires. Le scénariste Olivier Dutailis invente une relation de séduction entre Manon et Robespierre, insistant au passage sur l'image d'un célibataire endurci. La passion révolutionnaire s'est également exprimée envers ceux que l'on a appelé les héros de la Nation. Marat, Danton et Robespierre ont été au cœur de déclarations publiques. Preuve en est cette demande en mariage d'une veuve de Nantes pour l'Incorruptible : « Tu es ma divinité suprême et je n'en connais pas d'autres sur la terre que toi⁵⁸. ». La proposition de mariage pour Robespierre n'est pas sans rappeler les propos de Stanisława Przybyszewska qui se disait amoureuse de lui⁵⁹. Pourtant, et bien que la *Mort de Danton* de la dramaturge polonaise ait été une référence pour Wajda, seul le téléfilm de Verhaeghe met en avant une passion individuelle pour Robespierre. Cela alimente la légende d'un Robespierre ascétique dont le corps et l'esprit sont entièrement dédiés à la Révolution. L'amour envers ces grandes figures du pouvoir constitue une des pierres de socle de cette société révolutionnaire qui fait de l'amour une de ces plus importantes vertus.

2.2.2 L'amour politique comme émotion publique

Comme nous l'avons constaté, l'amour du roi, de la famille ou du couple sont bien présents à l'écran. Mais c'est souvent pour leurs aspects tragiques que les concepteurs choisissent de leur accorder du temps. L'amour politique, comme émotion publique, est beaucoup moins représenté que l'amour privé et intime. La perte historique est possiblement due à un éloignement dans le temps entre l'époque représentée (le XVIII^e siècle) et celle dans laquelle ces fictions sont conçues (aujourd'hui). La passion politique, républicaine ou nationale, n'évoque plus une forte réalité pour la majorité des spectateurs. La disparition des sentiments positifs sur nos écrans ancre une vision négative de la Révolution. Pourtant

⁵⁸ *Catalogue d'une importante collection de documents autographes et historiques sur la Révolution [etc.]*, 1862, p.243, citée par HAMEL Ernest, *Histoire de Robespierre*, Paris, Lacroix, 1867, T.3, p. 524. Voir aussi l'analyse dans GUILLON Claude, *Robespierre, les femmes et la Révolution*, Paris, éditions imho, 2021, p. 90.

⁵⁹ Voir le chapitre 1 de la troisième partie, qui est consacré à la généalogie de l'image.

la majorité des protestations collectives s'est déroulée dans l'enthousiasme, parfois sous la colère, mais très rarement dans la violence⁶⁰. Jean Dussaulx, député à partir de 1792, a décrit l'ambiance joyeuse qu'il a observé le 11 juillet 1789, dans les rues parisiennes :

« Ils étaient plus de cent bien empapés [sic], bras dessus, bras dessous avec des gardes françaises, des femmes, des ouvriers. Ils disaient au public qui les regardait passer : nous sommes amis ne craignez rien. On leur battait des mains. J'étais enveloppé dans cette foule, l'esprit contraint [...]. Je n'avais point du tout de plaisir, je vous jure, mais la joie était universelle parmi tout ce monde le long des rues et des quais. Il semblait que c'était une fête⁶¹. ».

Citons aussi ce témoignage de Johann Heinrich Campe, homme de lettres allemand, qui se promenait le 14 juillet 1789 : « Chacun prétendait faire partager à ses concitoyens son trop-plein de joie ; un doux et aimable sentiment de fraternité [...] semblait régner sur cette ville immense⁶². ».

Ces propos peuvent surprendre car la Bastille est souvent représentée comme une bataille sanglante où des têtes défilent au bout de piques. Pourtant, la révolution a aussi été une fête fraternelle et joyeuse⁶³. C'est cet esprit heureux de *La Marseillaise* de Renoir qui rend hommage aux grèves de 1936 et à la fraternité socialiste du Front populaire. Lorsque les soldats marseillais atteignent Paris, ils sont accueillis comme des héros républicains. Hommes et femmes sont des centaines à se presser autour d'eux. Le peuple réuni entonne le chant révolutionnaire tandis que l'on distribue des cocardes tricolores. La construction visuelle, bien qu'en noir et blanc, fait écho au tableau de Monet : *La Rue Montorgueil, à Paris. Fête du 30 juin 1878*⁶⁴. Ce n'est donc pas un hasard si nous retrouvons ce traitement positif dans le film de Schoeller. Il ne montre pas la prise de la Bastille, mais l'après-révolte pour reconstituer une scène de douceur et de repos durant laquelle les hommes et les

⁶⁰ ALPAUGH Micah, *Violence and Non-Violence during the French Revolution*, Cambridge, Cambridge University Press, 2014, p. 192.

⁶¹ DUSSAULX Jean, *De l'insurrection parisienne, et de la prise de la Bastille*, Paris, Librairie historique, 1821, p.273. Disponible sur Gallica.fr

⁶² CAMPE Johann Heinrich, *Été 89, Lettres d'un Allemand à Paris*, Paris, Le May, 1989, p. 53.

⁶³ OZOUF Mona, *La fête révolutionnaire*, Paris, Gallimard, 1976.

⁶⁴ Claude Monet, *La Rue Montorgueil, à Paris. Fête du 30 juin 1878*, huile sur toile, 81x50 cm, 1878, Musée d'Orsay, Paris. C'est une toile peinte la même année pour célébrer la victoire des Républicains.

femmes fêtent leur victoire. De même, la séquence qui introduit le personnage de Basile est une cérémonie organisée par un prêtre constitutionnel en juin 1791. Sortant d'une messe dominicale, les habitants du village plante un arbre de la Liberté [ill. 57]. C'est probablement un peuplier dont le nom latin est *populus*. La pratique est courante durant les premières années de la Révolution⁶⁵ et rappelle la gouache de Jean-Baptiste Lesueur : *Plantation d'un arbre de la Liberté* qui a été peinte vers 1790-1791 [ill. 58]. Dans le film, comme sur le tableau, les femmes arborent des couronnes de fleurs dans leurs cheveux. L'ambiance lumineuse de la scène est solaire. Tous les âges sont présents et des enfants portent la cocarde sur des habits blancs que l'on a probablement lavés pour se rendre à l'église en ce dimanche. Au nom de nouvelles valeurs, le curé appelle les citoyens rassemblés à se pardonner et être « bras dessus, bras dessous », comme le disait Jean Dussaulx en juillet 1789. Mais le prêtre fait remarquer « qu'il en resterait encore un ». C'est Basile qui est accroché à un pilori. L'homme condamné sous l'Ancien Régime renaît comme citoyen libre. Les visages sont heureux et souriants. Le prêtre demande à ce que la plainte contre Basile soit retirée. Accusé et accusateur finissent par s'enlacer devant l'assemblée citoyenne pour marquer la fin de leur désaccord, comme un pardon fraternel.

Pouvons-nous parler de représentation d'une « fête fédérative⁶⁶ » pour cette scène ? Ce modèle de célébration publique se répand au printemps 1790. Citoyens et citoyennes se réunissaient en présence d'un prêtre pour prêter serment. La fête fédérative a été une réunion de communautés affectives, allant de la famille jusqu'à la patrie⁶⁷. C'est une démarche semblable à cet esprit de fraternisation que nous observons dans la séquence du film de Schoeller : le prêtre demande le pardon et par les accolades, on jure fidélité à la nouvelle société. Il y a plusieurs autres scènes d'*Un Peuple et son roi*, qui racontent la joie révolutionnaire. L'engagement républicain de Schoeller oriente sa volonté de dresser un portrait positif qui se rapproche des témoignages de l'époque, comme de ceux de Dussaulx ou de Campe.

⁶⁵ Voir RICHARD Bernard, *Les Emblèmes de la République*, Paris, CNRS Éditions, 2011.

⁶⁶ Pour une mise au point récente voir ALPAUGH Micah, « Les émotions collectives et le mouvement des fédérations (1789-1790) », *Annales historiques de la Révolution française*, n°372, 2013, p. 49-80.

⁶⁷ OZOUF Mona, *La Fête révolutionnaire 1789-1799*, Paris, Gallimard, 1976.



Illustration 57: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018.
Les habitants se réunissent autour de la plantation d'un arbre et du curé.



Illustration 58: LESUEUR Jean-Baptiste, *Plantation d'un arbre de la Liberté*,
entre 1789 et 1800, gouache, 36 x 53,5 cm, Musée Carnavalet, Paris.

On ne peut inclure ici les œuvres de Rohmer, Coppola, Jacquot, Brunard et Molas, soit parce qu'ils ne présentent pas assez la Révolution dans le temps pour pouvoir l'analyser sous l'angle de la fraternité, soit parce que le discours volontairement négatif fait des scènes collectives des moments d'agressivité et de fureur. Dans ces fictions, la mythologie de la violence est telle que leurs concepteurs font même disparaître toute trace de communion heureuse. Ce déséquilibre dresse un portrait parfois entièrement négatif, alors qu'il est évident qu'il y a eu des moments de joie durant ces dix années. Les épisodes de combats, comme la Bastille ou la prise des Tuileries, sont ainsi seulement représentés sous l'angle guerrier et violent. Ces mises en scènes omettent les célébrations qui s'en suivirent. Ou bien, c'est l'absence qui empêche le rééquilibrage, comme en témoigne la non-représentation de la fête de la Fédération dans ces œuvres récentes. Rohmer et le studio Polyslash (*We. The Revolution*) contournent le problème en faisant démarrer leurs créations à partir de 1792, voire directement sous la Terreur pour Poiré et Brunard. S'il y a reproduction à l'écran de la Fête de l'Être suprême, du 8 juin 1794, ce n'est pas pour y montrer la fraternisation des individus. Mais c'est pour insister sur la tyrannie de Robespierre, comme le point de bascule dans la folie du personnage.

Dans *Unity*, c'est en effet sous cet angle que nous pouvons y assister lors d'une mission principale du scénario. Notre avatar découvre un Robespierre machiavélique qui se prend pour une divinité, et appartient à une secte millénariste. Le caractère dramatique de l'intrigue empêche de prendre le temps de contempler la reconstitution virtuelle de la fête. Pourtant, nous évoluons dans une modélisation quasiment identique à l'aquarelle de Thomas Charles Naudet, une œuvre commandée et peinte en 1793 pour préparer le Champ de Mars⁶⁸. La montagne artificielle dans *Unity* possède la même forme que dans la peinture de Naudet. Alors que la réalité a probablement été plus proche de la représentation de Pierre-Antoine Demachy de 1794⁶⁹. Mais les concepteurs du jeu n'ont sûrement pas compris que l'aquarelle de Naudet était une ébauche réalisée un an avant l'événement réel, et ils l'ont

⁶⁸ NAUDET Thomas Charles, *La Fête de l'Être Suprême au Champs de Mars le 20 prairial an II (8 juin 1794)*, dessin, 46,8x73 cm, 1793, Musée Carnavalet, Paris.

⁶⁹ Pierre-Antoine Demachy, *La fête de l'Être Suprême, au Champ-de-Mars*, huile sur toile, 53,5x89 cm, vers 1794, Musée Carnavalet, Paris. Voir MAZEAU Guillaume, « La Révolution, les fêtes et leurs images » [En ligne], *Images Re-vues*, Hors-série n°6, 2018. URL : <http://journals.openedition.org/imagesrevues/4390>

prise comme source iconographique. Quoi qu'il en soit, nous trouvons bien dans le jeu des citoyens et des citoyennes venus massivement participer à la fête collective. La représentation est alors limitée au champ de l'action et à celui de la révélation d'un Robespierre-Néron, vêtu d'une toge romaine, seul au sommet de sa fausse montagne.

La fraternité n'est pour autant pas totalement absente du jeu *Assassin's Creed Unity*, car il est possible de débloquent des « Maisons Compagnons ». Ces repaires, modélisés en tavernes ou cafés, permettent au joueur d'y trouver des alliés ou de s'y réfugier en toute sécurité en cas d'attaque ou de fuite. Chaque « maison » est un lieu joyeux qui possède sa propre chanson révolutionnaire. On peut y recruter des « alliés-guerriers » pour se défendre dans les rues envahis par des ennemis non-identifiables. Ces refuges sont en quelque sorte une traduction vidéoludique des clubs politiques, des sociétés populaires et des assemblées où les citoyens se réunissaient pour participer à la vie politique de leur section⁷⁰. Toutefois, la dimension politique est en réalité absente de ces espaces virtuels car ils sont réduits à n'être que des lieux de recrutement. Il nous est impossible de participer à un débat ou de mobiliser les personnages non-jouables de ces environnements. Dans les rues virtuelles, on assiste parfois à des explosions de joie collective ou à des liesses improvisées, mais celles-ci viennent se mélanger à des exactions violentes. La fusion des passions négatives et positives tend plutôt à présenter le Paris révolutionnaire comme un volcan en constante éruption émotionnelle, et ne permet pas de proposer un discours clair au joueur. Il est ainsi possible de traverser une foule chantante tandis qu'à quelque pas un sans-culotte brandit une tête sur une pique ou qu'une bagarre commence sans raison.

L'amitié

Plus que la fraternité, l'amitié pourrait être la véritable affection révolutionnaire : le bon citoyen est celui sur lequel on peut compter. Il est vertueux et authentique : c'est l'ami⁷¹. L'amitié découle autant du principe égalitaire que fraternel : c'est un lien social honnête,

⁷⁰ BIANCHI Serge, *Les Sociétés Populaires*, Éditions Du Comité Des Travaux Historiques Et Scientifiques, 2018.

⁷¹ LINTON Marie, *Choosing Terror : Virtue, Friendship and Authenticity*, Oxford, Oxford University Press, 2013. Voir également le colloque organisé par la Société des études robespierristes, intitulé « L'amitié en Révolution », organisé à Clermont-Ferrand, les 8 et 9 septembre 2020.

désintéressé et réciproque⁷². Le sentiment amical dépend même plus de l'égalité que de la fraternité qui est perçue comme une vertu civique masculine : le mot vient de « frère ». On ne parle pas alors de sororité. La preuve d'amitié devient une profession de foi politique qui définit par opposition ceux qui ne sont pas amis et donc ennemis. C'est ce qu'évoque Saint-Just dans ses *Fragments sur les institutions républicaines* : « Celui qui dit qu'il ne croit pas à l'amitié, ou qui n'a point d'amis, est banni⁷³. ». L'amitié est considérée comme un socle important de la République : elle n'est plus seulement réservée à la sphère privée mais bien constitutive de l'espace public.

L'ami est très présent dans l'objet vidéoludique car il est associé au compagnon qui vient assister le personnage principal dans sa quête. Pour les jeux sur la Révolution, l'ami est justement dans cette position d'ambiguïté qui interroge sa sincérité. Beaucoup de ces « amis » se révèlent en réalité des ennemis, selon un mécanisme dramatique de retournement de situation. Dans *Unity*, l'amie principale appartient à l'ordre des Templiers. Elle devrait donc être notre ennemie. Bonaparte se présente à nous comme un véritable ami, bien que l'on comprenne très vite ses intentions carriéristes. De même, de nombreux ennemis parcourent les rues de Paris, et sont identifiés par une couleur rouge. La garde républicaine, vêtue de bleu, n'est agressive que lorsque nous le sommes. Elle incarne en fait une forme de police. Mais qui sont ces ennemis en rouge ? Le jeu ne propose pas de réponses à cette interrogation. On se batterait contre des milices de sections. Ce traitement pose question puisque cela signifie que notre personnage est l'ennemi de sections populaires parisiennes. À l'inverse, lorsque nous pacifions une « section », des miliciens « bleus » deviennent nos alliés et nous défendent en cas d'agression. La rue devient le théâtre d'affrontements entre des miliciens rouges (ennemis) et bleus (amis). L'expérience vidéoludique ne nous permet pas d'en savoir plus sur de possibles affiliations politiques. L'ambiguïté repose en fait sur la nécessité de ce type de jeu à proposer des conflits constants au joueur. Dans le cas d'une analyse du traitement historique de la Révolution française cela pose problème. Mais il ne faut pas oublier que nous sommes d'abord dans un dispositif ludique.

⁷² MAZEAU Guillaume, *op. cit.*, p. 122.

⁷³ SAINT-JUST Louis Antoine de, *Œuvres complètes*, Paris, Gallimard, 2004.

Dans *We. The Revolution*, le peintre David est présenté comme notre premier ami, mais c'est celui qui nous encourage aux vices du jeu, du complot et de la boisson. Le système de jeu repose sur l'alliance ou la trahison. L'amitié est tour à tour malmenée et renversée. Elle est bien perçue comme une vertu politique fondamentale, mais en se concentrant sur le mensonge ou sur l'absence de sincérité. L'amitié devient alors une qualité négative.

L'ami est celui sur qui l'on peut compter. Les œuvres audiovisuelles et vidéoludiques, insistant sur la dimension dramatique de la période, font des amis des protagonistes. Ce sont ceux qui viennent en aide, en soutien ou en réconfort. Dans le *Danton* de Wajda, les deux députés questionnent la sincérité de leur amitié. Elle est alors politique plutôt que réellement affective et personnelle. De même, Robespierre est très souvent représenté à l'écran avec Saint-Just à ses côtés, comme s'il était son plus grand ami⁷⁴. Nous le voyons très bien dans le film de Poiré puisqu'il est présenté comme son jeune protégé. La relation entre les deux hommes est en tout cas présentée comme l'incarnation même de l'amitié révolutionnaire.

Dans les œuvres sur le pouvoir royal et aristocratique (Rohmer, Coppola, Jacquot, Brunard), l'ami est justement celui que l'on nous arrache. Grace se fâche avec le duc d'Orléans après la mort du roi. Elle constate même qu'elle n'a plus d'amis, car ils ont dû fuir pour l'étranger ou parce qu'ils sont passés sous la guillotine. Dans le film de Jacquot, Marie-Antoinette voit son monde s'effondrer et elle doit assister impuissante au départ de sa plus fidèle amie, Mme de Polignac. C'est même la reine qui organise son exil au nom de cette sincère amitié. À l'inverse Sidonie, femme du peuple, n'a aucun ami dans ce microcosme qu'est la Cour de Versailles. Elle est présentée comme marginale au début du film, et l'intrusion de la Révolution explique cette absence de liens parce qu'elle devient l'ennemi de l'aristocratie. On se méfie d'elle. De même chez Brunard, les derniers instants de la reine mettent en avant sa solitude. Comme Grace, elle est plus que jamais seule. Elle est sans amis et entourée d'ennemis.

⁷⁴ ROLLAND Patrice, « La signification politique de l'amitié chez Saint-Just », *Annales historiques de la Révolution française*, n°257, 1984. p. 324-338.

Dans l'œuvre de Schoeller, comme pour Schneider, l'amitié est traitée sous l'angle de la sincérité, de l'authenticité. Vertu religieuse partagée par les moines, l'amitié est chrétienne pour Gabriel. Mais devant la lâcheté de ses frères, il se détourne d'eux pour développer une sympathie pour les soldats qui viennent d'arriver. Avec le temps qui passe, Gabriel s'intègre et est même promu sergent, une condition nécessaire pour rester dans le couvent. Dans *Un Peuple et son roi*, l'amitié est représentée par la relation entre Françoise et Margot. Elles sont amies de longue date, probablement depuis leur naissance, et elles traversent ensemble les premiers événements révolutionnaires. C'est Margot qui reconforte Françoise alors qu'elle vient de perdre son nouveau-né. Toutes les deux, elles chantent, près de la Seine, en lavant le linge. Mais cette amitié est rompue lorsque Margot est abattue sur le Champ de Mars, au cours de la fusillade de juillet 1791. Il y a aussi la relation entre l'Oncle et Basile. Ce lien est d'abord professionnel, entre le maître et l'apprenti, mais il se transforme en une amitié sincère grâce à l'évolution des personnages. Dans le film de Schoeller, l'amitié est aussi ce lien, qui se rompt, entre le peuple et le roi. Le monarque est dans un premier temps perçu comme l'ami de tous les Français. Bien qu'il soit roi-père, il existe une relation d'amour et d'amitié entre lui et ses sujets. Par sa fuite et l'épisode de Varennes, le roi perd cette confiance et passe d'ami à ennemi.

Enfin, il nous faut évoquer celui qui a été une figure publique majeure pour l'amitié révolutionnaire : Jean-Paul Marat⁷⁵. La postérité a retenu le titre de son quotidien comme étant *L'Ami du Peuple*. Pourtant le titre originel était le *Publiciste parisien, journal politique libre et impartial*, jusqu'à ce changement de nom le 16 septembre 1789. Ce journal est paru de septembre 1789 à septembre 1792, avant de devenir *Le Journal de la République française*. Le nom de son quotidien, « l'Ami du Peuple » devient aussi le surnom de son créateur. Le titre évoque la volonté d'écrire un journal en soutien au peuple et défendant la cause des citoyens les plus pauvres. Pour son écriture libre et acerbe, le journaliste est cité à comparaître pour insultes et excitation à la violence. Il doit s'exiler à Londres jusqu'en mai 1790. *L'Ami du Peuple* signifie autant la défense du peuple, que le sentiment que veut obtenir Marat par sa plume. Médecin bourgeois, il cherche à démontrer sa sincérité et son au-

⁷⁵ Pour les éléments biographiques et l'histoire du journal, voir BIANCHI Serge, *Marat, l'ami du peuple*, Paris, Belin, 2017.

thenticité en devenant un véritable ami public et politique. Marat est en effet une des personnalités les plus populaires de la Révolution, comme en témoigne son triomphe après son acquittement par le tribunal révolutionnaire en 1793. Dénonçant les actions de Brissot, il est emprisonné par la Convention. Mais le jury, qui lui était acquis, prononce son acquittement le 24 avril 1793. À la sortie du tribunal, on le couronne de lauriers et on le porte en triomphe. Son assassinat, par Charlotte Corday, le 13 juillet 1793, est vécu comme un drame national, il est érigé en martyr républicain, et le cortège funéraire du 16 juillet est massif. Dans tout le pays, on célèbre la mémoire du plus grand Ami du Peuple.

Qu'en est-il alors de sa représentation actuelle à l'écran ? Comment représenter cette vertu de l'amitié que l'on associait à Marat ? Présent dans de nombreuses fictions, Marat est souvent représenté pour son assassinat et par l'image immortalisée de sa mort par David (*Unity* et *We. The Revolution*). Il est aussi présent dans les films de Poiré et Schoeller. Dans le premier, les protagonistes logent dans l'hôtel particulier du journaliste. Personnage excentrique et comique, il est constamment représenté en peignoir, comme s'il n'était jamais très loin de son bain [ill. 59]. Toutefois l'intrigue s'arrête avant sa mort. Le traitement est assez similaire dans *Un Peuple et son roi*, à la différence qu'il est toujours représenté à la Convention, ou brièvement lors du retour du cortège après Varennes [ill. 60]. Il y est incarné par Denis Lavant, un acteur associé à une image excentrique, sous un angle authentique et sincère. Poiré et Schoeller choisissent un acteur au franc-parler, avec une voix grave et un visage marqué. Pourtant on ne possède aucune source pouvant nous indiquer de tels traits physiques. Marat est finalement le personnage politique le plus présent dans les deux films mentionnés (après le roi pour Schoeller), ce qui alimente sa perception contemporaine comme un député issu du peuple. Schoeller justifie ce choix en relevant que l'« on en fait souvent un agitateur et rarement une figure politique, et pourtant il est celui que le peuple comprend⁷⁶. ». Pour faire passer des émotions politiques et représenter le corps politique, Marat paraît la figure la plus propice malgré son excentricité. Robespierre, Saint-Just ou Danton semblent être trop politiquement liés à une sphère bourgeoise. Alors que la figure de Marat, pourtant issu du même milieu social, s'impose dans la mémoire comme

⁷⁶ SCHOELLER Pierre et GODINEAU Dominique, *op. cit.*

un citoyen et un homme politique sincère. Si Albert Soboul s'inquiétait en 1960 que « de tous les hommes de la Révolution, Marat, le plus décrié, demeure le plus méconnu⁷⁷ », la mémoire du journaliste est l'objet d'un flux d'images et de représentations actuelles qui dressent un portrait positif et héroïque⁷⁸, ou comme le disait Danton : « sa mort fut plus utile que sa vie⁷⁹ ». Du moins, c'est par son assassinat que s'effectue l'enracinement positif de son image. Marat devient alors le véritable Ami du Peuple.



Illustration 59: Capture d'écran des *Visiteurs : la Révolution*, Jean-Marie Poiré, 2016. Marat (Christian Hecq) dans son bain avec un décor inspiré du tableau de David.



Illustration 60: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018. Marat (Denis Lavant) est à la barre pour demander la mort du roi.

⁷⁷ Relevé par BIANCHI Serge in *Marat, L'Ami du Peuple*, Paris, Belin, p. 233.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 198.

⁷⁹ *Ibid.*

Que ce soit l'amour, la fraternité ou l'amitié, les émotions positives dégénèrent souvent à l'écran. Les concepteurs représentent une lutte fratricide qui sombre dans la violence physique⁸⁰, selon une idée préconçue que la Révolution bascula dans des règlements de compte entre amis et ennemis, entre les « bons » ou les « mauvais » révolutionnaires. La trahison, la non-sincérité et l'absence de respect de ces vertus occupent un champ dramatique important dans ces représentations. C'est une perception plus générale de l'émotion politique vue comme excessive ou radicale, et qui provoque son rejet sous le Directoire. Après Thermidor, le bonheur se trouve de nouveau dans la maîtrise de ses passions. À l'inverse, ce qui est incontrôlable était dangereux. On justifie la Terreur comme un excès de passion⁸¹. Dès 1797, pour Philippe Pinel, le rire est le signe de la folie⁸². Ce n'est pas un hasard si, dans *Unity* et dans *We. The Revolution*, Robespierre est représenté en riant : c'est le marqueur du machiavélisme, de la tromperie et de la mesquinerie.

Pinel, qui prétendait analyser les maladies mentales, voit dans le rire incontrôlé une pathologie. Il dénonce alors les effusions improvisées qu'il a observées lors des événements révolutionnaires. L'analyse des émotions de la Révolution est celle que nous retrouvons dans bon nombre des fictions, encore plus dans les jeux vidéo. Si 1789 est vue comme une année de joie, c'est aussi pour mieux « annoncer » les années sombres à venir. La période de 1792 à 1794 est représentée comme celle des massacres, du fratricide et plus généralement de l'égaré révolutionnaire dans les méandres de la violence. En 1989, le diptyque d'Enrico et Heffron était ainsi découpé en deux parties : *Les Années lumière* et *Les Années terribles*, comme si la révolution était construite en deux phases émotionnelles contradictoires : la quête du bonheur (1789-1791) et le triomphe du malheur (1792-1794). Dans les émissions de télévision *Quelle aventure !* et *L'Histoire au quotidien* les discours sont plutôt positifs. Cependant, ils alternent entre la violence révolutionnaire et les nouvelles libertés obtenues. La catégorisation très nette entre deux moments de la Révolution prolonge ce découpage chronologique. Le format télévisuel de l'émission de vulgarisation

⁸⁰ DAVID Marcel, *op. cit.*, p. 10.

⁸¹ MAZEAU Guillaume, « Émotions politiques : la Révolution française », *op. cit.*

⁸² PINEL Philippe, *Nosographie philosophie, ou la méthode de l'analyse appliquée à la médecine*, Paris Marand, 1797, p. 25.

est souvent associé à un côté « enfantin » et manichéen. Difficile d'y voir un véritable discours positif sur la Révolution, car c'est principalement sur une comparaison, entre ce qui fut *bien* et ce qui fut *mal*, que le récit télévisuel est construit.

C'est précisément en opposition à ce traitement de l'émotion révolutionnaire à l'écran, que Clément Schneider choisit de concevoir son œuvre : « Aujourd'hui, il se trouve que le mot "bonheur" est un peu tombé en désaffection. Ce n'est plus un horizon politique valable, parce que toute une littérature de développement personnel est passée par là. Et que le bonheur est une idée niaise en Europe, pour paraphraser Saint-Just. Moi je pense que l'on aurait tort de ne pas penser le bonheur comme un projet politique général⁸³. ».

⁸³ ORAIN Hugo et SCHNEIDER Clément, *op. cit.*

2.3 La guillotine : symbole de la Révolution ?

« Pour nos pères, la Révolution c'est la plus grande chose qu'ait pu faire le génie d'une Assemblée [...]. Pour nos mères, la Révolution, c'est une guillotine⁸⁴ ».

Pour le jeune Victor Hugo, en décembre 1820, la guillotine est le symbole le plus célèbre de la Révolution : c'est son icône visuelle universelle. C'est un objet réel devenu imaginaire car dans la guillotine se sont concentrées des « valeurs » qui ont dépassé la fonction de la machine⁸⁵. On ne fera pas ici une histoire de l'invention de l'appareil, non plus une étude sur la construction de son imaginaire. Ce chapitre s'inscrit dans la poursuite de l'œuvre de Daniel Arasse, en cherchant à prolonger son analyse et en l'appliquant aux nouvelles représentations médiatiques actuelles. L'émergence du médium vidéoludique, que n'a pu étudier Arasse en 1987, provoque une évolution importante dans l'histoire visuelle de la guillotine. Au-delà de la contemplation audiovisuelle, il est désormais proposé au joueur de tenir virtuellement le couperet. La dimension morale implique plus directement l'individu dans son rapport à cet objet fantasmé. Il ne faut toutefois pas écarter cinéma et télévision, et s'interroger sur de possibles transformations dans les mécanismes de représentations, dans les techniques de direction de l'image ou dans la quantité de plans.

La guillotine est présente spatialement et visuellement dans la quasi totalité des fictions de notre corpus pour sa dimension dramatique : « l'exécution est l'occasion d'une mise en scène parfaitement réglée, impliquant à la fois un lieu scénique, des acteurs et un public. [...] La place de la Révolution est un grand théâtre⁸⁶. ». Dès ses premières utilisations au XVIII^e siècle, la machine est au cœur d'une scénographie visio-spatiale très réfléchie. Le passage à l'écran nécessite une reconstitution de la mise en scène historique. Quelles transformations cette transposition à l'écran provoquent-elles sur la mythologie visuelle de la guillotine ?

⁸⁴ HUGO Victor, *Littérature et philosophies mêlées* (1834), Paris, Klincksieck, 1976, vol. I, p. 259

⁸⁵ ARASSE Daniel, *La guillotine et l'imaginaire de la Terreur*, Paris, Flammarion, p. 9.

⁸⁶ *Ibid.*, p. 113. Voir aussi plus récemment DEBAT Guillaume, « La guillotine révolutionnaire : de l'incarnation de l'humanisme pénal à une machine effroyable ? (1789-1794) », *Annales historiques de la Révolution française*, n°402, 2020, p. 33-57.

2.3.1 Le décor de la mort

La guillotine est la première fois utilisée le 25 avril 1792, sur la place de Grève, l'actuelle place de l'Hôtel-de-Ville⁸⁷. Symboliquement installée au cœur urbain de la ville, elle en est progressivement écartée. L'exécution se déroule dans un décor bien précis⁸⁸. Seuls *Un Peuple et son roi* et *Assassin's Creed Unity*, nous permettent de constater une reproduction physique au bon emplacement. Dans les deux cas, la machine est bien présente place de la Révolution au bon moment, là où Louis XVI est exécuté. Pourtant, dans *Unity*, il y a une contrainte technologique : la guillotine est au bon endroit pour la mission d'exécution du roi. Par contre, si l'on ne suit pas le fil principal narratif, la guillotine peut être visible dès 1789 sur la place de la Révolution, alors qu'elle n'y est donc mise en place exceptionnellement que le 21 janvier 1793⁸⁹. Si on dépasse ce problème technologique, l'environnement spatial reproduit est très vraisemblable, comme dans le film de Schoeller. Comme spectateur ou comme joueur, on se trouve sur une place proche du palais des Tuileries. Dans *Unity*, on est libre de se déplacer et il est possible d'apercevoir la façade du palais dans le film de Schoeller. Dans le film de Poiré, bien que la guillotine soit très peu visible, on identifie une place plutôt étroite en comparaison avec celles de la Révolution ou de Grève. Il en est de même dans *We. The Revolution* : bien que la guillotine soit très présente visuellement, le décor n'est pas assez précis pour reconnaître une place réelle. L'environnement graphique reconstitue plutôt l'idée générale d'une place comme un espace relativement délimité.

Autour de cette centralité scénique s'activent divers acteurs : c'est la foule venue assister à l'exécution publique. Au XVIII^e siècle, l'usage de la guillotine s'inscrit dans une pratique spectaculaire de la mise à mort judiciaire. Le fameux supplice de Damiens, dernier écartèle-

⁸⁷ Il n'existe qu'une seule machine fonctionnelle à Paris durant toute la période. Le projet d'en construire plusieurs exemplaires, un par département, n'apparaît qu'en 1792. On estime à 17 000 personnes guillotonnées pendant la Révolution. D'abord installée place de Grève, elle est déplacée place du Carrousel puis exceptionnellement place de la Révolution, l'actuelle place de la Concorde, pour l'exécution du roi. Après d'autres déplacements, comme au Champ-de-Mars, elle retourne une dernière fois place de Grève, avant de disparaître derrière les murs du palais de Justice. Voir MARTIN Jean-Clément, *Infographie*, op. cit., pp. 82-83 ; ARASSE Daniel, op. cit., pp. 169-179 ; et la carte des emplacements de la guillotine dans BIARD Michel et LINTON Marisa, *Terreur !, la Révolution française face à ses démons*, Paris, Armand Colin, 2020, p. 214.

⁸⁸ ARASSE Daniel, op. cit., p. 179

⁸⁹ *Ibid.*, p. 171.

ment en France, n'est pas si éloigné dans les mémoires puisqu'il a eu lieu en 1757 et place de Grève⁹⁰. Le peuple, qui se presse autour de l'échafaud, est un acteur à part entière. Que ce soit dans *L'Anglaise et le Duc*, *Unity*, *We. The Revolution*, *Les Visiteurs* ou *Un Peuple et son roi*, la foule est représentée pour de multiples raisons. D'abord par exactitude historique car de nombreux témoins attestent de l'immensité de la foule présente lors des exécutions. Ainsi pour celle de Louis XVI, le bourreau Charles-Henri Sanson écrit : « la foule était si grande dans les rues qu'il était déjà près de neuf heures lorsque nous arrivâmes sur la place de la Révolution⁹¹ ». Compte tenu de l'événement, les rues sont denses et le cortège prend effectivement plus de temps que prévu. Pour la mort du roi, de la reine ou de personnalités politiques célèbres, les exécutions ont assurément été effectuées en présence d'un grand nombre de spectateurs⁹². Celles plus anonymes, appliquées suite à des actes criminels, ont pu mobiliser moins de personnes. Chaque exécution reste un spectacle public. En plus de la foule de curieux, les soldats sont présents pour contenir la foule ou pour veiller au bon déroulement de la procédure⁹³. Vient ensuite le bourreau⁹⁴. Présent dans les fictions audiovisuelles et vidéoludiques, il est souvent représenté comme une figure austère et funeste, comme l'agent de la Mort. Dans *We. The Revolution*, il nous est même offert la possibilité de tirer la corde : on devient le bourreau. Bien que l'on incarne un juge, et que l'on prononce la sentence, on peut aussi cliquer sur la corde et laisser tomber le couperet⁹⁵. L'image, représentant la place où siège la guillotine, nous met d'ailleurs en scène, près de la corde, tandis que seulement deux gardes en protègent l'accès face à une immense foule anonyme [ill. 61]. Dans *Unity*, quatre personnes s'activent autour de l'appareil et une dizaine de soldats entourent constamment l'échafaud.

⁹⁰ Voir FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard, 1975, introduction.

⁹¹ SANSON Henri-Clément (éditeur), *Sept générations d'exécuteurs, 1688-1847 : mémoires des Sanson*, Paris, Dupray de la Mahérie, 6 vol., 1862-1863, T.3, p. 473. Disponible sur Gallica.

⁹² ARASSE Daniel, *op. cit.*, pp. 190-210.

⁹³ Ils auraient été plusieurs milliers lors du 21 janvier 1793, notamment pour empêcher toute tentative d'évasion, comme celle organisée par le baron de Batz qui échoue. Voir MARTIN Jean-Clément, *L'Exécution du roi : le 21 janvier 1793*, Paris, Decitre, 2021.

⁹⁴ Les principaux exécuteurs français sont issus de la famille Sanson : le père et le fils ont été les principaux manipulateurs de la guillotine durant la Révolution. Voir SANSON Henri-Clément, *op. cit.*

⁹⁵ Il y a dans le jeu une fusion des acteurs du système judiciaire, afin d'alimenter cette critique de la violence politique de la Terreur, et plus largement de la Révolution française.

Cependant, dans les fictions mentionnées ci-dessus, la guillotine est isolée par un périmètre vide qui permet aux gardes de prévenir tout mouvement de foule. Seul Poiré met en scène l'exécution de manière beaucoup plus rapprochée. La place, par la multitude de spectateurs, donne une image plus étouffante que le vaste espace dégagé visible dans le film de Schoeller, un recul qui permet une forme de théâtralité, autant qu'il répond à une nécessaire mesure de sécurité historique. Les cinéastes, qui dirigent le regard du spectateur par leurs caméras, jouent ainsi de cette vraisemblance. Poiré et Rohmer présentent la machine d'une manière assez « classique », par une contre-plongée qui insiste sur la verticalité et permet d'induire un stress en mettant l'œil du spectateur sous l'angle terrible du couperet. Ce procédé technique est celui le plus utilisé dans le cinéma pour représenter la guillotine. Wajda en avait exagéré la technique dans son *Danton* en 1983. Rohmer et Poiré n'inventent donc rien et préférèrent reproduire le procédé pour insister sur l'horreur que l'appareil leur évoque. Schoeller, quant à lui, joue avec cette verticalité car la guillotine n'est que brièvement visible. Par un travelling, il suit la montée des marches du roi. Puis, par un mouvement de caméra très lent, il remonte vers le sommet et s'arrête juste avant que nous puissions voir le couperet. Le jeu est on ne peut plus clair avec le spectateur et avec cette récurrence visuelle - presque une tradition cinématographique - qui montre constamment la guillotine en contre-plongée.

Dans *Unity*, le regard est libre et il n'impose pas de cadre visuel. Dans *We. The Revolution*, deux images fixes montrent la guillotine, une vue distante et une très rapprochée qui nous place directement face au couperet et nous permet de voir en arrière-plan les différents regards de la foule.

L'ensemble de ces éléments constitue le décor de ce théâtre dramatique fictionnel. Par la spatialisation, les figurants, les acteurs, la direction de l'image et de la photographie, les auteurs alimentent la fabrication de la guillotine comme objet imaginaire. La machine est même présentée comme vivante, un monstre qui dévore des têtes. L'aspect organique de la guillotine est présent dès la Révolution et il a perduré bien au-delà dans l'iconographique. Bien que sensée être l'appareil de la froide modernité mécanique, la guillotine s'inscrit aussi dans la mythologie du supplice. La gravure anonyme, *A Radical Reformer, - (ie) a Neck or*

Nothing man ! Dedicated to the Heads of the Nation, publiée à Londres en 1819, représente justement un monstre-guillotine qui est affublé d'un corps et d'une bouche, dont sort des flammes infernales [ill. 62]. Se déplaçant sur d'énormes pieds, la machine pourchasse des hommes apeurés en répétant qu'elle arrive pour leurs têtes. Représentée comme un monstre issu d'un conte, il incarne une vision cauchemardesque⁹⁶. Que ce soit dans la gravure de 1794, sur laquelle Robespierre guillotine toute la France, ou bien celle de 1817, où nous pouvons discerner trois autres appareils dans le fond, la machine est perçue comme un poison qui se propage. Les montages, comme ceux de Poiré dans *Les Visiteurs, L'Anglaise et le Duc* de Rohmer, ou encore l'omniprésence de la machine dans *Unity* et *We. The Revolution*, viennent nourrir l'idée de la constante utilisation de la guillotine, ou du moins d'une menace omniprésente. Le décor fictionnel sert un discours de condamnation envers la violence politique de la Terreur, dont la guillotine aurait été la preuve la plus accablante.

⁹⁶ Voir BIARD Michel, *La Révolution hantée : enfers fantasmés et Révolution française*, Paris, Vendémiaire, 2017.

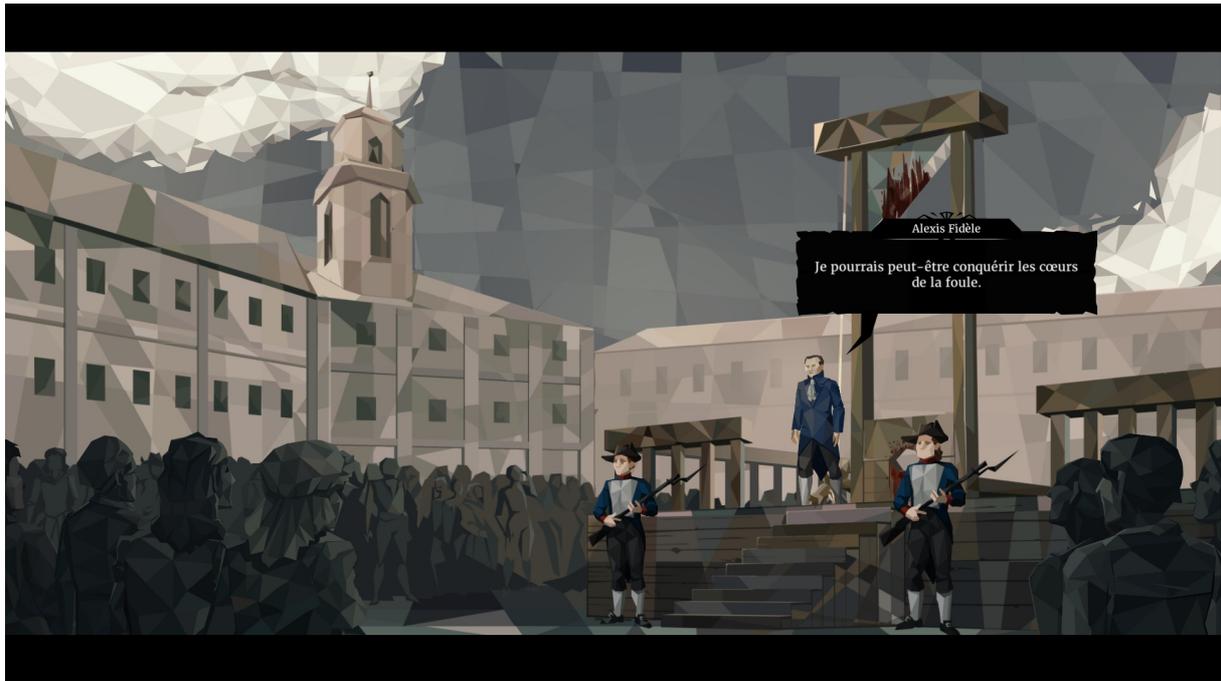


Illustration 61: Capture d'écran de *We. The Revolution*, Polyslash, 2018. Notre personnage, Alexis Fidèle, peut essayer de manipuler la foule.



Illustration 62: *A Radical Reformer, - (ie) a Neck or Nothing man ! Dedicated to the Heads of the Nation*, 1819, 21,5 x 33,6 cm, estampe, Bibliothèque nationale de France, Paris.

2.3.2 Le rituel scénographique

En plus de sa spatialisation théâtrale, le spectacle de la guillotine s'inscrit dans un rituel⁹⁷ qui se déroule en trois phases : le parcours du lieu de détention à celui d'exécution, l'exécution et l'instant suivant qui atteste de la fin du rituel, comme consécration du sacrifice. La temporalité en trois temps induit une mise en scène sonore et temporelle lorsqu'il s'agit de reproduction fictionnelle. Les bruits de la guillotine sont multiples. Il y a celui du couperet, que l'on peut entendre très distinctement dans *Les Visiteurs* de Poiré, *Ils ont jugé la reine* ou *We. The Revolution*. Dans ce dernier, les *sound designers* (designers du son) ont accordé une place importante à cette dernière étape-rituelle avec les bruits de la lame et de la corde que le bourreau remonte. Le traitement sonore du couperet, qui tranche la tête du condamné, permet une transition scénaristique et temporelle dans l'objet médiatique car ce son marque la fin de l'exécution. Celle-ci surgit souvent comme conclusion dramatique de l'intrigue d'un ou de plusieurs personnages (*Ils ont jugé la reine* et *Un peuple et son roi*). Le bruit du couperet peut aussi brutalement interrompre la séquence de mise à mort en opposant l'ambiance sonore et visuelle de la foule agitée, venant observer le spectacle, à celle de l'effroi et de la surprise. La foule occupe une part sonore importante de la reconstitution médiatique.

Les concepteurs multiplient les techniques pour créer une immersion sensorielle qui place le spectateur contemporain dans un bain d'excitation populaire. Rohmer se sert de l'écho des vivats et du chagrin de Grace pour transposer à l'écran la mort du roi. Dans le film de Poiré, le champ sonore est saturé par des cris. Puis, lorsque la guillotine est évoquée, la musique devient majoritaire et les bruits s'estompent. L'orientation de la caméra (de travers) et la disparition du bruit d'ambiance créent un malaise visuel et sonore : c'est le vertige de l'exécution et la folie de la machine. De même, dans les deux fictions vidéoludiques, le bruit de la foule est très présent. Dans *Unity*, le rituel est reproduit dans une boucle sans fin : le condamné arrive, il est amené à l'échafaud, allongé, le couperet tombe et la foule applaudit. Un petit changement sonore traduit l'approbation du sacrifice mais sinon le niveau de bruit reste constant : c'est celui d'une foule excitée par le spectacle. Le

⁹⁷ ARASSE Daniel, *op. cit.*, p. 116.

traitement sonore s'inscrit dans les observations déjà effectuées qui font du Paris de *Unity* une ville en constante révolution. Dans *We. The Revolution*, puisqu'il existe une phase ludique permettant au joueur de s'adresser à la foule avant toute exécution, il est possible d'entendre les murmures continus d'une foule agitée. Puis lorsque le couperet tombe, car le joueur vient de cliquer sur la corde, le silence s'installe et on entend les grincements de la corde et de lame qui sont remontés par le bourreau.

Au bruit s'ajoute donc le silence comme technique sonore. Dans ce rituel, un découpage sonore est visible dans quasiment toutes les œuvres. Dans *We. The Revolution*, *Ils ont jugé la reine* ou *Un Peuple et son roi*, les trois phases sont perceptibles par le traitement sonore : le chemin jusqu'à l'échafaud au bruit des tambours, le bruit de lame qui tranche et la réaction populaire approuvant la mort. Entre ces différents moments, le silence s'insère, que ce soit pour marquer l'anxiété croissante face à la fatalité (la foule retenant son souffle), ou bien comme flottement émotionnel dans l'instant qui suit immédiatement la mort.

En une garde méfiance critique par rapport aux sources, des témoins évoquent le silence qui accompagne le roi le long de son parcours et le calme qui suit l'exécution⁹⁸. Sanson parle d'un « peuple frappé de stupeur » qui garde un « morne silence⁹⁹ ». Pour des royalistes, le silence est doublement explicable : il est sacré, comme celui d'un tombeau¹⁰⁰, et il marque le caractère inadmissible de la mort du roi. Alors que pour la mémoire républicaine, le silence est digne : « Le peuple a déployé un calme et une majesté qui feraient honneur aux plus beaux jours de la République romaine¹⁰¹ ». Dans *Ils ont jugé la reine* et *Un Peuple et son roi*, la séquence de la guillotine s'achève sur l'approbation joyeuse de la mort par la foule.

Dans le docufiction de Brunard, le rituel de l'exécution de Marie-Antoinette est reproduit dans ses différentes temporalités. La séquence débute dans la prison : on coupe les cheveux de la reine et elle est vêtue de la tunique du condamné, puis elle marche hors de sa

⁹⁸ *Ibid.*, p. 100.

⁹⁹ SANSON Henri-Clément, *op. cit.*, p. 475.

¹⁰⁰ *Détails authentiques sur les derniers moments de Louis XVI* in BEAUCOURT Gaston du Fresne de, *Captivité et derniers moments de Louis XVI*, Paris, 1892, vol. I., p. 393.

¹⁰¹ *Journal d'une bourgeoise* in MAUGRAS Gaston, *Journal d'un étudiant pendant la Révolution*, Paris, Tallandier, 1910, p. 315.

cellule, et la voix off explique que le trajet, qui prenait usuellement une heure, en prend quatre ce jour-là. Il s'en suit un travelling, en plan très serré, qui ne montre que le buste de la reine (son cou est très visible). L'image est saturée de blanc, au son des tambours. La reine flotte comme un fantôme vers l'échafaud. Les roulements de caisse claire sont supplantés par une musique dramatique qui est interrompue par le bruit du couperet. Puis les vivats de la foule viennent marquer une opposition cruelle avec le sort réservé à la reine. Ainsi le silence est utilisé pour marquer le passage d'une phase à une autre : il fait ressortir l'approbation populaire du sacrifice d'une manière encore plus brutale. Pour le spectateur contemporain, le spectacle de la mise à mort est d'autant plus présenté comme cruel par cette alternance entre bruits et silence.

Enfin, un dernier élément sonore complète la reproduction à l'écran de l'usage de la guillotine : les paroles du condamné. Les derniers mots prononcés par les victimes s'intègrent dans les aspects mythologiques et mémoriels de la machine comme objet imaginaire. Dans le diptyque de Enrico et Heffron en 1989, l'exécution de Camille Desmoulins et de Danton permet d'ajouter de l'intensité à la scène : Desmoulins demande à Sanson de prendre une mèche de cheveux de sa femme pour la remettre à sa belle-mère, puis il crie : « Lucile » jusqu'à son dernier souffle. La reproduction fictionnelle est proche des témoignages de contemporains, du moins tels qu'ils ont été rapportés par Jules Claretie en 1908¹⁰². Danton, quant à lui, aurait prononcé cette célèbre phrase à Sanson : « N'oublie pas surtout, n'oublie pas de montrer ma tête au peuple : elle en vaut la peine. », avant de dire « maintenant » pour indiquer au bourreau d'enclencher la lame¹⁰³. Depuis 1989, presque aucun objet audiovisuel ou vidéoludique n'a reproduit le rituel d'une exécution par la guillotine, encore moins les dernières paroles du condamné.

En réalité, seul le film de Schoeller reconstitue longuement l'exécution du roi¹⁰⁴. Ce moment a suscité de nombreuses interprétations qui mettent en avant des descriptions différentes. Pour Louis-Sébastien Mercier, la scène est injuste : « [...] Est-ce bien le même

¹⁰² CLARETIE Jules, *Camille Desmoulins*, Paris, Librairie Hachette, 1908, p. 285.

¹⁰³ Le témoignage est issu des mémoires de Antoine-Vincent Arnault, présent à l'époque. Voir ARNAULT Antoine-Vincent, *Souvenirs d'un sexagénaire (1833)*, Champion, Paris, 2003.

¹⁰⁴ Brunard propose une séquence très courte pour la mort de Marie-Antoinette qui représente plutôt l'arrivée jusqu'à l'échafaud mais qui s'arrête là.

homme que je vois bousculé par quatre valets de bourreau, déshabillé de force, dont le tambour étouffe la voix, garrotté à une planche, se débattant encore, et recevant si mal le coup de la guillotine qu'il n'eut pas le col mais l'occiput et la mâchoire horriblement coupés¹⁰⁵ ? ». Dans le procès-verbal, les faits sont beaucoup plus neutres : « L'exécution a été à l'instant consommée et sa tête a été montrée au peuple et nous avons signé¹⁰⁶. ». Enfin, Sanson relate lui les dernières instants du roi tels qu'ils se seraient déroulés :

« Arrivé sur la plate-forme, il s'avança du côté où il paraissait y avoir le plus de peuple, et fit de la tête un mouvement impératif aux tambours qui suspendirent un instant, et comme malgré eux, leur roulement.

- Français, dit-il d'une voix forte, vous voyez votre roi prêt à mourir pour vous. Puisse mon sang cimenter votre bonheur. Je meurs innocent de tout ce dont on m'accuse.

Il allait peut-être continuer, lorsque Santerre [...] fit un signe aux tambours dont les roulements recommencèrent de suite et n'auraient plus permis de l'entendre. En un instant il fut attaché sur la planche fatale...¹⁰⁷».

Le film de Schoeller reprend au mot près le témoignage de Sanson : la séquence s'ouvre sur la berline du roi ; la place est envahie par la foule tenue à distance par les nombreux soldats ; le silence est puissant et seuls les tambours viennent rythmer l'ambiance sonore de la scène. Le roi refuse qu'on le touche et qu'on lui lie les mains. Une courte ellipse temporelle nous le présente tout de même poings liés dans le plan suivant. Puis il grimpe avec lenteur et dignité les marches de l'échafaud. Comme dans le témoignage, il demande le silence, prononce ses derniers mots et est interrompu par les roulements de tambours qui reprennent. Il est brutalement allongé sur la planche et guillotiné sans délai. La reproduction choisie par Schoeller est une nouvelle fois très précise sur le plan historique et indique que le réalisateur a consulté les documents, notamment les mémoires de Sanson. Pourtant, si l'on se réfère au témoignage du bourreau, la parole coupée du roi ressemble plus à la

¹⁰⁵ MERCIER Louis-Sébastien, *Le Nouveau Paris* (1798), Paris, Poulet-Malassis, 1862, p. 304

¹⁰⁶ BEAUCOURT, *op. cit.*, T.II, p. 308.

¹⁰⁷ SANSON Henri-Clément, *op. cit.*, Tome 3, p. 478

description de Mercier. Pour Sanson, ce point ne relève pas de la cruauté mais plutôt du fait que le roi avait assez parlé : il n'avait plus de privilèges d'exception en simple citoyen. Dans le film de Schoeller, la stupeur fait planer un instant le silence avant que l'on présente la tête du roi à la foule qui exprime alors sa joie. Le réalisateur fait le choix de reproduire le sursaut des muscles du visage de Louis XVI, probablement comme un souci de vraisemblance scientifique.

Dans *Unity*, le bref montage de la cinématique induit plus un discours contre la violence de l'exécution. Dans *We. The Revolution*, les exécutions de personnalités publiques (députés, roi, reine...) reproduisent avec simplicité les éléments les plus connus. Dans le jeu polonais, ces figures « célèbres » possèdent même leurs propres images supplémentaires qui reproduisent à l'écran les dernières paroles rapportées par des témoins. Louis XVI dit donc « Je meurs innocent ». Danton demande à ce que l'on montre sa tête. Robespierre marmonne car il a la mâchoire déchiquetée. Les dernières paroles sont des ajouts de la part des concepteurs qui peuvent paraître anecdotiques, mais elles attestent d'un certain travail de recherche, même si ces faits sont relativement accessibles aujourd'hui sur n'importe quel moteur de recherche internet. On comprend alors l'importance du travail de l'historien dans la conception d'une fiction, qui possède le recul critique quant à la véracité des « paroles rapportées ».

2.3.3 La machine à fantasmes

Ainsi, à part les deux jeux vidéo et *Un Peuple et son roi*, aucun autre objet ne présente une séquence d'exécution à l'écran. Si on voyait la mort de Danton, Desmoulins, Robespierre ou d'autres figures, jusqu'en 1989, ce n'est plus le cas dans les dernières créations. Bien que nous ayons trois films sur la reine (Coppola, Jacquot et Brunard), aucun ne représente en réalité la machine et la mise à mort. La mort de Robespierre, très présente dans les œuvres du XX^e siècle, a disparu depuis les dernières années, et seuls les concepteurs de jeux vidéo l'ont modélisée. Pour ce qui est des exécutions de citoyens ordinaires ou de criminels, elles ne sont pas représentées, sauf si nous évoquons la très brève image présente

dans le film de Poiré qui nous montre trois têtes d'anonymes dans le panier au pied de la guillotine. Rohmer, lui, dans sa séquence finale, fait avancer des personnages qui regardent la caméra. La voix off évoque des noms d'amis de Grace Elliott qui tombent sous le couperet durant la Terreur. Nous sommes dans une mise en scène théâtrale qui ne montre à aucun instant la guillotine. Ainsi la machine est présente par le son (bruit du couperet) ou par la parole (voix off explicative) mais pas visuellement. Elle est aussi totalement absente du film de Coppola ou de Schneider. Clément Schneider revendique ce rejet de la guillotine comme un symbole révolutionnaire trop souvent utilisé : « Quand on a commencé l'écriture du film, dans cette volonté d'assumer un récit marginal, on a décidé d'évacuer toute l'iconographie éculée de la Révolution française. On en a mis une bonne partie à distance : la guillotine, toutes les gravures des livres d'histoire, etc¹⁰⁸. ».

Schoeller est alors le seul cinéaste à véritablement représenter la guillotine. Il le fait parce qu'il s'intéresse aux rapports entre le peuple et le roi. Son exécution constitue le dénouement principal de son film. Les œuvres sur Marie-Antoinette rejettent la guillotine. Brunard se concentre sur le visage d'une femme qui est présentée comme une victime et non plus comme une figure politique monarchique. Jacquot et Coppola arrêtent leurs films avant la Révolution, indiquant de ce fait le rejet de cette partie de la vie de la reine. Dans les jeux vidéo, la guillotine revêt un aspect ludique et la modélisation des exécutions se concentre sur la mise à mort du condamné.

Objet imaginaire selon Daniel Arasse, la guillotine est très présente à l'écran jusqu'en 1989, comme incarnation terrible de la Révolution et surtout de la Terreur. Depuis, les cinéastes se sont détournés d'une lecture politique et collective. Dans ces fictions, qui ont tout de même pour sujet le roi ou la reine, la guillotine est peu présente. Quant à ceux qui ont préféré choisir des anonymes comme personnages de leurs histoires (Verhaeghe ou Schneider), ils n'accordent pas de place à la guillotine. Ce sont alors les concepteurs de jeux vidéo qui se saisissent réellement de la machine et qui accordent une place importante à la machine. C'est un aspect révélateur car c'est donc par le ludique que la guillotine

¹⁰⁸ ORAIN Hugo et SCHNEIDER Clément, *op. cit.*, cf. Annexe 1.

investit aujourd'hui les écrans. La mort, parce qu'elle occupe souvent un rôle important dans le jeu vidéo, est représentée sous les traits de la guillotine. Dans *Unity*, le joueur ne peut interagir avec l'appareil et reste spectateur de son rituel. Dans *We. The Revolution*, une étape est franchie car le joueur peut désormais condamner ou non un individu. Le joueur devient « décideur » et acteur de la guillotine : il est juge et bourreau.

Ce transfert du statut d'objet « célèbre » de la Révolution à celui de jouet morbide évoque un certain rejet de son image. Décrite comme « objet de civilisation » par Arasse, qui reprend le concept de Pierre Francastel¹⁰⁹, la guillotine est devenue une machine archaïque, comme symbole de la cruauté d'une époque passée pour un réalisateur du XXI^e siècle. Elle est réduite alors à une dimension figurative de la mort que l'on peut décider, de manière virtuelle, en tant que joueur. Aujourd'hui, la nature politique de la guillotine ne peut plus avoir la même valeur qu'au moment de son invention au XVIII^e siècle. Pourtant, elle a été conçue au nom d'une égalité moderne de la mise à mort.

Enfin, dans *Unity*, le paradoxe de ce monde ouvert est de proposer au joueur de découvrir la guillotine dès le début de son expérience vidéoludique, en 1789. C'est un anachronisme qui se trouve accentué par les propos de Mohamed Gambouz, directeur artistique du projet : « Si vous effectuez les missions dans l'ordre de la narration, vous pouvez constatez la progression de l'ambiance du positif vers le négatif. Vous commencez dans le quartier le plus riche et le plus coloré, et vous terminez dans une zone plus brumeuse avec une ambiance presque toxique, surtout vers la fin¹¹⁰. ». Autour de la machine, un brouillard de fumée, provenant des torches de la foule, noircit la perception visuelle de la scène. La guillotine est donc présente dans *Unity*, afin de faire de l'exécution un dénouement de l'intrigue principale. Ce un mécanisme était très fréquent dans le cinéma d'avant 1989. On peut alors rappeler que l'on explique ce traitement cinématographique dans les jeux vidéo car les concepteurs s'inspirent principalement des films et téléfilms sur la période qui sont leurs principales sources de savoirs¹¹¹.

¹⁰⁹ FRANCASTEL Pierre, *La Réalité figurative*, Paris, Éditions Gonthier, 1965, p. 107.

¹¹⁰ MILLER Matthew, *Assassin's Creed : l'histoire visuelle et complète*, Larousse, 2015, p. 210.

¹¹¹ Voir le chapitre 1 de la troisième partie sur la généalogie de l'image, et les propos de Gambouz dans l'ouvrage de Matthew Miller, *op. cit.* p. 203.

La guillotine est aujourd'hui réduite à sa mythologie visuelle. Preuve en est, si elle est quasiment absente des fictions les plus récentes, elle est tout de même choisie comme logo des jeux vidéo *Unity* et *We. The Revolution*. La guillotine n'est plus qu'un symbole vidé de ses valeurs d'égalité et de justice. De plus, après la Révolution, l'histoire de la guillotine s'est liée à l'histoire de nouveaux médiums qui apparaissent au XIX^e siècle. Pour Arasse, guillotine et photographie sont « sœurs car, dans ces portraits qu'elles tirent sur le vif, elles garantissent un "ça a été" ...¹¹² ». La « guillotine » désigne n type d'obturateur qui permet de réaliser des portraits avec les premiers appareils du XIX^e siècle. La photographie du guillotiné devient un genre à part entière. Elle ressuscite la fascination de la tête mourante. Morte et vivante à la fois, comme l'évoquait Roland Barthes : « si la photographie devient alors horrible, c'est parce qu'elle certifie, si l'on peut dire, que le cadavre est vivant en tant que cadavre¹¹³.. ». L'invention successive du cinéma, puis de la télévision et dernièrement du jeu vidéo, prolonge ce processus qui se concentre sur le portrait du guillotiné. En multipliant les représentations de la guillotine, l'artialisation induit une perte de l'aura de ce qui est visible par le spectateur¹¹⁴ : la machine devient de moins en moins terrible au fur et à mesure que les réalisateurs l'utilisent pour susciter l'angoisse. L'appareil mécanique disparaît derrière le résultat de la tête tranchée. Alors que la violence politique de la Terreur est très présente dans les œuvres conçues au XXI^e siècle, la menace est invisible et l'ombre de la guillotine plane comme un fantôme que l'on ne peut saisir¹¹⁵.

L'émission *Quelle aventure ! La Révolution française* (Chaudemanche, Chayé et Léonard, 2002) s'arrête sur l'exécution de Fred (l'animateur) qui va se faire guillotiner. Toute la séquence est parodique et sur le ton de l'humour. À l'inverse, à la fin de l'émission *L'Histoire au quotidien* (Cardon, 2015), le journaliste Mac Lesggy explique à l'historienne Marjolaine Boutet, qui est aussi présentatrice de l'émission, qu'il s'est trompé sur la Révolution. Il pensait que ce n'était que « Louis XVI qui se fait guillotiner, la Terreur et les massacres ». L'his-

¹¹² ARASSE Daniel, *op. cit.*, p. 174.

¹¹³ BARTHES Roland, *La chambre claire*, Paris, Gallimard, 1980, p.61 cité par ARASSE Daniel, *op. cit.*, p. 223.

¹¹⁴ L'artialisation correspond à la multiplication d'une image artistique par une production et une diffusion de masse. Voir BENJAMIN Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1939), Paris, Payot, 2013.

¹¹⁵ BINDMAN David, *The Shadow of the Guillotine*, Londres, British Museum Publications, 1989.

torienne lui répond qu'effectivement ce fut surtout une période de liberté pour le peuple et l'émission s'achève sur une liste de « progrès ». Dans la série Netflix *La Révolution*, les concepteurs remobilisent tous les éléments de la Terreur révolutionnaire : exécutions, décapitations, spectre de la guillotine et fatalisme, à travers le personnage de Guillotin.

Les valeurs, qui sont associées à la guillotine et qui constituent l'objet « imaginaire », ont évolué vers une critique d'une cruauté révolutionnaire et d'un rejet de la violence politique de la Terreur. Pourtant symbole de justice et d'égalité républicaine pendant la Révolution, la multiplication des fictions négatives impose un rejet général de la guillotine qui est associée à la mythologie « Révolution-Terreur ». La représentation de la machine a été un mécanisme dramatique trop fréquemment utilisé au siècle présent dans les fictions. Rohmer et Brunard ont alors cherché d'autres façons de l'évoquer. C'est pourquoi la seule fiction positive (le film de Schoeller) est aussi la seule à représenter une séquence intégrale où nous pouvons assister au spectacle ritualisé de la guillotine. Justement parce *Un peuple et son roi* est un récit républicain qui fait de la mort du roi l'avènement d'un pouvoir populaire. L'explosion de joie vient lorsque l'on présente la tête tranchée du roi. Dans ce film, la guillotine n'est pas cet instrument archaïque terrible car cela serait la lecture d'un spectateur contemporain. Mais elle est bien le symbole d'une victoire politique de la République. Au soir de la mort du roi, « les citoyens fraternisèrent plus encore qu'auparavant. Dans les rues, dans les cafés, ils se donnaient la main et se promettaient, en la serrant, de vivre plus unis que jamais [...] ¹¹⁶. ».

¹¹⁶ BEAUCOURT, *op. cit.*, vol.I, pp. 367-368.

2.4 Conclusion du chapitre

La Révolution, comme événement, portent le poids de ses propres mythologies qui ont été alimentées au fil des siècles par des images. On s'est demandé ce que l'étude des fictions nous apprend sur la perception actuelle de la Révolution. Elles s'inscrivent dans une longue histoire médiatique et inventent peu. Les discours sur la violence révolutionnaire, la Terreur et la guillotine sont présents dès le XVIII^e siècle dans l'iconographie. Un film ou un jeu vidéo est une évolution artistique et technologique qui s'inscrit dans une généalogie des images. On le comprend avec les portraits de guillotins qui ont fait les succès de la photographie et que l'on a retrouvés dès les débuts du cinéma, avec des scènes représentant les derniers instants de révolutionnaires.

La Révolution est visible dans l'espace public par de nombreux lieux de mémoire¹¹⁷ (drapeau tricolore, guillotine, devise républicaine, etc.), des objets et symboles qui sont mobilisés dans la majorité de nos œuvres. Ils alimentent les mythologies contemporaines en racontant que la Révolution a surtout été violente. Comme il y a peu de fictions positives, il y a peu de récits qui décrivent des instants fraternels ou de liesse collective. De manière générale, on trouve là un rejet plus large de l'action révolutionnaire dans nos sociétés actuelles¹¹⁸. Ainsi, les auteurs, qui revendiquent leur sympathie pour la Révolution et pour l'engagement politique, que sont Schoeller et Schneider, sont aussi ceux qui mettent en scène une quête du bonheur.

On constate un rejet de la politisation des citoyens. Au nom d'une condamnation de la violence physique et morale (Terreur et guillotine), les fictions nourrissent une mythologie de la Révolution dévorante. La ludification de la guillotine, qui permet au joueur d'actionner le couperet, pose des problèmes moraux, car cela n'améliorera pas les fantasmes morbides et pervers qui hantent l'histoire de la Révolution, avec notamment un amalgame entre djihadisme et terrorisme dans *La Révolution* (Netflix, 2020), poursuivant l'écriture d'une légende noire qui a commencé sous la plume des Thermidoriens.

¹¹⁷ NORA Pierre, *Les Lieux de mémoire*, Paris, Gallimard, 3 tomes, 1984-1992.

¹¹⁸ CHAPPEY Jean-Luc et al., *Pourquoi faire la Révolution ?*, Paris, Agone, 2012.

Chapitre 3. Les personnages de l'histoire : incarner à l'écran

Que représente l'individu dans les représentations contemporaines de la Révolution que nous étudions ? Influence-t-il l'évolution et la diffusion des « mythologies contemporaines » de la Révolution ? De même, puisque l'individu est un concept étudié par les historiens, on se demande comment son traitement peut se heurter aux récits historiques.

L'individu est effectivement un objet d'étude évident dans les sciences humaines et sociales. Il devient « historique dans la mesure où son activité particulière à un caractère général, c'est-à-dire dans la mesure où des conséquences générales découlent de son action¹. ». L'individu a d'abord été étudié sous le prisme des « grands hommes » : ceux qui ont longtemps été perçus comme les jalons de l'histoire politique, économique, sociale et culturelle de toute société². Souvent détenteurs d'un ou du pouvoir, ces individus sont en quelque sorte propulsés hors de l'anonymat. Par l'écriture de l'histoire, ils deviennent des figures qui transcendent leur époque. Devenant parfois des légendes et des mythes, ils entrent dans la mémoire collective³. Pour autant, sous l'influence de la sociologie, Lucien Febvre et Marc Bloch ont écrit des biographies modernes qui s'intéressaient tout autant aux faits qu'à la construction mythologique des acteurs historiques⁴. Plus tard, d'autres courants historiographiques sont apparus : l'histoire des représentations, l'histoire culturelle et des mentalités. C'est dans ce terreau d'idées qu'est théorisée la *microstoria*, la microhistoire, dont l'objectif est une étude « au ras du sol »⁵. On s'intéresse ici aux personnages de l'histoire dans la fiction, comme si on se plaçait dans le récit.

¹ KOSIK Karel, « L'individu et l'histoire », *L'Homme et la société*, n°9, 1968, p. 79-90. Voir aussi la notice « Acteur » in DELACROIX Christophe, DOSSE François, GARCIA Patrick et OFFENSTADT Nicolas (dir.), *Historiographies. Concepts et débats*, Paris, Gallimard, 2010, vol.2.

² MINOIS Georges, *Le culte des grands hommes, des héros homériques au star system*, Paris, Éditions Louis Audibert, 2005, p. 9.

³ *Ibid.*

⁴ Nous pensons au *Luther* de Febvre en 1928, ou aux *Rois Thaumaturges* de Bloch en 1924.

⁵ GINZBURG Carlo et PONI Carlo, « La micro-histoire », *Le Débat*, n°17, 1981 p. 133-136. URL : <https://www.cairn.info/revue-le-debat-1981-10-page-133.htm>

Qu'en est-il de l'histoire des individus dans l'historiographie de la Révolution ? Pour Alain Corbin, la Révolution française « représente le moment le plus évident du caractère éphémère de l'admiration : Danton, Robespierre, qui ont semblé l'incarnation de l'énergie et de la vertu civiques, ont vite été guillotines⁶. ». C'est également la période durant laquelle l'individu anonyme accède à une notoriété fulgurante : de Barat à Marat, en passant par Théroigne de Méricourt ou Reine Audu. La communauté des égaux passe par la création d'une société des individus, du sujet au citoyen, tandis qu'une opinion publique se constitue, grâce à l'application des nouvelles libertés d'expression et de pensée, la société devient une somme des individus⁷. La Révolution est ainsi une période pertinente quant à l'émergence de la figure de l'individu et dans sa capacité à agir et à être sujet de l'histoire - l'*agency*⁸. Lorsque l'on évoque les représentations fictionnelles de la Révolution, l'individu occupe une place primordiale et plurielle. La question se pose notamment sur le choix du ou des individus qui permettent de reproduire une histoire fictive se basant sur des faits historiques. Faut-il faire parler seulement des « grands hommes » ? Laisser la parole à ces « vies oubliées⁹ » ? Ou bien faire rencontrer l'anonyme et le « héros » révolutionnaire ? Il y a des personnages dans les films, les téléfilms ou les jeux vidéo, car ce sont eux qui mènent l'expérience du récit auquel le spectateur peut s'identifier¹⁰. Dans une fiction, le personnage permet de créer un lien empathique et il favorise l'immersion dans l'imaginaire. Mais pour les auteurs, la question demeure sur le choix des individus à retenir pour soutenir leurs récits. Le *Marie-Antoinette* de Coppola s'articule autour de la reine. Dans *Un violent désir de bonheur* de Schneider, tous les personnages sont anonymes et inventés. Il existe alors une profonde différence dans le traitement de l'individualité et de la période révolutionnaire dans ces fictions.

⁶ CORBIN Alain, *Les héros de l'histoire de France*, Paris, Éditions du Seuil, 2011, p. 14.

⁷ ELIAS Norbert, *La société des individus* (1987), Paris, Fayard, 1991, p. 31.

⁸ Voir la mise de point de GUILHAUMOU Jacques, « Autour du concept d'agentivité » [en ligne], *Rives méditerranéennes*, n°41, 2012. URL : <http://journals.openedition.org/rives/4108>

⁹ FARGE Arlette, *Vies oubliées*, *op. cit.*

¹⁰ JULLIER Laurent, *Analyser un film*, *op. cit.*, p. 43.

La nécessaire empathie provoque des reproches ou elle interroge, puisqu'il s'agit d'une période historique cruciale sur le plan de la mémoire nationale¹¹. Pouvons-nous nous identifier au roi de France en tant que spectateur contemporain ? Au contraire, devons-nous rester à distance des acteurs de la fiction ? Ce sont autant de choix qui s'opèrent et qui sont décidés par leurs concepteurs. Gérard Mordillat critiquait ainsi que :

« Les cinéastes à la poursuite de la Révolution devraient se souvenir des portraits "à ressemblance évitée" de Jean Dubuffet, alors qu'ils s'emploient à distribuer les rôles en fonction de la ressemblance supposée des acteurs avec leurs modèles : Louis XVI, Marie-Antoinette, Robespierre, Danton, Marat et les autres...Les personnages deviennent des archétypes : Louis XVI, un brave type dépassé par les événements ; Marie-Antoinette, une fofolle victime de sa jeunesse insouciant ; Danton, un bon vivant, sanguin, emporté par ses passions ; Robespierre, un monstre froid gouverné par la seule raison ; Marat un enragé délirant...¹² ».

Nous nous intéressons aux « visages » de la Révolution sur les écrans. Nous parlerons du « corps » par lequel il est possible d'associer un discours métaphorique sur la société¹³. Toutefois, nous ne cherchons pas à analyser des niveaux d'imbrication, mais plutôt à déconstruire des images contemporaines et comment ces formes sont appréhendées, écoutées, lues et vues par un public¹⁴. Les parties suivantes seront de plus consacrées aux corps comme représentations des souverains et de Robespierre. Ici, on se focalise sur le personnage de la fiction comme individu et acteur dans les récits et sur les écrans.

Nous ferons référence aux caricatures, gravures et autres images des XVIII^e et XIX^e siècles. Quels acteurs sont alors retenus par les concepteurs pour incarner un nom, une idée, un parti, une catégorie sociale ou un événement ? L'individu n'est pas nécessairement

¹¹ MATHAN Anne (dir.), *Mémoires de la Révolution française. Enjeux épistémologiques, jalons historiographiques et exemples inédits*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2019.

¹² MORDILLAT Gérard, « La Révolution sans révolution », *Le Monde diplomatique*, N°778, Janvier 2019, p. 28.

¹³ BAECQUE Antoine de, *Le corps de l'histoire : métaphores et politique (1770-1800)*, Paris, Calmann-Lévy, 1993, p. 16. On mobilisera le concept de « corps » dans sa pluralité, en abordant le corps représenté et le corps de l'acteur ou de l'avatar. Voir CORBIN Alain, COURTINE Jean-Jacques et VIGARELLO Georges, *Histoire du corps*, Paris, Seuil, trois vol., 2005-2006.

¹⁴ *Ibid.*, p. 18.

la représentation d'un corps unique. Le personnage féminin peut par exemple renvoyer à la condition des femmes au XVIII^e siècle. Dans le cas du jeu vidéo quel personnage choisir ? De même, peut-on remonter la lignée de choix des concepteurs qui ont modélisé ces avatars ? Arno Dorian et Alexis Fidèle ne renvoient-ils pas à des archétypes sociaux que l'on peut déconstruire ? Nous commencerons d'abord par interroger les « visages » de la Révolution et les choix des concepteurs pour représenter leurs personnages principaux. Puis nous nous concentrerons sur les représentations du pouvoir royal - Louis XVI, Marie-Antoinette et leur famille. Enfin, nous consacrerons une partie au cas de Robespierre, dont la place dans le récit de la Révolution a été consacrée par les Thermidoriens et qui persiste dans les représentations contemporaines.

3.1 Qui sont les « héros » de la Révolution ?

3.1.1 La Révolution aux multiples visages

Lors du Bicentenaire, le diptyque d'Enrico et Heffron a profondément marqué l'histoire du cinéma de la Révolution. C'est une fresque monumentale dotée d'un budget de 300 millions de francs (45 millions d'euros), qui dure plus de six heures et qui mobilisa plus de 200 comédiens, et pas moins de 36 000 figurants¹⁵. Acteurs historiques se mêlent aux visages plus anonymes. Les réalisateurs ont fait le choix de représenter des personnages de « second rang » que le spectateur n'a pas l'habitude de voir : Brissot, Éléonore Duplay, Pétion, Louise Danton, etc. Ces choix attestent d'un souci du détail et d'une volonté de reconstitution. C'est toujours le film le plus long sur la Révolution et celui qui présente le plus d'événements, comme une encyclopédie cinématographique. Après ce tour de force artistique, nous avons constaté l'arrêt des productions de ce calibre. Cette disparition coïncide avec le tournant mémoriel du Bicentenaire. Il faut attendre les années 2000, avec les films de Rohmer et Coppola, pour que le public soit de nouveau face à des œuvres sur la Révolution. Les réalisateurs s'intéressent à des récits précis : vie de la reine jusqu'en 1789, ou souvenirs de Grace sous la Terreur. Il y a alors un prétexte qui paraît protéger le concepteur de l'obligation à représenter des « lieux communs » de la Révolution (États généraux, prise de la Bastille...). Une nouvelle approche s'impose et se concrétise au cours des années suivantes : on entre dans la Révolution par un récit biographique. La reine en est le premier des visages (Coppola, Jacquot, Brunard). Nous pouvons mentionner le choix étonnant de Pauline Bonaparte (1780-1825) pour le jeu vidéo *Banner of the maid* (Azure Flame, 2019). C'est aussi l'individu fictif qui permet au scénariste d'imaginer le parcours d'un anonyme dans le tourbillon événementiel révolutionnaire : Godefroy de Montmirail et Jacquille (Poiré), Sidonie (Jacquot), Françoise et Basile (Schoeller), Gabriel (Schneider), Manon (Verhaeghe), Arno Dorian (Ubisoft) et Alexis Fidèle (Polyslash). Ce recours au personnage fictif s'explique par cette plus grande liberté scénaristique. Il n'est pas nécessaire de respecter une démarche biographique et chaque concepteur peut laisser libre cours à son imagina-

¹⁵ DALLET Sylvie et GENDRON (F.), *Filmographie mondiale de la Révolution française*, Paris, Lherminier- Éditions des quatre vents, 1988.

tion. Surtout, il est possible d'inventer une « trajectoire historique » et d'imaginer que le protagoniste a croisé tel événement ou tel individu célèbre.

Le personnage de fiction devient l'incarnation physique de la caméra. Son corps est autant celui qui expérimente l'environnement fictionnel pour le spectateur, que le corps qui oriente le regard – celui du réalisateur par sa caméra. C'est un processus plus explicite dans le jeu vidéo puisque l'avatar est nécessairement irréel : il ne peut renvoyer - jusqu'à ce jour - qu'à un visage virtuel. De même, la caméra vidéoludique est relativement libre et c'est au joueur de choisir la direction dans laquelle il regarde. Entre le personnage inventé et celui historique, seuls Rohmer et Helman choisissent deux figures réelles mais moins connues : Grace Elliott et Charlotte Corday¹⁶.

Les « visages » de la Révolution sur nos écrans ne sont pas souvent familiers du public, si l'on met à part le couple royal. Où se situent alors les moyens de cette nécessaire mise en relation entre le personnage et le spectateur ? En réalité, chacun de ces individus devient le réceptacle d'un ensemble de valeurs, de symboles et de codes moraux qu'y déversent leurs concepteurs. Grace Elliott était une aristocrate anglaise déjà bien établie à Paris quand la Révolution a débuté¹⁷. Proche du duc d'Orléans, elle faisait partie de ces monarchistes réformateurs favorables à une monarchie constitutionnelle. Grace était d'ailleurs britannique et c'était ce modèle qui existait en Angleterre depuis plus d'un siècle. Grace était peut-être qualifiable d'orléaniste, mais la rupture a été consommée avec son amant le duc, lorsque celui-ci a voté la mort du roi - « son propre cousin ». C'est toute l'intrigue du récit du film de Rohmer. Pour le réalisateur, Grace est l'incarnation de la modernité féminine qui selon lui a éclo au XVIII^e siècle. Grace assume ses positions et elle est indépendante. Ce n'est pas une mère ou une épouse mais une femme libre qui a des amants et qui fait ses propres choix politiques. Pour elle, la Terreur est un cataclysme. Dès les premiers plans du film, des révolutionnaires lui présentent la tête décapitée de son amie la princesse de Lamballe lors du 3 septembre 1792. Rohmer se sert aussi de la nature féminine de son personnage pour exprimer une sensibilité et une histoire émotionnelle de la Révolution.

¹⁶ Dire que Charlotte Corday est méconnue peut interroger. Mais que connaît d'elle le spectateur contemporain sinon qu'elle a tué Marat ?

¹⁷ ELLIOTT Grace D., *Journal de ma vie durant la Révolution française*, Paris, Les Éditions de Paris, 2001.

C'est une vision stéréotypée mais assumée par le réalisateur, qui a été ému par la lecture des mémoires de l'aristocrate¹⁸. Et il fait le choix de faire son film à partir de la vision intime du journal de Grace. Elle est alors un personnage sensible qui permet au spectateur de percevoir la Terreur comme une période sombre où régna le meurtre et la mort. Les causes du soulèvement révolutionnaire sont occultées. Les événements révolutionnaires sont seulement perçus par l'aristocrate qui voit son monde s'effondrer. L'interprétation de l'actrice (Lucy Russel) et la direction du réalisateur font de ce personnage historique une femme forte et déterminée. Même lors des derniers instants, Grace est digne et affronte la menace de la guillotine sans trembler, une représentation qui provient de ses mémoires : « Vers le 26 octobre, nous eûmes la nouvelle de l'exécution de la Reine. Mais rien, désormais ne nous étonnait plus. Nous étions accoutumés à vivre entourés d'horreur. La grandeur et le courage de la Reine nous remplirent d'admiration ; nous nous promîmes tous d'essayer d'imiter un si bel exemple¹⁹. ». Cette posture morale permet de créer un lien empathique car le spectateur contemporain est sensible au rejet du meurtre, de la peine de mort ou de l'arbitraire de la justice – tel que tout cela est mis en scène dans le film de Rohmer. Grace n'est pas tant que ça représentée comme une aristocrate vivant dans le luxe. Une scène la présente même pieds-nus, après avoir marché des kilomètres pour fuir Paris. Ses pieds sont alors souffrants et abîmés, loin des réalités de sa condition sociale.

Proche des idées politiques de Grace Elliott mais loin de son rang social, se trouve Manon, l'héroïne d'*Une femme dans la Révolution*, le téléfilm de Jean-Daniel Verhaeghe. C'est une jeune femme vendéenne qui se retrouve propulsée au cœur des événements révolutionnaires après avoir eu une relation intime avec un député. La trajectoire du personnage de Manon s'inscrit dans l'archétype du voyage initiatique politique : au prisme de l'expérience individuelle de la citoyenne, le spectateur observe la politisation d'une femme du Tiers-État. L'héroïne vendéenne est d'abord sceptique sur les idées de 1789. Elle est catholique, plutôt royaliste, et le récit nous l'explique par son origine géographique, alors que

¹⁸ Voir la préface écrite par le réalisateur pour l'édition du journal de Grace Elliott en 2001, *Ibid.*

¹⁹ ELLIOTT Grace D., *Sous la Terreur : journal d'une amie de Philippe Égalité*, Paris, 1906.

l'Ouest accueille favorablement les débuts de la Révolution²⁰. Dans le deuxième volet de la fiction, Manon s'éprend cependant d'admiration pour Robespierre. Mais un nouveau point de rupture, comme pour Grace, apparaît sous la Terreur avec la « mise en marche » de la guillotine. Verhaeghe construit ainsi son personnage : Manon devient une citoyenne, puis une révolutionnaire, mais elle finit par rompre avec le régime de 1793. C'est un schéma assez similaire à celui retenu par Rohmer pour Grace. Les premières années 1789-1792 sont celles de l'apprentissage politique et du partage des idées positives (égalité, liberté, fraternité). Puis il y a ce rejet de 1793-1794 qui est associé à une violence excessive, arbitraire et fratricide. Le réalisateur, qui évolue dans une société contemporaine et adhère à ses valeurs (rejet de la peine de mort et de la violence), juge clairement la Terreur sous le prisme des normes du XXI^e siècle, ce qui la présente comme surgit de nulle part. La radicalité révolutionnaire est condamnée au même titre qu'un terrorisme moderne. C'est un traitement similaire à ce que nous pouvons observer dans la trilogie *The Dark Knight* de Christopher Nolan. Il n'y a pas de place accordée à la constitution d'une radicalisation, d'une politique de l'action ou d'une forme de violence populaire légitime²¹. Il y a un rejet net de toute forme d'exaction révolutionnaire. La remémoration de la violence révolutionnaire provoque la constitution d'un récit négatif qui donne à voir un jugement moral. Cela provoque alors un fort dégoût émotionnel à cause de ce lien empathique qui a pu être mis en place par le personnage de Manon. La jeune femme aspire à de nobles idéaux de liberté et elle a en horreur toute forme de violence.

Cette « initiation » au politique se retrouve dans les personnages de Schoeller et de Schneider. Dans *Un Peuple et son roi*, Schoeller choisit deux protagonistes principaux : Françoise (Adèle Haenel) et Basile (Gaspard Ulliel). Nous suivons plutôt Françoise dans un premier chapitre, puis Basile avant de les voir se rencontrer par un aléa lié au cataclysme révolutionnaire. Le lien amoureux qu'ils nouent permet au réalisateur de ne plus avoir à les

²⁰ VOVELLE Michelle, *Nouvelle histoire de la France contemporaine. Tome 1 - La Chute de la monarchie, 1787-1792*, Paris, Seuil, 1972, p. 91. Voir aussi MARTIN Jean-Clément, *La Vendée et la France*, Paris, Seuil, 1987.

²¹ Voir WAHNICH Sophie, « Peuple et violence dans l'histoire de la Révolution française », *Lignes*, n°29, 2009, p. 178-187. Et MARTIN Jean-Clément, « Révolution française et « violence totale » », *Inflexions*, n°31, 2016, p. 73-79.

séparer visuellement pour le reste du film. Les deux personnages incarnent eux aussi cet apprentissage du politique. Françoise est une ouvrière du faubourg Saint-Antoine, tandis que Basile est un paysan. La première est présentée comme honnête, « authentique » et marquée par les douleurs de la vie. Françoise se radicalise progressivement et chaque épisode douloureux la renforce dans ses convictions révolutionnaires. Le second est un voleur que les principes de 1790 permettent d'absoudre. Basile est le visage de la rédemption. De sujet-voleur, il devient citoyen-honnête. Françoise reprend goût à la vie. C'est elle qui se veut battre coûte que coûte et qui ne veut plus « perdre sa vie à la gagner ». Basile est plus naïf. Sa façon de se mettre en danger durant l'assaut des Tuileries et le jeu de Gaspard Ulliel permettent de créer un héros attachant - perdu mais heureux.

C'est un traitement positif qui est semblable à celui du Gabriel de Schneider. Le jeune moine est d'abord lié à des valeurs chrétiennes, comme la Manon de Verhaeghe. Mais c'est justement sa « naïveté » et sa foi qui le poussent à s'intéresser aux principes d'égalité et de liberté. L'amour et la passion révolutionnaire sont symboliquement transmis par la figure féminine de Marianne, une esclave affranchie. Gabriel se politise lui aussi à sa manière : en déconstruisant des codes et des valeurs liés à sa jeunesse. Il devient alors François. Il change de patronyme en même temps qu'il quitte son habit.

Schoeller et Schneider concluent leurs films avant l'apparition de la Terreur. Les réalisateurs évitent d'avoir à choisir si leurs personnages adhèrent ou rejettent la politique de 1793. Ils permettent à leurs protagonistes d'incarner les visages de l'individu qui devient citoyen, comme un être doté d'une conscience et de droits. Pour le spectateur d'aujourd'hui, ce sont les principes fondateurs de l'individualité politique du citoyen français. Basile et Françoise incarnent d'ailleurs les deux sexes et sont des héros très positifs - difficile de les rejeter. Gabriel, bien qu'il soit moine, fait preuve d'une certaine « modernité » qui est liée au jeu de l'acteur (Quentin Dolmaire).

Enfin, Sidonie (Léa Seydoux), dans le film de Jacquot, occupe une place particulière puisqu'elle aussi vit en quelque sorte une politisation. Seulement l'intrigue s'arrête en 1789. Nous avons déjà évoqué l'épisode final du carrosse où la femme de chambre revêt l'habit de sa maîtresse et profite de la situation. La servante est vite réprimandée après le barrage

et elle reprend sa place sociale de sujette. Il y a dans le caractère de Sidonie un aspect moderne qui détonne avec les probables comportements du XVIII^e siècle : elle est insolente, révoltée, etc. Le réalisateur fait de son héroïne une anti-conformiste dans le monde aristocratique : c'est la « femme révoltée » auquel le spectateur contemporain peut s'identifier. Précisément parce que le microcosme aristocratique est filmé dans l'excès. Jacquot met en scène un faste qui provoque un écart dans les conditions de vie entre le spectateur du XXI^e siècle et l'aristocrate du XVIII^e siècle. Sidonie vit dans une chambre insalubre, avec des rats. Elle a constamment faim, travaille sans arrêt et ne reçoit que du mépris. Le personnage est identifiable à Cendrillon. Elle provoque quelque part un sentiment de révolte envers sa triste condition de servante et de femme du peuple.

Les personnages des *Visiteurs* s'inscrivent dans un processus plus complexe puisqu'ils font partie d'une suite de films devenue culte. Ce sont des héros comiques, burlesques et caricaturés. Ce ne sont pas eux qui permettent de créer un lien empathique - si ce n'est par le rire et une forme d'attachement. Même lorsqu'ils sont menacés de mort, ce qui arrive souvent, le scénario le traite sous l'angle de la comédie. Il n'empêche que c'est leur trajectoire fictive qui permet au spectateur de croiser divers personnages « célèbres » de la Révolution. Ils logent chez Marat où réside la sœur de Robespierre. Le mécanisme comique permet la transmission de diverses valeurs et morales, à travers le corps et le jeu des acteurs. Christian Clavier, qui joue à la fois Jacquouille (le valet médiéval) et Jacquouillet (le révolutionnaire), incarne l'ascension sociale de sa famille. Le miséreux est devenu accusateur public. Il n'est plus une victime, mais du côté des puissants. De nombreuses scènes dénoncent les conditions dans lesquelles le seigneur Godefroy (Jean Reno) traite son écuyer. En 1793, les privilèges ont été abolis et il n'est pas bon de se revendiquer seigneur ou de tenir à sa particule. Sous couvert du pastiche, Poiré développe tout même une satire sociale qui se moque des codes aristocratiques autant que du fanatisme politique. Le personnage d'Adélaïde (Karine Viard) incarne la précieuse ridicule, tandis que Robespierre est présenté comme un dangereux lunatique. De nouveau, le spectateur contemporain peut s'identifier à ces discours qui rejettent toute forme de démesure.

C'est une vision que nous retrouvons incarnée dans le personnage d'Alexis Fidèle (*We. The Revolution*), ce juge zélé qui rejette sa famille au nom de la Révolution. Il devient très difficile, au fur et à mesure de l'expérience vidéoludique, de s'attacher à son personnage. Bien qu'il soit possible de faire ses proches choix, le jeu impose en réalité une évolution psychologique du personnage. Même si nous réussissons à sauver notre fils aîné ou à être fidèle à notre femme, le scénario impose la mort du fils cadet et la folie de notre épouse. Sans prévenir, et parfois sans aucune logique, Alexis devient un monstre assoiffé de sang, ce qui traduit une absence de la « logique » événementielle des événements révolutionnaires, et qui nous prive d'un sens à l'histoire. Le lien empathique devient difficile à maintenir et il se rompt même volontairement sous l'action des développeurs. L'objectif est de provoquer un dégoût de la Révolution chez le joueur. Comment est-il possible pour l'utilisateur contemporain de s'attacher à un menteur, un ivrogne, un narcissique et un psychopathe ? Nous avons essayé de tenter de faire d'Alexis Fidèle un chef montagnard. Toutefois, le jeu nous oblige à sauver des royalistes. Il devient donc difficile de maintenir une cohérence pouvant permettre de maintenir un lien émotionnel entre le joueur et son personnage. La psychologie de ce personnage nous échappe et nous devons assister impuissant à la création d'un monstre. Le discours anti-révolutionnaire des concepteurs passe alors par cette impossible connexion empathique et par le dégoût de notre propre avatar.

Mais est-ce véritablement le cas ? Le psychologue Yann Leroux évoque l'exemple des jeux de guerre, notamment des jeux sur la Seconde guerre mondiale²². Le chercheur s'intéresse aux mécanismes suscitant du plaisir et à la capacité de symbolisation de jeux vidéo violents, ayant comme récits de tels événements traumatiques. Les jeux sur la Seconde guerre mondiale sont très populaires. Yann Leroux explique ce succès par la capacité à pouvoir combler un déficit d'images et de représentations. Ainsi, selon lui, ces jeux auraient trois dimensions créatrices de plaisir pour le joueur : l'héroïsation guerrière, la possibilité de *rejouer* ces événements cruciaux de l'histoire contemporaine et la possibilité de s'approcher de l'indicible. Par un processus de symbolisation, le joueur peut expérimenter l'inhu-

²² LEROUX Yann, *op. cit.*, p. 62-71.

main et se transformer soi-même²³. L'expérience est rendue possible par une immersion également triple²⁴ : sensori-motrice (gestes à effectuer), imagée (être enveloppé dans l'image) et narrative (maîtriser l'univers narratif).

De fait, « on ne peut que difficilement être engagé dans un jeu sans s'y projeter et se sentir incarner l'avatar qui nous est présenté comme étant "nous, joueur.euse"²⁵ ». L'avatar devient, par l'expérience vidéoludique, une projection de soi qui favorise l'immersion progressive du joueur dans le jeu²⁶. Ainsi quelles peuvent-être les conséquences de jouer à *We. The Revolution* ? Les discours négatifs du récit vidéoludique sur la justice révolutionnaire, et plus largement sur la Révolution, se diffusent par la jouabilité et par cet avatar machiavélique qu'est Alexis Fidèle.

C'est une construction plutôt opposée à celle du personnage Arno Dorian dans *Unity*. Celui-ci est en effet l'archétype littéraire du héros : juste, honnête et courageux. Ce sont de nobles qualités qui permettent au joueur d'admirer son avatar et de s'y identifier. Ubisoft choisit un jeune homme beau, attirant et physiquement fort. Jouant sur ce portrait fictif, Ubisoft développe une version française d'Ezio²⁷ dans la personne d'Arno. Ce dernier est issu d'un milieu favorisé lorsque l'intrigue commence. Il semble plutôt vivre dans la bourgeoisie que l'aristocratie. Mais l'assassinat de son père pousse le jeune garçon vers la délinquance. La construction est quasiment similaire pour tous les personnages de la saga : perte des parents et entrée dans les milieux criminels afin d'associer noblesse de cœur et goût du risque. C'est un gentil voyou que nous suivons lorsque la Révolution éclate. Ce personnage se rapproche d'un Cartouche ou d'un Robin des Bois. Son goût pour la Justice et l'Égalité le pousse vers les principes révolutionnaires. C'est un radical mais au service d'une cause universelle et non d'un combat individuel – ce dont il accuse Robespierre. Il rejette les fastes aristocratiques et se pose comme défenseur du « petit peuple ». Son repaire

²³ *Ibid.*, p. 71.

²⁴ *Ibid.*, p. 69.

²⁵ BAZILE Julien, « La perspective de l'action : l'exemple d'Assassin's Creed » in ÉTHIER Marc-André, LEFRANÇOIS David et JOLY-LAVOIE Alexandre (dir.), *op. cit.*, p. 231.

²⁶ ARSENAULT Dominic, « Qui est "je" ? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludo-narrative du joueur et son immersion fictionnelle. », in BOURASSA Renée et POISSANT Louise (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec, PUQ, 2013, p. 249-272.

²⁷ Le personnage d'Ezio Auditore avait rendu la saga célèbre lors d'*Assassin's Creed II* (2009).

est un théâtre-cabaret. Il sait côtoyer les voleurs et le salon du Marquis de Sade. Arno est de ce fait l'archétype du héros parce qu'il est aussi intelligent que redoutable combattant. Comme tout bon héros, il a une histoire amoureuse tragique avec Élise, issue d'une famille rivale de la sienne : nous sommes clairement dans un récit shakespearien. Élise est toutefois représentée comme une femme forte et rebelle. Indépendante, elle est meilleure bretteuse que Arno. Mais comme les protagonistes des œuvres audiovisuelles confrontés à la Terreur, Arno est horrifié par les excès de violence. À l'origine, la psychologie du personnage devait être plus politique : « Les premières versions d'Arno insistaient sur son rôle de révolutionnaire, allant jusqu'à orner son uniforme d'une cocarde tricolore. La contenance de ce sombre soldat de la Révolution s'est anoblée avec le temps...²⁸ ». On voit ici que l'engagement politique originel était perçu comme trop sombre car il aurait fallu se positionner sur la Terreur. Les concepteurs ont fait d'Arno une incarnation « apolitique » ou « modérée ». Il rejette toute forme de fanatisme, que ce soit du côté des royalistes ou des Enragés. L'assassin fait toujours le choix de la « Lumière », comme le veut le credo son ordre. Arno n'a pas de position politique claire et il fonde son engagement sur un jugement moral. C'est une lecture nord-américaine très consensuelle qui permet à Ubisoft de satisfaire le public le plus large possible²⁹. Le jeu doit être vendu dans le monde entier et pas seulement en France. C'est donc un « risque » économique, même dans une fiction, de jouer un républicain anti-monarchiste - pensons aux Britanniques, aux Suédois, etc. On y décèle une certaine lecture puritaine et anglo-saxonne du « bon » régime politique³⁰. Les médias et les studios américains, de Disney à Hollywood, véhiculent des discours puritains dans de nombreux récits fictionnels. Les dernières super-productions Marvel s'intègrent précisément dans cette trame manichéenne, issue de la pensée puritaine³¹. La mythologie médiatique a abouti, entre autres, aux rejets de toute forme de radicalité révolutionnaire. Dans la trilogie

²⁸ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 214.

²⁹ LALU Julien, « Aux armes citoyens ! », *op. cit.*

³⁰ Nous renvoyons aux analyses du sociologue allemand Max Weber sur l'origine du capitalisme et son lien avec l'éthique protestante. Selon lui, la morale puritaine, qui accorde une place importante aux vertus du travail, de la patience, de la rigueur et de l'austérité, influença les formes de proto-capitalisme. Puisque de nombreux puritains s'exilèrent dans les colonies d'Amérique, les États-Unis devinrent le berceau du capitalisme moderne. Voir WEBER Max, *L'Éthique protestante et l'Esprit du capitalisme* (1904-1905), nouvelle traduction par Jean-Pierre Grossein, Paris, Gallimard, 2003.

hollywoodienne du *Dark Knight* de Christopher Nolan, le soulèvement populaire est vu comme une dérive terroriste et populiste – au sens actuel du terme. La justice idéale est incarnée par le très moral Batman, dont le sacrifice, puis la rédemption, ne sont pas sans rappeler un martyr chrétien. Finalement, dans *Assassin's Creed Unity*, par ce rejet d'un récit trop politisé et au nom d'une certaine morale, la Révolution disparaît du scénario et le joueur peut s'identifier à Arno comme à un héros classique d'un jeu vidéo.

3.1.2 *La persona* : l'acteur incarne le passé

Le personnage de fiction devient un visage de la Révolution lorsqu'il réussit à incarner avec vraisemblance un corps passé. Pour cela, on grime et on fait jouer un acteur contemporain d'une manière à simuler l'époque choisie. Ainsi « le jeu de l'acteur participe à construire un cadre au sens d'Erving Goffman : il nous souffle lui aussi, comme certains réglages techniques, d'être "devant" l'image ou d'être "dedans". S'immerger dans l'histoire, en effet, paraît plus aisé si l'acteur disparaît derrière le personnage³². ». Il faut que le spectateur puisse « s'immerger dans l'histoire » par deux fois : dans le récit, puis dans la reconstitution historique de la période représentée. Pour cela, réalisateurs et concepteurs utilisent des procédés désormais bien connus : costumes, décors, paysages, lumière etc. Mais l'acteur, notamment par son corps et son langage, doit aussi permettre l'immersion et donc paraître vraisemblable dans cette *fausse époque*. Un acteur avec un parler trop moderne provoque un décalage immédiat. Ou bien encore, des signes visuels physiques anachroniques (tatouages, piercings par exemple) doivent être dissimulés. Ces évidences font partie des automatismes intégrés à la conception d'une fiction historique. À l'inverse, Poiré, dans *Les Visiteurs*, joue avec cette illusion en choisissant des acteurs reconnaissables par le public. Ary Abittan, Frank Dubosc et Alex Lutz sont des comiques très célèbres et connus par les spectateurs dans un contexte tout autre que le film d'aventure historique³³. Les voir en costumes du XVIII^e siècle et les entendre prononcer des dialogues avec un discours très

³¹ Voir DUBOIS Lydia, « Superheroes and "the American way" : popular culture, national identity, and American notions of heroism and leadership », *Honors Theses*, n°1380, 2019.
URL : <https://scholarship.richmond.edu/honors-theses/1380>

³² JULLIER Laurent, *op. cit.*, p. 294.

soutenu, voire maniéré, provoque nécessairement un décalage comique. Ary Abittan, qui joue un marquis italien, ne dissimule même pas son accent arabe et son phrasé moderne. Poiré fait de son film une satire contemporaine d'une époque passée grâce à des acteurs d'aujourd'hui qui incarnent leurs propres rôles médiatiques en costumes d'époque.

D'autres réalisateurs se retrouvent confrontés au corps de l'acteur. L'acteur, lorsqu'il joue, possède sa propre image dont il doit se défaire - si c'est ce qui est attendu par l'équipe de réalisation. Chaque acteur incarne ainsi une certaine image et un certain visage pour chaque spectateur. Cela est lié à son succès culturel et médiatique contemporain. La réception varie selon le contexte national : un acteur très célèbre en France peut ne pas être connu dans un autre pays européen par exemple. À l'inverse, un acteur étranger célèbre dans son pays peut être inconnu par le public français. De même, lorsque la performance de l'acteur est observée par le spectateur, il s'opère un ensemble de signes et d'éléments visuels pré-établis que nous devons ici analyser. Par exemple, il ne faut pas nier les spécificités culturelles individuelles : lorsque l'acteur est très médiatique, la majorité des spectateurs le reconnaît. C'est alors un choix conscient de l'équipe de réalisation que de faire appel à un acteur avec une telle renommée. La dimension « iconique » de l'acteur est aujourd'hui conceptualisée sous le terme de *persona* : une notion développée dans le cadre des *Star Studies*. La *persona* s'entend via trois aspects : les différents rôles au cours de la carrière de l'acteur, son image médiatique (plus ou moins contrôlée) et son jeu³⁴. Pour le concepteur d'une fiction, cette *persona* entre nécessairement en compte lors du choix de ses acteurs. Déjà Enrico et Heffron avaient fait de leur diptyque une galerie audiovisuelle des acteurs les plus en vogue à l'époque. De plus, dans cette production internationale (France, Italie, RFA et Canada), on pouvait voir des acteurs célèbres dans divers pays : Klaus Maria Brandauer (Danton), acteur international nommé aux Oscars ; Jane Seymour (Marie-Antoinette), alors célèbre pour son personnage du Dr Quinn³⁵ ; François Cluzet (Camille Des-

³³ En 2021, Caroline Vigneaux a sorti sa comédie *Flashback* (sortie seulement sur Prime Video) qui met en scène des événements historiques en lien avec le combat pour les droits des femmes en France. C'est Gad Elmaleh qui incarne Robespierre, c'est-à-dire encore un comique qui est retenu pour jouer l'Incorruptible à l'écran.

³⁴ DYER Richard, *Le star-système hollywoodien* (1979), Paris, L'Harmattan, 2004.

³⁵ *Docteur Quinn, femme médecin*, Beth Sullivan, 1993-1998, diffusé en France sur M6.

moulins), déjà connu du public français. Ce n'est pas par hasard si le bourreau Sanson était incarné par Christopher Lee, acteur britannique alors renommé pour son interprétation du comte Dracula. Choisir un acteur que le monde connaît sous les traits d'un vampire sanguinaire pour incarner celui qui active le couperet de la guillotine, révèle une conscience de la *persona* de Lee. De même, Wajda fit appel à Gérard Depardieu parce qu'il le vit jouer Danton à Paris au théâtre. La performance de l'acteur a imposé un visage à Danton.

Gaspard Ulliel, que choisit Schoeller pour interpréter Basile, est un acteur médiatique, mais dans un cercle assez restreint du cinéma, plutôt proche du film d'auteur que de l'œuvre grand public. Son physique svelte lui permet d'incarner sans trop de difficultés le vagabond affamé. Son phrasé, théâtral et sans accent, ne pose pas non plus trop de souci de vraisemblance. Pour Françoise, protagoniste féminin principal, interprétée par Adèle Haenel, Schoeller fait le choix d'assumer une *persona* plus affirmée. En 2018, elle a déjà obtenu le César du meilleur espoir pour *Les Combattants*. Malgré une cinématographie assez intimiste, l'actrice s'impose publiquement comme une actrice en vogue lorsque le tournage d'*Un Peuple et son roi* débute. C'est, selon le réalisateur, la première qu'il a engagée tant elle paraissait une évidence pour son film³⁶. Schoeller évoque sa « liberté », son « inventivité » ou encore sa « sensibilité ». De plus, Adèle Haenel est associée, autant par ses rôles précédents que par sa personnalité publique, à l'image de la femme moderne, libre et indépendante. Ses diverses prises de position politiques et sociales, ou encore l'annonce publique de son homosexualité, en font une personnalité engagée aux yeux d'un grand nombre de spectateurs. Elle a aussi ce parler très spécifique, proche de l'argot³⁷. L'actrice possède de nombreux atouts pour le personnage de Françoise imaginée par Schoeller et sa *persona* convient au portrait d'une lavandière du faubourg Saint-Antoine. Son jeu d'actrice s'inscrit aussi dans une évolution corporelle : les premières séquences la montrent meurtrie par la mort de son nourrisson, puis son corps se renforce et s'affirme tandis que son esprit se radicalise. Le « corps » de l'actrice s'imprègne d'un discours métaphorique et

³⁶ SCHOELLER Pierre, « Adèle Haenel, par Pierre Schoeller » [en ligne], *L'Obs*, 20 décembre 2019 et consulté le 3 mars 2020.

³⁷ Dans le dernier film de Céline Sciamma, *Portrait de la jeune fille en feu*, sorti en 2019, la réalisatrice joue avec ce décalage entre la *persona* de l'actrice et son personnage : une noble « rebelle » du XVIII^e siècle.

le réalisateur transforme son image de simple lavandière en « visage » de l'émancipation féminine sous la Révolution. À tel point que l'apparence de Françoise devient similaire à celui d'une Marianne, comme une allégorie républicaine ou un portrait de la femme révolutionnaire³⁸. Lors de la scène de son interrogatoire, le traitement visuel du plan permet un portrait en caméra, présentant Françoise comme un peintre pourrait en faire un médaillon ou la gravure d'une révolutionnaire [ill. 63]. Plus tard, lorsqu'elle marche avec Basile vers le palais des Tuileries, son « corps » est métamorphosé et présente la figure de la sans-culotte, avec ses attributs symboliques (bonnet, cocarde, fusil, tablier, etc.) [ill. 64]. Le film s'achève en fait sur un personnage assez proche de la *persona* que le public connaît d'Adèle Haenel. Ce traitement s'applique aussi au personnage de Marat puisqu'il est incarné par Denis Lavant, acteur ayant une *persona* très marquée pour ceux qui le connaissent. Choisir l'acteur probablement le plus atypique du cinéma français pour incarner le personnage politique de la Révolution que l'on qualifie justement « d'excentrique³⁹ » indiquerait une volonté de Schoeller à considérer Marat comme une figure atypique, voire un fou.

Dans *Un violent désir de bonheur*, Clément Schneider choisit de jouer avec cette contemporanéité des acteurs. Il présente ainsi sa conception du personnage de Marianne (Grace Seri) : « Quitte à pousser la réflexion plus loin : si l'on analyse la trajectoire du personnage, on démarre sur un symbole, puis on passe au personnage - une femme. Le monologue final est un pas de plus : on est moins face à un personnage, que face à une actrice au travail. On voit une jeune femme de 2018 qui s'adresse à nous⁴⁰. ». Pour le réalisateur, il est important de ne pas trahir la confiance des spectateurs. La fiction n'est pas une reconstitution du passé. Le corps contemporain des acteurs provoque nécessairement un effet de mise à distance du réel. Toujours selon cette perspective artistique, Schneider termine son récit en franchissant cette barrière de l'écran, et du temps fictif, comme un dernier regard-caméra.

³⁸ AGULHON Maurice, *Marianne au pouvoir. L'imagerie et la symbolique républicaines de 1789 à 1880*, Paris, Flammarion, 1979.

³⁹ FURET François et OZOUF Mona, *Dictionnaire critique de la Révolution : acteurs*, Paris, Flammarion, 1992, p. 149.

⁴⁰ ORAIN Hugo et SCHNEIDER Clément, *op. cit.*, cf. Annexe 1.

Enfin, Rohmer, Brunard ou Verhaeghe font le choix d'acteurs moins célèbres au cinéma. Les réalisateurs restreignent le public potentiel de leurs films. Ils s'inscrivent dans une certaine vision de la Révolution à l'écran en choisissant des acteurs ayant une approche et une diction issues du théâtre. Jacquot choisit deux actrices célèbres : Marie Antoinette est jouée par Diane Kruger et Sidonie par Léa Seydoux. Diane Kruger permet d'accentuer la vraisemblance grâce à son accent natal qu'elle peut choisir de mettre en avant. Elle incarne alors l'Autrichienne sans grandes difficultés. Nombre d'actrices retenues pour la reine sont justement d'origine étrangère : Jane Seymour est britannique (Henrico & Efron, 1989), et Ute Lemper est allemande (Granier-Deferre, 1989), comme Diane Kruger (Jacquot, 2012) et Kirsten Dunst (Coppola, 2006). Étonnamment, c'est l'adaptation la plus récente par Brunard qui emploie la française Maud Wyler pour jouer la reine. Les réalisateurs sont donc sensibles à la cohérence du choix de leurs acteurs, surtout pour Marie-Antoinette.

Pour revenir à Jacquot, sa principale actrice est Léa Seydoux. Elle est aussi associée à une image publique médiatique⁴¹. Elle est habituée aux films en costumes. Cette fois-ci, elle ne joue pas une noble mais une servante. Elle possède un jeu que nous pourrions qualifier d'assez similaire à celui d'Adèle Haenel : toutes deux ont un parler singulier, et si elle moins associée à un engagement féministe, Léa Seydoux incarne aussi des figures féminines fortes dans plusieurs grands rôles de cinéma. Pour se rendre compte de sa *persona*, il suffit d'observer le rôle qu'elle interprète dans l'opus *Spectre* (Sam Mendes, 2015) de la saga *James Bond*, comme une consécration de sa renommée internationale. Elle y symbolise la femme indépendante, loin des clichés qu'ont pu avoir les nombreuses conquêtes de l'espion. Son rôle est présenté comme le premier personnage féminin qui est l'égale de James Bond⁴². En 2012, Jacquot fait donc le choix d'une actrice connue visuellement pour sa liberté, afin d'incarner une servante qui remet progressivement en cause sa condition tandis qu'éclate la Révolution. La séquence finale d'échange des habits joue avec cette dimen-

⁴¹ Elle a été nommée quatre fois pour un César et elle remporte la Palme d'or en 2013. Sa carrière est tout autant nationale qu'internationale avec des rôles chez Quentin Tarantino (2009), Ridley Scott (2010) et pour la franchise *James Bond* (depuis 2015).

⁴² *Being Bond's Equal* soit « être l'égale de James Bond », titre de l'entretien filmé avec Léa Seydoux pour la promotion du film. Collider Videos. « Lea Seydoux on 'Spectre' and Being Bond's Equal » [en ligne]. *YouTube*, mis en ligne 19 octobre 2015 et consulté le 3 mars 2020.

sion : l'actrice tente de reprendre une place sociale égale à sa notoriété contemporaine. Le fait qu'elle n'y arrive pas provoque un contraste qui ne peut avoir échappé au réalisateur. En somme, l'actrice s'efface probablement moins derrière sa *persona* que d'autres, mais cela relève d'une démarche revendiquée par le réalisateur. Il crée un décalage afin de dénoncer la société des privilèges du XVIII^e siècle.



Illustration 63: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018. Françoise (Adèle Haenel) interrogée après la fusillade du Champ de Mars de 1791.



Illustration 64: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018. Françoise et Basile (Gaspard Ulliel) en marche vers le palais des Tuileries.

3.1.3 L'avatar comme acteur virtuel

Les jeux vidéo de notre corpus modélisent des personnages entièrement virtuels. Bien que des acteurs réels aient servi à reproduire des mouvements pour apporter un effet de réel dans *Unity*, le visage d'Arno est fictif. Il en est de même pour Alexis dans *We. The Revolution*. On n'évoque pas la *persona* de ces personnages, mais plutôt l'ensemble des discours et des récits qui les constitue. Les concepteurs cherchent à faire d'Arno Dorian un personnage « noble⁴³ », dans son caractère héroïque. Les personnages incarnés dans tous les épisodes de la franchise *Assassin's Creed* appartiennent à une même lignée d'humains « supérieurs ». Ils sont des descendants d'une « Première civilisation » qui serait elle-même issue du mythe de l'Atlantide. Arno se doit donc d'être un « héros » parce qu'il est le héros du jeu. Témoin de la mort de son père, orphelin, nous assistons à la création d'un « martyr ». Confronté plus tard au choix entre la lumière (la secte des Assassins) ou l'ombre (l'Ordre des Templiers), Arno prend le chemin de la justice et la liberté contre celui de l'oppression et de l'autorité. Ce personnage est proche d'un *Robin des Bois révolutionnaire* ou d'un Cartouche⁴⁴. Arno a aussi, par sa jeunesse, un lien avec Bara, un des « martyrs » républicains qui perdit la vie à seulement 14 ans en 1793, lors des guerres de Vendée⁴⁵. Le personnage d'*Unity* est construit comme fougueux, guerrier et aveuglé par ses propres principes. Il fait souvent preuve d'un trop grand zèle, même dans sa confrérie. Les concepteurs s'inspirent des films de cape et d'épée. Arno a tout du mousquetaire ou de l'épéiste : on pense à *Fanfan la Tulipe* (Christian-Jacque, 1952), *Cartouche* (Philippe de Broca, 1962) pour le XVIII^e siècle, ou bien *Le Hussard sur le toit* (Jean-Paul Rappeneau, 1995) pour le siècle suivant. Le parallèle visuel entre le personnage de Giono (tel que Rappeneau l'a reproduit dans son film) et celui d'Arno est flagrant [ill. 65 et 66]. Les deux ont l'habitude de s'enfuir par les toits. Ils portent une chemise blanche recouverte d'un gilet noir, un pantalon de la même couleur, des bottes de cavalier et ils se battent à l'épée. Les cheveux sont bruns et relativement longs pour les deux individus. La question se pose alors de la possibilité pour

⁴³ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 214.

⁴⁴ En référence à ce brigand historique Louis Dominique Garthausen qui a vécu au XVIII^e siècle et devient un héros légendaire à sa mort.

⁴⁵ Voir la notice de Raymonde Monnier sur Bara dans SOBOUL Albert (dir.), *Dictionnaire historique de la Révolution française*, *op. cit.*, p. 72-73.

le joueur de s'identifier au personnage. C'est un besoin plus important pour le jeu vidéo puisque le joueur prend part activement à son expérience à l'aide d'une manette, d'un clavier ou d'une souris d'ordinateur. Le joueur est aussi un acteur.

Quelles peuvent être alors les conséquences pour une joueuse féminine qui fait évoluer ce « héros » masculin qu'est Arno Dorian ou Alexis Fidèle ? Il est certain que l'assassin Arno renvoie à un ensemble de stéréotypes et de préconçus lié à la figure héroïque virile. Le personnage féminin d'Élise est moins stéréotypée car c'est une femme émancipée, libre et indépendante de ses choix. Cependant, elle est secondaire et intervient moins qu'Arno, le protagoniste principal. En soit, nous ne contrôlons jamais Élise. En 2014, Ubisoft n'est donc pas en avance en imposant depuis cinq opus un personnage masculin comme seul avatar possible⁴⁶. Relevons au passage que selon les chiffres les plus récents, il y avait 46 % de joueuses en France en 2017, contre 10 % en 1999⁴⁷. Cela interroge, dans le cas d'une fiction historique, sur le degré d'assimilation par le joueur d'une conception masculine de l'histoire.

C'est une lecture que nous retrouvons dans *We. The Revolution* puisque les femmes sont très peu représentées, sinon par le personnage de la femme « hystérique⁴⁸ ». Les actrices historiques, comme Olympe de Gouges, Théroigne de Méricourt ou Madame de Staël, sont évoquées de manière secondaire - non indispensables à la poursuite du récit principal. Elles sont associées à des faits historiques simples et disparaissent derrière des causes « perdues ». Les « complots », qui sont au cœur du gameplay du jeu, ne présentent comme véritables adversaires que des hommes. *We. The Revolution* s'inscrit ainsi parfaitement dans un discours qui renient les « droits politiques au nom de la "nature féminine"⁴⁹ ». Dans *We. The Revolution*, la femme est réduite à sa place familiale, de femme et d'épouse.

⁴⁶ Depuis *Assassin's Creed Odyssey* (2018), Ubisoft propose au joueur de choisir entre un personnage féminin ou masculin. Il est même possible de personnaliser, par une multitude de choix, la psychologie de son avatar et notamment son orientation sexuelle – hétérosexuelle, homosexuelle ou bisexuelle.

⁴⁷ "Le marché du jeu vidéo en 2017", enquête réalisée en 2017 par le CNC, publiée le 25 octobre 2018 et consultable à l'adresse suivante : https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/le-marche-du-jeu-video-en-2017_884969

⁴⁸ Nous l'entendons dans le sens hygiéniste du XIX^e siècle. Voir SICARD Monique, « La femme hystérique : émergence d'une représentation », *Communication et langages*, n°127, 2001, p. 35-49.

⁴⁹ GODINEAU Dominique, *Les femmes de la France moderne*, Paris, Armand Colin, 2015, p.2 80.



Illustration 65: Capture d'écran du film *Le Hussard sur le toit* de Jean-Paul Rappeneau, 1995. Le personnage Angelo Pardi (Olivier Martinez) s'échappe par les toits.



Illustration 66: Capture d'écran d'*Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014. Notre personnage Arno Dorian prêt à s'échapper par les toits.

Finalement, les deux jeux vidéo sont les œuvres les plus stéréotypées sur le plan de l'identité et le choix des personnages. Pour le cinéma et la télévision, les auteurs s'équilibrent entre acteurs historiques réels et personnages inventés. De même, les *persona* sont des moyens utilisés pour diffuser des discours actuels. La tendance des dernières années est la représentation de parcours d'individus pendant la Révolution, comme une approche plus intime du passé. Même les derniers instants de la reine chez Brunard sont racontés comme des moments intimes qui doivent provoquer une empathie. Le personnage incarne un fragment de l'histoire, qu'il ait existé ou non. Puisqu'il faut des acteurs pour jouer ces individus, l'histoire est racontée par deux corps, ou comme l'évoque Clément Schneider : « La figure de Marianne est intéressante, car c'est un personnage vivant, avec un potentiel corps d'acteur, d'actrice⁵⁰. ». Ainsi dans le jeu vidéo, s'il n'y a pas d'acteur qui joue un rôle, on retrouve cette dualité avec l'avatar qui incarne plus ou moins l'action du joueur.

Conclusion

Les personnages de fiction sont des miroirs symboliques de nos sociétés contemporaines : ils incarnent des discours d'aujourd'hui qui sont projetés sur le passé. C'est d'autant plus perceptible au cinéma et à la télévision lorsqu'il y a des acteurs célèbres qui jouent des figures historiques. Leurs *personas* traduisent alors les choix de conception des auteurs. On constate la présence d'actrices connues publiquement aujourd'hui pour être des femmes indépendantes et modernes, cela permet d'incarner peut-être avec plus de vraisemblance à l'écran des citoyennes qui se battent pour leurs droits au XVIII^e siècle. La *persona* est donc un outil pertinent pour l'historien des représentations. Les jeux vidéo apparaissent de nouveau comme échappant à cette analyse car les avatars ne sont pas joués par des acteurs, et même si c'est de plus en plus le cas aujourd'hui, ils sont rarement identifiables par le public. Les jeux vidéo ont toutefois des personnages très stéréotypés : jeunes trentenaires, des hommes blancs, qui ont tout du héros « classique » de fiction.

⁵⁰ ORAIN Hugo et SCHNEIDER Clément, *op. cit.*, cf. Annexe 1.

3.2 Les corps du roi et de la reine

3.2.1 Marie-Antoinette : une reine apolitique et sexualisée

« Mettant en scène le procès de Marie-Antoinette au théâtre en 1993 dans *Je m'appelais Marie-Antoinette*, Robert Hossein répondra à ses vœux. Chaque soir, il fera voter le public, et chaque soir, sans coup férir, la reine sera acquittée sous les applaudissements. Consciemment, le théâtre trahit la Révolution, comme le cinéma le fait inconsciemment, montrant un Louis XVI qui va au martyr et un peuple aux mains tachées de sang⁵¹. ».

Deux cent ans après sa mort, Marie-Antoinette a été sauvée par le peuple français ; du moins par la petite partie qui formait le public de la pièce de théâtre. Qu'importe le nombre de personnes venues assister à ce faux-procès, on peut comprendre quelque chose de cette mise en scène : la reine n'est plus un monstre à guillotiner mais une vie à sauver. Comment, en seulement deux siècles, Marie-Antoinette a-t-elle pu passer de figure négative du pouvoir, à celle de victime innocente ? Comment pouvons-nous expliquer ce choix du public ?

Dès la Révolution, Les *Fureurs utérines de Marie-Antoinette, femme de Louis XVI*⁵² ont dressé une image débridée et dénigrante de la reine. Pour Adolphe Thiers, dans son *Histoire de la Révolution française* en 1865, Marie-Antoinette était « une reine livrée aux plaisirs, exerçant autour d'elle l'empire de ses charmes, voulait que son époux fût tranquille, que le trésor fût rempli, que la cour et ses sujets l'adorassent⁵³. ». Ce témoignage rejette le faste royaliste d'un mode de vie dépensier, égocentrique et narcissique. Un catéchisme républicain, qui s'était développé depuis la III^e République, faisait même de Marie-Antoinette une figure plus détestable que Louis XVI⁵⁴. En 1988, l'historien Jacques Revel résumait l'enjeu historiographique de la mémoire de la reine :

⁵¹ MORDILLAT Gérard, *op. cit.*, p. 28.

⁵² *Fureurs utérines de Marie-Antoinette, femme de Louis XVI*, 1791 disponible sur le serveur Gallica de la BNF : <http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb372316633>

⁵³ THIERS Adolphe, *Histoire de la Révolution française*, Paris, 1865, p. 30.

« Fut-elle bonne ? Fut-elle mauvaise ? On n'en finit pas de refaire le procès de la reine sans que le dossier ait d'ailleurs beaucoup été renouvelé ; on interroge cette biographie romanesque, on détaille les amours, les plaisirs et les peines, on prétend peser au scrupule ce qu'il demeure d'indécidable dans toute expérience intime ; on s'invente des raisons de haïr ou d'aimer cette morte lointaine⁵⁵. ».

Ainsi, jusqu'au Bicentenaire, en 1989, Marie-Antoinette n'était pas une personnalité appréciée par les Français⁵⁶.

On constate aujourd'hui une « hypertrophie du corpus biographique »⁵⁷ consacré à la reine. Ce traitement coïncide avec une production audiovisuelle qui se ressaisit de ce personnage : sur la dizaine de films et téléfilms réalisés après 1989, trois sont entièrement consacrés à Marie-Antoinette. Plus largement, c'est la reine qui est la figure historique à laquelle ont été consacrés le plus de films et de téléfilms « biographiques » de toute l'histoire de l'audiovisuel mondial sur la Révolution française⁵⁸. Ce renouveau d'intérêt implique un jugement positif. Ce changement de paradigme (de « Madame déficit » à la « reine Pop »⁵⁹) induit une transformation de ses représentations actuelles, notamment sur les écrans.

On interrogera alors les mécanismes qui ont permis la réintroduction et la revalorisation de Marie-Antoinette sur les écrans contemporains, comme figure positive de la Révolution. Existe-t-il des objectifs sous-jacents à ces récits positifs voire apologiques ? À l'inverse, face

⁵⁴ Sur l'enseignement de l'histoire de la Révolution en France, voir Marc Deleplace, « Achever la Révolution : enseignement de l'histoire et fin de l'histoire (1880-2012) », *Écrire l'histoire*, n°15, 2015, p. 167-176. Et GARCIA Patrick Garcia et LEDUC Jean, *L'Enseignement de l'histoire en France. De l'Ancien Régime à nos jours*, Paris, Armand Colin, 2003.

⁵⁵ REVEL Jacques, « Marie-Antoinette » in FURET François et OZOUF Mona (dir.), *Dictionnaire critique de la Révolution française*, op. cit., p. 194-195.

⁵⁶ VOVELLE Michel, *La bataille du Bicentenaire*, op. cit. Voir aussi le point historiographique dans BERLY Cécile, *Marie-Antoinette*, Paris, PUF, 2020. Et BAECQUE Antoine de (dir.), *Marie-Antoinette : Métamorphoses d'une image [exposition, Paris, La Conciergerie, 16 octobre 2019-26 janvier 2020]*, Paris, Éditions du patrimoine, 2019.

⁵⁷ SPIELMANN Guy, « Marie-Antoinette et ses avatars » in POIRSON Martial (dir.), op. cit., p. 361.

⁵⁸ Voir DALLET Sylvie et GENDRON Francis, op. cit. Il faut aussi ajouter les oeuvres que nous avons relevé.

⁵⁹ SETH Catriona, « Marie-Antoinette : manipulations, modélisations et médiatisations », p. 335-344 et POLANZ Dorothée, « Marie-Antoinette, icône suprême du marketing au XXI^e siècle », p. 345-358 in POIRSON Martial (dir.), op. cit.

à cette sur-médiatisation de la reine, peut-on expliquer son absence dans les fictions les plus récentes, comme chez Schoeller et Schneider ? Enfin, pourquoi Marie-Antoinette est-elle absente des productions vidéoludiques tandis qu'elle « triomphe » au cinéma et à la télévision ?

Pour cela, nous étudierons la constitution de trois dimensions iconiques⁶⁰ de l'image de Marie-Antoinette : d'abord celle de la reine hédoniste, puis celle de la femme séductrice, enfin celle de la victime ayant subi l'injustice et la violence des hommes. Notons que ces trois dimensions correspondraient à trois âges de la reine : la « reine-adolescente » chez Coppola, la « reine-femme » pour Jacquot et la « reine-mourrante » chez Brunard. On ne cherche pas à saisir qui était réellement Marie-Antoinette mais plutôt qui elle est pour le public d'aujourd'hui. L'ensemble de ces traitements participe à alimenter l'image d'une reine apolitique, qui n'aurait pas eu de pouvoir pendant la Révolution, et qui serait réduit à une sexualisation de son corps. On veut démontrer que la dépolitisation de la reine explique son passage du statut de reine détestée à celui « d'innocente victime » dans les mentalités actuelles.

La reine hédoniste

Marie-Antoinette de Hasbourg-Lorraine (1755-1793) n'avait pas encore quinze ans lorsqu'elle arriva en France pour y devenir reine et épouser Louis XVI, d'un an à peine son aîné⁶¹. Le film de Coppola s'ouvre sur cet écran-titre qui nous montre une femme bien installée dans sa position de souveraine française. Puis nous remontons dans le temps afin de voir le voyage vers la France et plus précisément vers Versailles. On nous présente la fin de l'enfance d'une jeune fille qui contre son gré devient reine de France. Très vite, l'attitude est à l'insolence. Elle a du mal à s'adapter à la vie de la Cour. En fait, toute la première partie du film insiste sur son incapacité à se plier à la norme et à l'étiquette versaillaise, ces traits de

⁶⁰ Annie Duprat proposait une analyse assez similaire en se basant sur les images non-animées : DUPRAT Annie, « Marie-Antoinette, une icône française ? » in BELLAVITIS Anna et EDELMAN Nicole (dir.), *Genre, femmes, histoire en Europe*, Nantes, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2011, p. 71-93.

⁶¹ Pour l'ensemble des éléments biographiques de cette partie, nous renvoyons à BERLY Cécile, *Marie-Antoinette, op. cit.*

caractère sont attestés par plusieurs sources : sa mère ou son frère la qualifient par exemple de « tête à vents⁶² ». La réalisatrice fabrique sa vision d'une reine qui enchaîne les propos insolents et les refus d'obéir. On observe une jeune fille libre qui doit entrer dans un corps qui n'est pas le sien. On peut y voir une métaphore du « devenir souverain ». La Marie-Antoinette de Coppola résiste donc à cet asservissement, ce qui construit pour le public l'image d'une « insoumise⁶³ ».

Pour alimenter cette représentation « adolescente », la réalisatrice ajoute des scènes de caprices et de « bêtises » dont le premier plan donne le ton. Elle semble y voir une forme d'hédonisme : un goût pour les plaisirs de la vie, notamment alimentaires et vestimentaires. Une séquence est particulièrement explicite : durant plusieurs minutes, des plans s'enchaînent rapidement et nous présentent une véritable orgie de pâtisseries, d'habits, de chaussures, de champagne qui coule à flot, etc. Sur un fond musical pop, la reine et ses plus proches amies s'esclaffent et se gavent avec exagération. La musique s'intitule *I want candy* (Bow Wow Wow, 1982). Le refrain, qui reprend le titre, est répété de nombreuses fois. Cela permet à une grande partie des spectateurs, même non-anglophones, d'entendre ces paroles en boucle : « Je veux des bonbons ». Des plans, en plongée totale, nous montre une superposition de gâteaux acidulés, puis de chaussures aux mêmes teintes que les pâtisseries. L'accumulation visuelle accentue l'excès de la séquence. La scène s'achève d'ailleurs sur l'arrivée d'un coiffeur qui construit une véritable pyramide de cheveux sur la tête de la reine [ill. 67]. Celle-ci lui demande avec un sourire : « Ce n'est pas trop, n'est-ce pas ? ». La mise en scène visuelle évoque de nombreuses caricatures sur les excès de la mode au XVIII^e siècle dont celle de Poisson [ill. 68].

⁶² Propos rapportés par DUPRAT Annie, *op. cit.*

⁶³ BERTIÈRE Simone, *Marie-Antoinette l'insoumise*, Paris, Le livre de poche, 2003.



Illustration 67: Capture d'écran de *Marie-Antoinette*, Sofia Coppola, 2006.
La reine (Kirsten Dunst) félicite son coiffeur pour l'ouvrage.



Illustration 68: POISSON, *Les excès de la noblesse*,
caricature, fin XVIII^e siècle.

La séquence, et d'autres, présentent la reine comme une gourmande. Ce trait de caractère a même fait l'objet d'un ouvrage de l'historien Pierre-Yves Beaurepaire qui s'intitule justement *Marie-Antoinette : biographie gourmande*⁶⁴. La reine possède cette image gourmande et on lui prête tour-à-tour des préférences pour une pâtisserie, un fruit exotique ou un plat complexe. Ladurée (célèbre pâtissier français) a même créé un macaron du nom de la reine. Précisément, dans le film de Coppola, on voit la reine engloutir des macarons et aussi des choux pâtisseries, grâce à des plans très rapprochés sur des bouches pleines de crème. Cet appétit va de pair avec le traitement adolescent de Marie-Antoinette qui dévore la vie à pleine dents. Profitant de sa situation, elle passe la première partie du film de Coppola à jouir des privilèges de la Cour. Ses nombreuses dépenses alimentaires ont été au cœur de nombreuses critiques dès le XVIII^e siècle : on la surnomma « la boulangère » et puis on lui attribue, à tort, la phrase : « S'ils n'ont pas de pain, qu'ils mangent de la brioche ». La déclaration est sûrement imaginée par Rousseau qui n'a pas donné de nom mais a parlé d'une princesse : « Enfin je me rappelai le pis-aller d'une grande princesse à qui l'on disait que les paysans n'avaient pas de pain, et qui répondit : Qu'ils mangent de la brioche⁶⁵ .».

Ainsi l'excès est présent dans le film de Coppola par différentes images (le champagne qui ruisselle, les bouches qui engloutissent...). Marie-Antoinette est bien cette « Madame déficit » qui se gave tandis que ses sujets se meurent de faim⁶⁶. Il est difficile de savoir si la réalisatrice dresse un tel portrait à charge contre la reine ou si elle filme plutôt les exagérations d'une jeune femme à qui l'on aurait offert des capacités presque infinies de plaisirs. Car Coppola est aussi la réalisatrice de la jeunesse dorée hollywoodienne. Fille du réalisateur Francis Ford Coppola, elle a plusieurs fois abordé ce sujet dans ses autres films (*The Bling Ring*, 2013). Ce traitement de la reine de France n'est pas forcément politique, mais peut traduire l'intérêt de la réalisatrice pour la société de consommation contemporaine occidentale.

⁶⁴ BEAUREPAIRE Pierre-Yves, *Marie-Antoinette : biographie gourmande*, Paris, Payot, 2016.

⁶⁵ ROUSSEAU Jean-Jacques, *Les Confessions* (1765), Tome 2, Livre VI, Paris, René Hisulm, p. 109. Disponible sur <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k5813572b>

⁶⁶ Voir BERLY Cécile, « Marie-Antoinette a vidé les caisses du royaume. » in BERLY Cécile, *La Reine scandaleuse. Idées reçues sur Marie-Antoinette*, Paris, Le Cavalier Bleu, 2012, p. 93-100.

Coppola voit dans Marie-Antoinette une des premières grandes « fêtardes » modernes. La fête occupe de nombreuses scènes du film. On y voit la reine danser et chanter sur des airs pop, ce qui pousse au parallèle avec notre époque⁶⁷. Coppola est à ce titre parfois surnommée la « réalisatrice de l'ennui »⁶⁸. Ces thèmes de l'ennui, du caprice et du spleen adolescent se retrouvent bien dans son *Marie-Antoinette*. La réalisatrice fait de la reine de France une jeune femme en crise dans un monde qui n'est pas fait pour elle.

Coppola invente un certain visage à Marie-Antoinette, à partir de ses propres perceptions contemporaines et elle décalque sa psychologie sur la figure historique. Mais qu'en est-il de la réception du film ? Il a été doté d'un budget colossal de 40 millions de dollars⁶⁹, et a rapporté plus de 60 millions de dollars⁷⁰. Le film est fréquemment cité comme l'un des meilleurs sur la Révolution française⁷¹ - alors même qu'on ne la voit presque pas. Bien que le film date de 2006, le site SensCritique.com, mis en ligne en 2011, compte pas moins de 10 000 critiques sur le *Marie-Antoinette* de Coppola. On peut donc supposer qu'il continue d'être vu et apprécié par les spectateurs d'aujourd'hui via de nouveaux supports de visionnage (VOD, streaming, téléchargement...). Un autre moyen d'évaluer sa réception est la mise en place d'une grande exposition parisienne consacrée à la reine en 2008. Dans l'introduction du catalogue, le commissaire de l'exposition, Xavier Salmon, remarque :

« Cela n'aura échappé à personne, depuis trois ans Marie-Antoinette est partout. 2005 marqua le deux-cent-cinquantième anniversaire de sa naissance. L'événement fut accompagné de nouvelles biographies et d'une réédition de sa correspondance. Plusieurs ouvrages s'attachèrent à traiter de certains points particuliers. [...] Au cinéma, grâce à Sofia Coppola,

⁶⁷ En plus du goût pour la fête, la jeunesse hollywoodienne, souvent filmée par Coppola, connaît des épisodes de *spleen* adolescent, comme un désenchantement.

⁶⁸ Son premier succès, *Virgin Suicides* (2000) relate l'histoire d'une famille de sœurs puritaines qui s'ennuient tellement qu'elles finissent par s'ôter la vie l'une après l'autre. Voir SCHWARTZ Arnaud, « Sofia Coppola, une réalisatrice au bord de l'ennui » [en ligne], *La Croix*, 4 janvier 2011 et consulté le 10 février 2020. URL : <https://www.la-croix.com/Culture/Actualite/Sofia-Coppola-une-realisateurice-au-bord-de-l-ennui- NG - 2011-01-04-561453>

⁶⁹ STEVENS Dana, « Queen Bees » [en ligne], *Slate*, 19 octobre 2006 et consulté le 10 février 2020. <https://slate.com/culture/2006/10/marie-antoinette-reviewed.html>

⁷⁰ Les chiffres sont issus du site de référence : <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1499694593/>

⁷¹ Il est en cinquième position sur le site de référence SensCritique.com et qualifié de film le plus "Pop" par la revue *Vanity Fair* en 2014 : <https://www.vanityfair.fr/culture/ecrans/diaporama/les-10-meilleurs-films-sur-la-revolution-francaise/5421>

Marie-Antoinette devint superstar. Paillettes et macarons, musique décalée sous les masques grimaçants du Palais Garnier, ébats fantasmés donnèrent vie à une éternelle adolescente prisonnière d'une cour étrangère. Il n'en fallait pas plus pour « relancer la reine ». Créateurs de mode, publicitaires, artistes, tous se l'approprièrent. Marie-Antoinette défile désormais sur les podiums de haute couture ; elle assure avec sa sœur jumelle la promotion à la télévision d'un numéro de renseignement téléphonique, ou sur les abribus d'une marque de café [...] ⁷². »

Les mots évoqués sont explicites : une « éternelle adolescente » devenue « superstar ». Dès 1969, Coca-Cola® montre la reine se désaltérant avec un soda tandis que le slogan annonce « Les choses se seraient mieux passées avec du Coca » (*Things would have gone better with Coke*). Depuis, une poupée « Barbie® Marie-Antoinette » de Mattel® fabriquée en 2003 est devenue objet de collection. Nous voyons aussi la reine dans des publicités de voiture : Volkswagen® invente une rencontre entre elle et César en 2010 ⁷³. En 2013, Badoit® a créé un nouveau slogan « Bulles de joie depuis 1778 » et a fait appel à Matthew Frost pour un film publicitaire qui « s'inspire » du film de Coppola ⁷⁴. Ainsi, pour reprendre les mots de Guy Spielmann : « il semblerait donc bien que le prestige du personnage fictionnel de Coppola, et la présence médiatique du type que ce dernier a contribué, aient rejailli sur le personnage historique auquel l'exposition était consacrée... ⁷⁵ ». Marie-Antoinette possède aujourd'hui ce visage « adolescent », non pas à cause de la transmission de savoirs historiques, mais bien suite à la création et surtout à la réception du film de Sofia Coppola.

⁷² SALMON Xavier, « Marie-Antoinette en 2008 : chroniques d'une exposition, dans *Marie-Antoinette : exposition, Galerie nationale du Grand Palais, Paris, 15 mars-30 juin 2008*, Paris, Réunion des musées nationaux, 2008, p. 17 ; rapporté par SPIELMANN Guy, « Marie-Antoinette et ses avatars », in POIRSON Martial (dir.), *op. cit.*, p. 366-367.

⁷³ <https://www.youtube.com/watch?v=ZpntMMhFutA>

⁷⁴ La vidéo publicitaire reprend les couleurs et le thème de la fête dans un décor versaillais. « Badoit s'invite chez Marie-Antoinette » [en ligne], LADN.eu, 8 mars 2013, <https://www.ladn.eu/mondes-creatifs/top-des-pubs/badoit-sinvite-chez-marie-antoinette/>, la publicité est disponible ici : <https://www.youtube.com/watch?v=UPIB8BF56sc>

⁷⁵ SPIELMANN Guy, *op. cit.*, p. 367.

La reine séductrice

« Accusée de quantité de choses, Marie-Antoinette, frivole et tragique, est devenue le miroir dans lequel se projettent les fantasmes de n'importe quelle époque », a écrit l'historienne Évelyne Lever. Aucune reine de France n'a en effet fait couler autant d'encre. Certainement parce que tout au long de son règne, elle est au cœur de nombreux scandales... qui touchent bien trop souvent ce qui se cache sous ses jupons⁷⁶. ».

Voici les mots avec lesquels le journaliste Pierrick Geais commençait son article dans un magazine de mode sur les « Huit scandales sexuels qui ont éclaboussé Marie-Antoinette ». On relève au passage que l'article est surmonté du titre « Queen of Pop ». Le texte est décomposé en huit thématiques : l'impuissance du roi, les amours lesbiens, la liaison avec le comte Fersen, avec le duc d'Orléans, les orgies, la littérature érotique et même un viol incestueux. C'est un inventaire des nombreux éléments de la légende noire de la reine qui sont évoqués, sans distinction entre ce qui relève du fait historique ou de la fiction. Sans intérêt scientifique, cet article souligne la perception contemporaine d'une reine du XVIII^e siècle.

Marie-Antoinette est la reine du scandale, mais plus que du déficit, c'est celle des dérives sexuelles. Déjà chez Coppola, la romance avec Fersen est présente mais elle est traitée sous l'angle du « premier amour ». Le spectateur doit éprouver de l'empathie envers ce couple qui s'aime, tandis que la reine doit se plier à son union avec le roi de France. Une position tout autre est abordée par Benoît Jacquot dans *Les Adieux à la Reine*⁷⁷ (2012). Selon l'historienne Évelyne Lever, la relation homosexuelle entre la reine et la duchesse de Polignac n'a sûrement jamais existé mais pourtant elle était l'objet de calomnies à la Cour et dans le royaume⁷⁸.

⁷⁶ GEAIS Pierrick, « Huit scandales sexuels qui ont éclaboussé Marie-Antoinette » [en ligne], *Vanity Fair*, 7 juillet 2016 et consulté le 10 février 2020, <https://www.vanityfair.fr/savoir-vivre/diaporama/ces-scandales-sexuels-qui-ont-eclabousse-marie-antoinette/35535>

⁷⁷ Rappelons que, comme pour Coppola, le film est une adaptation d'un livre, ici le roman de Chantal Thomas éponyme de 2002. Livre et film relatent l'hypothétique liaison amoureuse entre Marie-Antoinette et la duchesse de Polignac

⁷⁸ Voir FROIS Emmanuèle et LEVER Évelyne, « Marie-Antoinette n'était pas homosexuelle », *Le Figaro*, 21 mars 2012, p. 31.

Jacquot réalise un film très vraisemblable, c'est-à-dire qu'il est visuellement convaincant, ce qui donne un effet de réel à une œuvre cinématographique pourtant totalement fictive. La liaison entre la reine et la duchesse est explicitement montrée au spectateur dans le film. Sidonie est elle-même séduite par la reine. Marie-Antoinette est interprétée par Diane Kruger⁷⁹ et la duchesse par Virginie Ledoyen. Jacquot prend des actrices qui correspondent aux codes de beauté actuels et non du XVIII^e siècle. Les physiques sont minces et élancés, contrairement aux portraits qui attestent d'un goût pour les formes et les rondeurs⁸⁰. Gabrielle de Polignac était même blonde, tandis que Virginie Ledoyen, qui l'incarne, est brune. C'est donc une lecture fictive que propose Jacquot à un public qui pense voir un film historique, compte tenu de l'absence de contre-discours ou d'explications sur ces écarts.

Au XVIII^e siècle, la sexualisation de la reine peut s'expliquer pour plusieurs raisons. Nombreux souverains et souveraines de France ont été la cible de pamphlets érotiques et pornographiques, surtout à partir de l'invention et de la diffusion des imprimés⁸¹. Les problèmes sexuels que rencontrent le couple viennent alimenter des supposés liaisons extraconjugales, car la reine ne serait pas satisfaite. Étant de plus une femme avec un caractère affirmé, très belle et séduisante, les rumeurs n'ont pas de mal à se propager. Son indépendance dans la Cour permettent à ses ennemis d'inventer de nombreux récits visant à lui nuire. Le premier pamphlet qui a eu un réel impact, date de 1776⁸². On y mentionnait un adultère avec le comte d'Artois et une maison close louée par la reine à Reims pour s'adonner à des orgies privées. Mais, en 1779, les *Amours de Charlot et Toinette* paraissaient à Londres. Louis XVI a fait saisir tous les exemplaires circulant en France. Le texte a continué de circuler et il est ressorti inévitablement sous la Révolution, aux côtés des *Fureurs uté-*

⁷⁹ Pour une fois, l'actrice a le même âge, lorsqu'elle joue ce rôle, que la reine aux moments des faits en 1789.

⁸⁰ Voir VIGARELLO Georges (dir.), *Histoire de la beauté. Le corps et l'art d'embellir de la Renaissance à nos jours*, Paris, Seuil, 2014.

⁸¹ On peut lire à ce sujet pour le XVIII^e siècle, BAECQUE Antoine de, *Le corps de l'Histoire : métaphores et politique (1770-1800)*, Paris, Calmann-Lévy, 1993.

⁸² DOUSSET Christine, « Marie-Antoinette : la reine refusée [en ligne], *Les Cahiers de Framespa*, 14 avril 2011, consulté le 09 février 2020. URL : <http://journals.openedition.org/framespa/696>

*riens de Marie-Antoinette, femme de Louis XVI*⁸³ en 1790. Ces deux textes ont sûrement été ceux qui ont le plus entériné l'image d'une reine déviante sexuellement.

Comme l'affirme Christine Dousset, la vie intime du couple était politique. Dans un contexte de remise en cause de l'autorité du roi, Louis XVI est vu comme l'antithèse du roi viril, comme un souverain impuissant et faible⁸⁴. En l'absence de maîtresse royale, les critiques se sont tournées vers la sexualité d'une reine qui, elle, semblait très entourée. Marie-Antoinette est alors devenue l'objet d'une machine à fantasmes : elle était tour-à-tour nymphomane, lesbienne, incestueuse ou déviante. La thématique de la reine comme « sujet sexuel » est présent de manière plus candide dans le film Coppola, mais elle constitue l'intrigue principale du film de Jacquot.

Les Adieux à la reine a fait 500 000 entrées et il resta cinq semaines à l'affiche dans les cinémas français⁸⁵. En comparaison *Un Peuple et son roi* de Schoeller a fait 220 000 entrées⁸⁶. Cette dimension de la reine, comme figure féminine sexuelle, s'est donc propagée parmi un grand nombre de spectateurs. Au XVIII^e siècle, ces rumeurs étaient un outil politique contre la monarchie. Puis ces accusations se sont transformées au XXI^e siècle, au prisme de nouvelles normes sexuelles, en amours lesbiens fantasmés. Alors qu'au XVIII^e siècle, le pamphlet érotique s'attaquait au « corps royal » de la reine, afin de saper l'autorité absolutiste⁸⁷. Ce processus est totalement absent dans l'œuvre de Jacquot qui ne fait pas un film politique mais une œuvre dramatique axée sur une romance. Son scénario pourrait s'appliquer de manière intemporelle et la reconstitution historique relève du prétexte mais elle n'est pas essentielle. La Révolution n'est qu'un élément déclencheur nécessaire au dénouement et à la fuite de Gabrielle de Polignac. Pourtant, le film de Jacquot est bien rangé dans la catégorie de « film historique » à cause de ses décors, ses costumes et du prétendu contexte temporel. Il participe ainsi, comme celui de Coppola, à ajouter une dimension sexuelle im-

⁸³ THOMAS Chantal, *La reine scélérate : Marie-Antoinette*, Paris, Le Seuil, 1989, réédition Points, 2008.

⁸⁴ DOUSSET Christine, *op. cit.* L'historienne reprend les travaux de l'historiographie culturelle, notamment BAECQUE Antoine de et MÉLONIO Françoise (dir.), *Histoire culturelle de la France – Tome 3 : Lumières et Liberté, Les dix-huitième et dix-neuvième siècles*, Paris, Seuil, 2005.

⁸⁵ Chiffres relevés par CBO-Box Office et consultable sur AlloCiné.fr : <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-189188/box-office/>

⁸⁶ *Ibid.*

⁸⁷ BAECQUE Antoine de, *op. cit.* Et BERLY Cécile (dir.), *La Reine scandaleuse, op. cit.*

portante à l'image de Marie-Antoinette. Le pouvoir politique de la reine est alors occulté pour se focaliser sur ses pratiques sexuelles, une dépolitisation que n'auraient pas rejetée ses détracteurs du XVIII^e siècle.

La reine victime

« Femme débauchée, Marie-Antoinette devient progressivement l'antithèse de la figure féminine idéale, issue du rousseauisme diffus qui imprègne les dernières années du siècle et que les révolutionnaires reprendront à leur compte : celle d'une femme vertueuse, d'une épouse dévouée, d'une mère attentionnée. Épouse infidèle qui s'adonne à la luxure, la reine ne peut être qu'une mauvaise mère. Marie-Antoinette a beau adhérer personnellement au nouveau système de valeurs familiales, consacrer du temps au soin de ses enfants, s'occuper elle-même de leur éducation, se faire portraiturer à leurs côtés, elle est la cible de condamnations morales qui culminent de manière sordide au cours de son procès lorsque sont proferées à son encontre des accusations d'inceste avec son fils. Toutes les critiques dénonçant sa sexualité et son incapacité à endosser ses fonctions maternelles convergent pour la dépeindre comme une femme dénaturée⁸⁸. ».

Cette analyse pointe l'ensemble des caractéristiques qui ont participé à la victimisation de Marie-Antoinette, par un processus qui a débuté dès la Révolution, afin de critiquer les révolutionnaires qui l'ont condamné à mort. Cette femme idéale aurait incarnée la vertu, le dévouement et la vertu « maternelle ». Mais ce sont sur leurs antithèses que le tribunal de 1793 basa son réquisitoire contre la reine⁸⁹.

En effet, Marie-Antoinette a aussi été la mère de quatre enfants, bien que Sophie de France, la cadette, soit décédée prématurément. Louis Joseph a trépassé durant le printemps 1789, tandis que Louis Charles est mort emprisonné au Temple. Seule Marie-Thérèse a survécu à la prison et parvient à s'exiler, mais elle n'a pas eu de descendance⁹⁰. Coppola

⁸⁸ DOUSSET Christine, *op. cit.* Voir aussi HUNT Lynn, *Le roman familial de la Révolution française*, Paris, Albin Michel, 1995.

⁸⁹ WARESQUIEL Emmanuel, *Juger la Reine*, Paris, Tallandier, 2016.

⁹⁰ Voir BERLIN Cécile, *Marie-Antoinette, op. cit.*

et Brunard s'attachent à présenter Marie-Antoinette comme une mère dévouée corps et âme à ses enfants. Pour Waresquiel (adapté par Brunard), elle a toujours aimé les enfants⁹¹. L'historien rapporte la phrase de Mme Campan : « Elle avait toujours près d'elle quelques enfants appartenant aux gens de sa maison et leur prodiguait les plus tendres caresses⁹². ». Des propos positifs mais qui ont été retournés contre elle lors de son procès, sous couvert d'accusations pédophiles.

Coppola montre les années qui ont précédé la Révolution : la reine subit des fausses couches et deux décès d'enfants. Si la première partie du film présente la reine-adolescente, la deuxième moitié insiste sur son passage au statut de mère : ses enfants l'assassinent et la font devenir femme. À la toute fin du film, toute la famille se rassemble tandis que les révolutionnaires demandent que le roi les suive jusqu'à Paris. De même, dans le film de Schoeller, les seules scènes où l'on voit la reine sont celles en famille lors d'événements révolutionnaires, comme Varenne ou les Tuileries. Marie-Antoinette tient toujours ses enfants contre elle, dans une posture de mère protectrice. C'est aussi le cas pour Brunard qui la présente comme une femme qui se dévoue jusqu'à la mort pour ses enfants, lors de ses derniers jours au Temple.

Marie-Antoinette personnifie aussi la solitude, et ses défenseurs insistent sur l'horreur révolutionnaire qui détruit les liens sacrés de la famille. Pour le réactionnaire Joseph de Maistre, la famille était un pilier de l'ordre social : « Ainsi, l'homme est constitué comme la famille, la famille comme l'État, l'État comme la religion; l'homme, la famille, l'État, la religion, comme l'univers [...]»⁹³. La reine, qui a perdu deux de ses enfants, puis son mari, est devenue la Veuve Capet. Elle s'est transformée en une coupable qui a mérité son sort pour les révolutionnaires, ou comme une victime pour les monarchistes : « Toucher à la mère, c'est toucher à la sacralité du lien de l'hérédité monarchique, c'est le trancher et, avec lui, décapiter une nouvelle fois la monarchie⁹⁴. ».

⁹¹ WARESQUIEL Emmanuel, *op. cit.*, p. 183.

⁹² Mme Campan, *Mémoires sur la vie privée de Marie-Antoinette*, Paris, Gallimard, 2007, p. 77.

⁹³ MAISTRE Joseph de, *Considérations sur la France* (1797), Tours, Cattier, 1882, p.405, consultable à l'adresse suivante : <http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb34028743g>

⁹⁴ WARESQUIEL Emmanuel, *op. cit.*, p. 182.

Le discours de victimisation de la reine, qui est donc présent dès le XVIII^e siècle, s'est diffusé jusqu'à aujourd'hui. En 2008, pour l'exposition au Grand Palais, la journaliste et écrivaine Julie de la Patellière, a dressé ce portrait :

« Tour à tour victime, traîtresse, bouc émissaire ou étrangère, Marie-Antoinette est une femme insaisissable. Véritable énigme, elle n'a jamais laissé personne dans l'indifférence, suscitant des prises de position passionnées. De son vivant déjà, et jusqu'à aujourd'hui, Marie-Antoinette continue d'être sujette à controverse, échappant à toute interprétation définitive⁹⁵. ».

À l'écran, la victimisation de la reine passe aussi par son apparence corporelle, et plusieurs films insistent sur une forme de pâleur. Schoeller et Brunard choisissent des actrices aux traits plus durs, afin de s'éloigner de la beauté lisse de Kirsten Dunst et Diane Kruger. Cela s'explique aussi temporellement puisque les films de Coppola et Jacquot s'arrêtent en 1789, tandis que ceux de Schoeller et Brunard vont jusqu'en 1793. La reine s'affaiblit et vieillit précocement suite aux émotions provoquées par les drames qui accablèrent sa famille⁹⁶. Ses cheveux blancs en sont une des manifestations visuelles les plus marquantes, que l'on retrouve dans le portrait de la reine par Pierre Bouillon [ill. 69]. Selon la légende, ils blanchirent en quelques heures lors de la nuit précédant sa mort. Pourtant, il semble que cela a eu lieu plus tôt puisque Mme de Campan relatait sa stupeur au retour de Varennes :

« Au moment où Mme Campan la revit après le retour de Varennes, la reine ôta son bonnet, et lui dit de voir l'effet que la douleur avait produit sur ses cheveux : "En une seule nuit, ils étaient devenus blancs comme ceux d'une femme de 70 ans". Elle en avait 36⁹⁷. ».

⁹⁵ PATELLIÈRE Julie de la, « Barock : Exposition : Marie-Antoinette au Grand Palais »[en ligne], Evene.fr, 23 mars 2008.

⁹⁶ Plusieurs historiens rapportent ce fait, notamment Emmanuel de Waresquiel et Cécile Berly dans leurs ouvrages.

⁹⁷ SAINTE-BEUVE Charles Augustin, *Galerie de femmes célèbres tirées des Causeries du Lundi*, Paris, Garnier Frères, 1857, p.282-283 et consultable à l'adresse suivante : <http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb41680212v>

La reine a bien les cheveux blancs dans l'œuvre de Brunard [ill. 70]. Marie-Antoinette est présentée comme une victime, une mère aimante, séparée de ses enfants et jugée lors d'une parodie de procès. La séquence finale suit le réveil de Marie-Antoinette le jour de son exécution. La scène traduit en images, mot pour mot, le livre de Emmanuel de Waresquiel, des pages 246 à 262. Par exemple, Brunard met en scène un officier de gendarmerie, censé ne pas la quitter des yeux et que la reine eut du mal à repousser, afin de pouvoir se dévêtir avec dignité⁹⁸. Dans le docufiction, nous assistons alors à l'exposition du corps nu et meurtri de la reine, aggravant ce sentiment d'injustice et de douleur, voire d'horreur. Puis, c'est Rosalie, sa femme de chambre, qui l'aide à retirer sa « chemise ensanglantée »⁹⁹. Dans la fiction de Brunard, la reine est mourante. Elle est « filmée » dans les derniers instants de sa vie. Le public contemporain, moins familier avec les conditions d'hygiène et du système judiciaire du XVIII^e siècle, ne peut y voir qu'un traitement inhumain envers une prisonnière, et surtout une femme malade. Le but est de provoquer un rejet de la justice révolutionnaire par le spectateur.

C'est sur cela que repose le processus de victimisation, également visible chez Coppola et Jacquot. Il consiste à présenter Marie-Antoinette non plus sous son enveloppe royale de majestueuse souveraine, mais comme une simple femme, fragile et humaine. Ce traitement s'explique par une relecture contemporaine de sa vie et témoigne d'une absence de considération pour une réalité oubliée, c'est-à-dire l'expérience de la vie quotidienne en monarchie. Marie-Antoinette était une souveraine pour le peuple de France. Elle n'était pas une simple femme du peuple. Le roi, on le croyait, avait des pouvoirs magiques de thaumaturgie. La reine, même si elle n'était pas beaucoup aimée, restait épouse et mère royale¹⁰⁰. Toutefois, Brunard ne reconstitue pas cet épisode révolutionnaire du point de vue d'un témoin de la Révolution, mais de son propre point de vue contemporain. Il conçoit son œuvre depuis son époque. Il regarde en arrière, depuis notre présent, vers le passé. Il présente la justice révolutionnaire, voire la Révolution, comme une période cruelle et déshumanisée parce qu'on y a traité violemment une femme. Dans cette perspective, les concep-

⁹⁸ WARESQUIEL Emmanuel de, *op. cit.*, p. 246.

⁹⁹ *Ibid.*

¹⁰⁰ COSANDEY Fanny, *La Reine de France. Symbole et pouvoir, XV^e-XVIII^e siècle*, Paris, Gallimard, 2000.

teurs de ces œuvres audiovisuelles prennent à rebours le chemin de l'histoire. C'est une démarche rétroactive de remémoration qui omet les transformations du modèle politique de la souveraine, notamment que la reine a été critiquée par ses contemporains pour s'être trop isolée à la Cour¹⁰¹.



Illustration 69: BOUILLON Pierre, *Le jugement de Marie-Antoinette*, 14 octobre 1793, dessin, Musée Carnavalet, Paris.



Illustration 70: Capture d'écran du *Marie-Antoinette*, Alain Brunard, 2019. La reine est interprétée par Maud Wyler.

¹⁰¹ *Ibid.*

Conclusion : la reine-star

Marie-Antoinette est devenue après sa mort une image, ou plutôt un ensemble d'images, qui n'a cessé d'évoluer au cours des siècles. Au XIX^e siècle, elle a été revalorisée suite à la restauration politique effective et mentale de la royauté, comme la reine victime de la Révolution¹⁰². L'historien Olivier Gabet rappelle sa réappropriation romantique et la passion de l'impératrice Eugénie pour cette reine qu'elle considérait comme son double et dont elle se mit à collectionner tous les vestiges¹⁰³. L'historienne Delphine Minchella évoque les premières publications nostalgiques qui s'attachent à faire de la reine une femme, « non pas exempte de défauts, mais tellement humaine¹⁰⁴ ». Plus tard, l'édition de ses correspondances a continué à alimenter la fascination¹⁰⁵. Au XX^e siècle, avec l'enracinement définitif de la République, les discours négatifs se sont réaffirmés, tandis que les protecteurs de la monarchie ont maintenu sa mémoire en vie. Avec l'arrivée du cinéma, les œuvres ont été plutôt critiques envers la violence révolutionnaire, ce qui a profité à certaines victimes de la guillotine, dont la reine. La télévision a suivi ce même schéma. Le 19 octobre 1958, l'émission *La caméra explore le temps* (André Castelot, Alain Decaux et Stelio Lorenzi) a consacré un épisode sur la mort de Marie-Antoinette. Les concepteurs y ont reproduit procès-verbaux et compte-rendus. Pour évaluer la réception de cet épisode, il est possible de se référer à son approbation par des milieux proches de ceux contre-révolutionnaires et vendéens¹⁰⁶. Mais lors des commémorations du Bicentenaire, on a assisté à un retour du rejet royaliste dans un contexte d'affirmation du mythe national républicain¹⁰⁷. Finalement, c'est par la Pop culture, au début du XXI^e siècle, que la reine devient cet « objet-star ». Des icônes contemporaines, comme Madonna ou Rihanna, se placent en héritières

¹⁰² Voir BERLIN Cécile, *op. cit.*

¹⁰³ GABET Olivier, « Marie-Antoinette au XIX^e siècle », *Dossier de l'art n°150 : Marie-Antoinette au Grand Palais*, mars 2008, p. 76-81.

¹⁰⁴ MINCHELLA Delphine, « Marie-Antoinette, adulée à titre posthume » [en ligne], *TheConversation*, 15 novembre 2016 et consulté le 13 février 2020. <https://theconversation.com/marie-antoinette-adulee-a-titre-posthume-68240>

¹⁰⁵ La biographie d'Antonia Fraser, un siècle plus tard, s'insère dans cette approche « humanisante » et mélancolique. Dans les échanges épistoliers de la reine avec sa mère, son amant ou ses amies, l'écrivaine a cherché des « preuves » permettant de laver les reproches que les révolutionnaires avaient pu lui faire.

¹⁰⁶ <http://www.vendeensetchouans.com/archives/2013/10/22/28268494.html>

¹⁰⁷ VOVELLE Michel, *La bataille du Bicentenaire de la Révolution française*, Paris, La Découverte, 2017.

en postant des images d'elles dans des tenues inspirées de la reine¹⁰⁸. Au même moment, Coppola en a fait une femme libre.

Les jeux vidéo restent évasifs sur Marie-Antoinette. Dans *Unity*, comme *We. The Revolution*, elle est seulement l'épouse du souverain. Notons toutefois ces opus sur la console Nintendo DS dont *Marie-Antoinette et la guerre d'indépendance* en 2010 et *Marie-Antoinette et les Disciples de Loki* en 2012, développés par le studio NéMoPoliS. Comme le mentionne Delphine Minchella, ces jeux n'ont d'historique que le contexte¹⁰⁹. Mais il est intéressant qu'un studio de jeu vidéo ait choisi la reine comme héroïne de la Révolution et pas Louis XVI. Marie-Antoinette semble être une figure plus appréciable et plus intrigante.

Aux XX^e et XXI^e siècles, les trois dimensions iconiques de la reine que nous avons étudié (hédoniste, séductrice et victime) ont façonné l'image d'une femme moderne, mais pas pour des raisons politiques. Pourtant, elle était politiquement active et elle a fait preuve d'une indépendance singulière pour une souveraine¹¹⁰. Sa volonté de s'impliquer dans les affaires de l'État lui a même été reproché par frère aîné :

« Vous êtes-vous demandé par quel droit vous vous mêlez des affaires du gouvernement et de la monarchie française ? Quelles études avez-vous faites ? Quelles connaissances avez-vous acquises pour oser imaginer que votre avis ou opinion doit être bon à quelque chose ? [...] Vous, aimable et jeune personne qui ne pensez qu'à la frivolité, qu'à votre toilette, qu'à vos amusements toute la journée ; qui ne lisez ni n'entendez parler raison un quart d'heure par mois¹¹¹ ».

L'implication politique de la reine est précisément invisibilisée dans les fictions. Au contraire, les auteurs d'aujourd'hui ont interprété ce rejet pour des raisons de sexualité, et cela à participer à sa réappropriation par des femmes du XXI^e siècle, dans un contexte d'émancipation. Par une lecture rétroactive, Marie-Antoinette est montrée comme une figure dominée et opprimée. Chaque aspect de sa psychologie, que nous pouvons entrevoir dans ses correspondances ou dans les témoignages, est alors transformé via le prisme des

¹⁰⁸ MINCHELLA Delphine, *op. cit.* Rihanna a posté une photo sur son compte Instagram, le 24 avril 2017 pour l'anniversaire de la reine Élisabeth II.

¹⁰⁹ *Ibid.*

¹¹⁰ COSANDEY Fanny, *op. cit.*

¹¹¹ LEVER Évelyne, *Les dernières noces de la monarchie, op.cit.*, p. 583.

normes et des modes de vie contemporains. Son possible hédonisme est vu comme un signe de liberté individualiste. Elle aurait été indépendante. Sa sexualité serait avant-gardiste. Cette femme n'aurait pas été soumise à son mari, etc. Par les œuvres audiovisuelles, la reine devient une figure aimable et sympathique. Avec l'évolution des normes sociales, elle est aujourd'hui considérée comme une bonne mère et une victime de la justice révolutionnaire. Les concepteurs la transforment en une figure familière et réussissent à créer un mécanisme empathique entre la reine et les spectateurs. Elle est aujourd'hui réduite à son statut de femme et non plus de reine. Sa dimension hédoniste persiste aujourd'hui dans les milieux de la mode et de la culture parce que Marie-Antoinette y est vue comme une référence et que des célébrités se revendiquent de son héritage. Ainsi la reine de France est devenue un symbole. Ce visage incontournable de la Révolution est transformé par les concepteurs contemporains d'œuvres audiovisuelles et vidéoludiques en une figure « hyper-moderne ». C'est une femme qui aurait été en avance sur son temps et dont la mémoire est aujourd'hui réhabilitée par la fiction.

3.2.2 Louis XVI : le roi aux multiples corps

Lorsque Pierre Schoeller réalise *Un Peuple et son roi* en 2018, le roi n'avait pas eu de véritable rôle au grand écran depuis les années 1980 (Enrico & Heffron, ou Ettore Scola). En effet, tandis que Marie-Antoinette s'impose comme le nouveau visage de la fiction au XXI^e siècle, celui du roi s'estompe pour passer dans l'ombre de celui de son épouse. Pourtant acteur historique majeur de la Révolution, le roi intéresse de moins en moins les auteurs de fictions¹¹². C'est pourquoi, dans ce corpus, nous ne possédons pas la même quantité de sources analysables pour Louis XVI que pour Marie-Antoinette. Faisant le choix de nous intéresser aux productions post-Bicentenaire, on se concentrera sur l'étude du film de Pierre Schoeller. De même, parce que ce choix est singulier (s'intéresser à Louis XVI quand Marie-Antoinette domine sur les écrans), on étudiera les mécanismes mis en place par le réalisateur d'*Un Peuple et son roi* pour aborder la représentation de la souveraineté au cinéma.

¹¹² Thierry Binisti a toutefois réalisé un docufiction, diffusé le 29 novembre 2011, sur France 2, intitulé *Louis XVI, l'homme qui ne voulait être roi*. Troisième volet d'une trilogie versaillaise sur les rois qui ont habité au château, le dernier opus raconte la vie de Louis XVI de 1774 à la veille de la Révolution en 1789.

Nous mobiliserons des références antérieures à 1989, ainsi que les jeux vidéo, pour approfondir cette analyse. Toutefois les apparitions du roi étant très brèves dans les autres œuvres, nous ne pouvons construire notre démarche d'étude sur le même format que celui appliqué à la reine.

On analysera les dimensions du corps du roi, comme nous l'avons fait pour Marie-Antoinette. Si la reine a profité de la dépolitisation de sa figure au profit d'une humanisation, le roi est figé dans son corps politique. En effet, trois formes émergent dans les œuvres représentant Louis XVI, et particulièrement chez Schoeller : le « roi-souverain » dans sa fonction politique de monarque, le « roi-nation » comme incarnation du nouveau régime politique sous la monarchie constitutionnelle de 1789-1791, enfin le « roi-ennemi » à partir du retour de Varennes et jusqu'à sa mort. On étudiera de manière transversale les évolutions de la figure du roi, au-delà de 1793, afin de comprendre le parcours des images qui perdurent aujourd'hui sur nos écrans.

Le « roi-souverain »

Le 15 juillet 1789, le roi s'est rendu à Paris au lendemain de la prise de la Bastille pour prendre la mesure de cette révolte devenue révolution. Des témoins nous rapportent la scène : « [les députés] qui sont trop près de lui forment une chaîne qui le préserve de la trop grande affluence. Souvent elle est rompue par le trop grand nombre de spectateurs qui veulent jouir de son aspect. Une femme se jette à ses genoux et les embrasse¹¹³. ». L'amour du roi, père de son royaume et de ses sujets, n'est pas atteint durant les premières heures de la Révolution. La colère populaire allait principalement contre la reine et ses amis étrangers, perçus comme les agents de la faillite. L'attachement au souverain a été peu représenté dans les fictions du XX^e siècle. Les œuvres hostiles à la monarchie ont eu tendance à présenter le couple royal comme des figures négatives, tandis que les récits réactionnaires ont proposé des contre-portraits positifs. Ces discours se sont construits dans l'opposition et la réaction.

¹¹³ *Archives parlementaires*, 1789, t.8, p. 237. La majeure partie des sources de cette partie sont issus du chapitre de MAZEAU Guillaume, « Émotions politiques : la Révolution française » in CORBIN Alain (dir.), *Histoire des émotions*, t. II : *Des Lumières à la fin du XIXe siècle*, Paris, Seuil, 2016, p. 98-142.

Au XXI^e siècle, que ce soit dans *Marie-Antoinette* de Coppola ou *Les Adieux à la reine* de Jacquot, Louis XVI n'est représenté que comme l'époux de la reine ou bien comme un noble qui profite des plaisirs de la Cour. Jason Schwartzman, dans le film de Coppola, incarne même une version burlesque du roi. La réalisatrice opte pour un acteur de petite taille et dont la *persona* publique est assimilée, par ses rôles antérieurs, à celui du personnage pathétique¹¹⁴. Louis XVI est alors perçu comme un personnage empoté et maladroit. Bien que nous ne savons pas quelle était la taille réelle de Louis XVI, les historiens proposent une fourchette oscillant entre 1m76 et 1m90¹¹⁵. S'il n'existe pas de consensus métrique, on s'accordera sur une taille supérieure à la moyenne du XVIII^e siècle. De même, le roi était plus grand que son épouse. En faisant l'inverse dans son film, Coppola met en valeur le prestige de son héroïne : la reine.

Un autre aspect physique du roi sur les écrans, est sa prétendue rondeur. Beaucoup de concepteurs audiovisuels ont pris l'habitude de choisir des acteurs de forte corpulence et de taille moyenne pour représenter Louis XVI. Tout au long du XX^e siècle, s'imprima dans les mentalités collectives l'image d'un roi gros et empoté. Cette physionomie n'est en réalité attestée par aucune source, même si elle est déjà présente dans des gravures de la Révolution¹¹⁶. Comme l'écrit Antoine de Baecque : « cette défaite du corps du roi représente une césure majeure dans le système de représentation politique français¹¹⁷. ». L'impuissance de Louis XVI à prendre une décision, ou à prendre la mesure des contestations populaires, a favorisé le développement de discours littéraires et visuels envers son propre corps. Nous retrouvons cette position dans les choix artistiques de Sofia Coppola pour son film. Le corps royal a perdu toute sacralité et devient un mécanisme comique, c'est-à-dire que le roi n'est pas représenté dans sa fonction de souverain. Il n'exerce pas son rôle de

¹¹⁴ Schwartzman est alors connu du monde hollywoodien, voire d'une partie du public français, pour son rôle dans le premier long-métrage de Wes Anderson, *Rushmore* en 1998, où il incarne un éternel loser. Aujourd'hui, l'acteur est célèbre pour ses rôles dans les films les plus populaires de Wes Anderson (*The Grand Budapest Hotel...*).

¹¹⁵ Voir CHÉRY Aurore, « Pourquoi faut-il que Louis XVI soit grand ? » [en ligne], *À travers champs*, publié le 20 novembre 2016, URL : <https://atravers.hypotheses.org/90>

¹¹⁶ Voir BAECQUE Antoine de, *Le corps de l'histoire : métaphores et politique (1770-1800)*, Paris, Calmann-Lévy, 1993.

¹¹⁷ BAECQUE Antoine de, « La défaite du corps du roi. Essai sur l'impuissance de Louis XVI », *Ibid.*, p. 45-98.

chef de l'exécutif à l'écran et son apparence traduit plutôt un goût pour la nourriture ou les plaisirs de la Cour. Que nous apprennent alors les sources historiques sur la véritable apparence du roi ?

Il est difficile de répondre à cette question car nous ne possédons que des sources contradictoires. Comme le résume Jean-Christian Petitfils dans l'une des dernières grandes biographies du roi :

« Quel contraste ! Entre les médaillons du pastelliste Hall ou le portrait de Michel Van Loo – représentant le dauphin, tel un grand oiseau frêle, avec un long cou et des yeux rêveurs – et les peintures de Duplessis et de Callet, où le monarque apparaît en costume de sacre, corpulent et le visage plein, cinq ou six années seulement s'étaient écoulées¹¹⁸. ».

On ne peut se contenter de prendre en compte les témoignages de l'entourage du roi, tant ils sont subjectifs. Toutefois, en les combinant aux portraits¹¹⁹, on suppose que Louis XVI était un homme de haute stature physique et non un petit roi grassouillet.

Dans les fictions d'aujourd'hui, Louis XVI est représenté comme un individu « normal » et maladroit que l'on aurait fait roi. Louis a donc le visage de Schwartzman, qui incarne une forme de banalité physique. Il n'a justement pas un corps exceptionnel comme l'on pourrait s'attendre d'un acteur qui joue un roi.

De la même manière, Benoît Jacquot s'inscrit dans cette filiation audiovisuelle, par le choix d'acteurs de taille moyenne et plutôt corpulents, en faisant de Louis XVI un roi badaud. En effet, Gilbert Bokanowski (*Si Versailles m'était conté*, Sacha Guitry, 1954), Michel Piccoli (*La Nuit de Varennes*, Ettore Scola, 1982), Jean-François Balmer (*La Révolution française*, Enrico & Heffron, 1989), Michael Lonsdale (*Jefferson à Paris*, James Ivory, 1995), Urbain Canelier (*Ridicule*, Patrice Leconte, 1996) et Xavier Beauvois (*Les Adieux à la reine*, Be-

¹¹⁸ PETITFILS Jean-Christian, *Louis XVI*, Paris, Perrin, 2010, p. 238.

¹¹⁹ Voir DUPLESSIS Joseph, *Louis XVI, roi de France*, 1777, huile sur toile, 227x184 cm, Grand Palais. CALLET Antoine-François, *Portrait de Louis XVI, roi de France*, 1786, huile sur toile, 91,5x73 cm, Musée Carnavalet.

noît Jacquot, 2012), sont des acteurs qui ont la taille et la corpulence similaires. Comment comprendre cette « tradition » visuelle du corps du roi au cinéma et à la télévision ?

Ces choix artistiques peuvent s'expliquer de nouveau par cette défaite du corps du roi évoquée par Antoine de Baecque, ou pour être plus précis en termes iconographiques : par le passage du « roi-père » au « roi-cochon », comme l'a étudié Annie Duprat¹²⁰. Selon l'historienne, sur la cinquantaine de caricatures anonymes diffusées au début de la Révolution, seize associent l'image royale à celle du porc. Duprat distingue trois types d'images : celles zoomorphiques (le corps devient purement animal), celles avec un corps de cochon et une tête humaine, et celles où le roi est associé au porc par son comportement. L'une des ces images les plus célèbres est notamment intitulée « Ah ! Le maudit animal ! » [ill. 71]. Cette estampe de 1791 est créée après l'épisode de Varennes puisque le sous-titre indique : « Ah ! le maudit animal, il m'a tant péné pour s'engraisser, il est si gras, qu'il en en [sic] est ladre, je reviens du marché, je ne sais plus qu'en faire ». On y distingue un paysan mener à la baguette un porc. Le corps est animal, mais la tête est humaine et c'est celle du roi. La légende évoque les dépenses et les charges qui ont pesé sur le peuple. L'homme du peuple, qui ramène le cochon, rappelle la tentative de fuite et l'arrestation de Varennes. L'ensemble des caricatures, rapporté par Annie Duprat, a fait du roi un porc et a ancré la métaphore visuelle et politique du corps du roi. Louis XVI est devenu ce « gros bonhomme » au bon appétit.

Ainsi cette image du roi-glouton et du roi-cochon s'impose d'abord par des gravures et des estampes qui caricaturent le corps du souverain. Toutefois, ces images utilisent la métaphore et le symbole pour critiquer de manière anonyme le pouvoir étatique monarchique. Cette association iconographique a perdu de son sens lorsqu'elle est devenue une fausse-vérité visuelle : ce n'est pas que le roi était gros mais c'est par la figure du porc que les caricaturistes ont dénoncé les excès et les charges qui pesaient sur le peuple. En se limi-

¹²⁰ Voir DUPRAT Annie, « Du Roi-père au roi-cochon » in BOURDERON Roger, (dir.), *Le Jugement dernier des rois*. Actes du colloque tenu à Saint-Denis du 2 au 4 février 1989, La Garenne-Colombes, Editions de l'Espace Européen, 1992, p. 81-90. Et DUPRAT Annie, *Louis XVI dans la caricature, naissance d'un langage politique*, thèse de doctorat, histoire, Université de Rouen, 1991.

tant au sens figuré de ces images, les auteurs du XXI^e siècle n'ont retenu que l'aspect physique du roi, oubliant le message politique.

Contrairement à Louis XIV¹²¹, Louis XVI est rarement représenté dans sa fonction de souverain du royaume de France, car peu de fictions traitent de la période allant de 1774 à 1789, soit les quinze premières années du règne de Louis XVI. Il n'y a pas non plus d'œuvres qui proposent un *biopic* (un film biographique) de la vie du roi. Pourquoi Louis XVI ne jouit-il pas d'une telle représentation ? S'il n'a pas été à l'origine d'un palais comme celui de Versailles, c'est tout de même le roi qui a été exécuté par son propre peuple. La matière scénaristique ne semble pas manquer. Mais c'est peut-être là que réside un effet pervers. En effet, le poids événementiel de la Révolution agit comme un catalyseur qui concentre toute l'attention dramatique. Presque la totalité des œuvres audiovisuelles, et toutes celles vidéoludiques, ne présentent la vie de Louis XVI que par rapport aux événements révolutionnaires. Même les émissions télévisuelles tracent les portraits intégraux de Louis XIV, Louis XV et de leurs épouses, tandis que Louis XVI est présenté comme le roi guillotiné. Les quinze premières années de son règne sont éclipsées par l'intensité dramatique de la Révolution.

La quasi absence d'images glorifiant Louis XVI en souverain contribue à ancrer dans les mentalités son impuissance politique. Ainsi seules quatre des vingt-trois fictions audiovisuelles et vidéoludiques récentes montrent le roi dans sa fonction de monarque.

La première est le film de Coppola, puisqu'on y suit l'arrivée de Marie-Antoinette à Versailles, sa rencontre avec son jeune époux, puis les principales années de leur vie de couple. Toutefois, comme on l'a vu, le film dresse plutôt le portrait d'un roi impuissant que celui d'un souverain en majesté. D'ailleurs, dans le film de Coppola, nous ne voyons pas Louis XVI dans l'exercice de ses fonctions politiques, mais toujours dans sa posture d'apparat, lors de réceptions, de fêtes ou de dîners. Même lors de la séquence finale, le roi n'est pas présenté comme digne mais plutôt en prise à cette indécision qui lui a été reprochée par ses contemporains.

¹²¹ La vie de Louis XIV est représentée tout autant au cinéma, à la télévision que dans les jeux vidéo. Il existe même une série *Versailles* (Simon Mirren et David Wolstencroft, 2015-2018) qui est entièrement consacrée à la vie du roi-Soleil.

La deuxième image de Louis XVI en monarque est une courte séquence dans *Assassin's Creed Unity* où Arno se rend à Versailles pour écouter le discours inaugural du roi du 5 mai 1789. La diction est maladroite et la mise en scène est pathétique. On n'assiste même pas véritablement à la mort du roi puisqu'une mission nous empêche de nous approcher.

La troisième œuvre qui fait une place à la fonction royale est le jeu vidéo *We. The Revolution*. On a déjà analysé la représentation du corps du roi lors de son procès¹²². Son apparition est très courte puisqu'elle ne dure qu'un jour virtuel. Le roi est couvert de sang puis inévitablement guillotiné.

Enfin, la quatrième œuvre est le film de Pierre Schoeller. Il s'ouvre sur le 9 avril 1789 : le Jeudi saint. Le roi (Laurent Lafitte) lave les pieds d'enfants pauvres **[ill. 72]**. La pratique chrétienne, dite du lavement des pieds ou du Mandé, fait référence à un épisode biblique. En France, elle remonterait aux règnes de Robert le Pieux et Louis IX¹²³. Plus tard, Louis XIV a maintenu cette pratique. Chaque jeudi saint, il faisait venir treize garçons examinés la veille, lavés et nourris, avant de leurs laver symboliquement les pieds¹²⁴. Ainsi Louis XVI a perpétué la tradition, telle que nous pouvons la voir dans la séquence du film de Schoeller. La mise en scène évoque les fonctions thaumaturges du roi en renvoyant à son corps sacré, et à sa fonction religieuse. C'est également une représentation du roi en majesté, comme souverain du royaume de France. Le jeu de Laurent Lafitte, comme sa physionomie, atteste de la volonté du réalisateur de ne pas dénigrer la figure historique du roi mais de proposer un portrait vraisemblable. Le corps de Laurent Lafitte semble proche de celui du roi. C'est un soin apporté par Schoeller lors du casting et qui se démarque de ce fait d'un discours d'impuissance ou de défaite du corps du roi. Comme l'explique le réalisateur, il y avait des sentiments très contradictoires pour le roi¹²⁵. Schoeller évoque la phrase « Gloire à notre roi, restaurateur de la liberté française », qui a été prononcée durant l'été 1789¹²⁶.

¹²² Voir le chapitre 3 de la deuxième partie, qui est consacré à la scénarisation de l'histoire. On a analysé le procès du roi et les discours réactionnaires du jeu *We. The Revolution* à ce sujet.

¹²³ CHÉRUÉL Adolphe, *Dictionnaire historique des institutions, moeurs et coutumes de la France*, Paris, Hachette, 1855 et consultable sur Gallica : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k827001.image>

¹²⁴ MARAL Alexandre, *Le Roi-Soleil et Dieu : Essai sur la religion de Louis XIV*, Paris, Perrin, 2012, p. 97.

¹²⁵ SCHOELLER Pierre et LAURENTIN Emmanuel, *La Fabrique de l'Histoire*, op. cit.

¹²⁶ Le réalisateur fait en fait référence à l'hommage qui a été rendu à Louis XVI après la nuit du 4 août par les députés. Voir PETITFILS Jean-Christian, *Louis XVI*, Paris, Perrin, 2010.

De même, la séquence dans les campagnes françaises où Basile (Gaspard Ulliel) aperçoit le carrosse royal, après Varennes, montre Louis XVI en souverain. Basile interrompt sa tâche, malgré les menaces, et s'empresse de courir vers le cortège. Les gens du peuple sont très peu agressifs. Il y a même une scène de dispute entre ceux qui défendent le roi et ceux qui le calomnient. Basile se précipite aux pieds du roi pour obtenir de lui une caresse. Le roi y répond et lui fait embrasser sa bague royale, une scène qui correspond aux propos de témoins¹²⁷. Une grande partie du peuple est restée fidèle au roi, même après l'épisode de Varennes.

Enfin, lors de la scène finale de l'exécution du roi, l'orpheline Clémence s'exclame : « Il est gros. Il est grand », lorsqu'elle aperçoit le roi sur l'échafaud. La scène représente la découverte du corps du roi par le peuple de Paris qui ne le connaît que par son visage sur les pièces de monnaie. Dans cette séquence, Schoeller n'utilise pas le « corps gros » du roi pour critiquer le souverain mais pour éduquer le spectateur d'aujourd'hui et lui permettre de comprendre que le corps du roi était inconnu pour la plupart des citoyens de la Révolution.

Schoeller marque son attachement aux sources historiques et réhabilite la figure politique du roi, comme souverain. Le réalisateur se démarque de ce fait d'une tradition iconographique qui fait de Louis XVI une figure impuissante, voire pathétique ou comique. Cela s'explique aussi parce que le sujet du film est bien de raconter « le destin du peuple, le destin de son lien au roi, et donc le destin du roi¹²⁸. ». L'œuvre de Schoeller est finalement celle qui consacre le plus de temps, depuis de nombreuses années, à raconter la vie du roi sur un écran. C'était Jean Renoir, dans *La Marseillaise*, en 1938, qui avait lui aussi proposé une figure non ridicule du roi en souverain. Comme nous l'avons vu, dans le chapitre sur les discours républicains de réalisateurs, Renoir et Schoeller partagent une revendication politique commune pour la conception de leurs œuvres. Ce sont aussi les deux auteurs qui montrent donc Louis XVI d'une manière positive dans sa fonction politique de majesté.

¹²⁷ *Ibid.*

¹²⁸ SCHOELLER Pierre et GODINEAU Dominique, *op. cit.*, p. 228.



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

Illustration 71: *Ah ! le maudit animal...*, 1791,
Bibliothèque nationale de France, Paris.



Illustration 72: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018.
Le roi (Laurent Laffite) bénit les pieds d'orphelins le Jeudi saint.

« Le roi-nation »

En devenant cet « impossible roi des Français »¹²⁹, à partir de l'automne 1789 et jusqu'au 14 septembre 1791, Louis XVI n'était plus seulement le souverain d'un royaume mais le « père » de toute une Nation. Dans ce basculement politique s'intègre aussi celui du passage du corps monarchique du roi à celui de corps national. En parallèle, si « la Révolution française a davantage été considérée comme la défaite du corps du roi que comme l'élaboration d'une métaphore corporelle concurrente¹³⁰ », il existe bien un grand corps des citoyens qui s'affirma à partir de 1789. C'est durant cette phase du processus révolutionnaire que s'est effectuée la transformation de l'image, du corps et du statut politique du roi. Claude Fauchet, évêque constitutionnel français et révolutionnaire, s'adressait ainsi à Louis XVI : « Ô bon roi, Père de la première Famille Nationale¹³¹ ». En 2018, Schoeller traite ainsi de ce moment durant lequel la monarchie constitutionnelle est devenue une république. Il cherche les modalités et les raisons de ce passage¹³². On étudie ici les images du roi comme représentant de la Nation dans les fictions d'aujourd'hui, notamment le processus de construction du sentiment national durant la Révolution¹³³. Les concepteurs s'intéressent-ils alors à ces enjeux ? Si c'est le cas, comment font-ils pour les traduire à l'écran ?

La période de la monarchie constitutionnelle est absente de presque toutes les œuvres conçues, même dans *Une femme dans la Révolution* de Verhaeghe, alors que le scénario couvre de 1789 à 1794. Les deux seules œuvres dans lesquelles il est possible de voir Louis XVI entre 1789 et 1791 sont *Un Peuple et son roi* et *Assassin's Creed Unity*. Dans ce dernier, les apparitions du roi sont limitées. Le scénario fait parfois écho à la situation poli-

¹²⁹ PETITFILS Jean-Christian, *op. cit.*, p. 730.

¹³⁰ BAECQUE Antoine de, *op. cit.*, p. 100.

¹³¹ FAUCHET Claude, *De la Religion nationale, 1789*, p. 294 cité par DUPUY-BRÉGANT Hélène, « Le roi dans la Patrie », *Annales historiques de la Révolution française*, n°284, 1991, p. 139-157.

¹³² SCHOELLER Pierre et GODINEAU Dominique, *op. cit.*, p. 228.

¹³³ On entend par « Nation » une communauté humaine dotée d'un État qui « exerce une souveraineté au moins formelle sur un territoire et qui organise [...] l'expression politique de la communauté qui y réside ». WILFERT-PORTAL Blaise, « Nation et nationalisme » in DELACROIX Christian *et al.*, *Historiographies*, *op. cit.*, vol. II, p. 1090-1102. Sur ce sujet, notamment pour la Révolution, se référer à ROSANVALLON Pierre, *Le Peuple introuvable*, Paris, Gallimard, 2002.

tique (monarchie constitutionnelle, fuite de Varennes...), mais il n'y a pas de cinématiques ou de représentations du roi. Le souverain est mentionné comme une marionnette : il est manipulé tour à tour par les deux confréries (des Templiers et des Assassins). Notamment par Mirabeau qui est présenté dans le jeu comme le maître des Assassins. L'année 1790 est éclipsée. Aucune mention n'est faite de la fête de la Fédération. Toute la narrativité vidéoludique est basée sur des récits souterrains qui se présentent comme des explications aux événements historiques. C'est la technique utilisée par les *narrative designers* de la franchise *Assassin's Creed* depuis les premiers opus et toujours aujourd'hui : se baser sur les parts d'ombre de l'histoire pour introduire dans ces failles leurs récits vidéoludiques fictifs.

Notons aussi la présence du roi dans *We. The Revolution*, qui rend visite au juge Alexis Fidèle durant le début de l'année 1791. Mais son apparition est véritablement anecdotique car le roi est là comme observateur et semble être présent pour le clin d'œil historique.

Ainsi le film de Schoeller est une véritable exception dans notre corpus, notamment pour la complexité de son traitement de la figure de Louis XVI. Nous considérons qu'*Un Peuple et son roi* est la première véritable œuvre audiovisuelle à proposer un portrait complet du roi depuis l'invention du cinéma. Plusieurs passages mettent en scène le souverain dans ce moment où il devient roi des Français. Nous trouvons d'abord cette séquence dans la nuit du 5 octobre 1789. Louis XVI est à son bureau, dans une grande pénombre, en train de signer un document. La séquence est filmée en plan très serrés sur le visage de l'acteur. Il est tendu et des larmes coulent sur ses joues, tandis qu'il relit les mots qu'il vient d'écrire. En parallèle, nous entendons les paroles d'un député qui prononce les premiers articles de la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen, et on voit pour la première fois Basile¹³⁴. Le lendemain, nous voyons le départ de la famille royale pour Paris : Marie-Antoinette, vêtue de noir comme endeuillée, leurs enfants, et le roi qui dit au revoir à son palais, tandis que les majordomes referment les grands volets et plongent la galerie des glaces dans l'obscurité. La séquence est une représentation métaphorique de la défaite du roi.

¹³⁴ C'est un mendiant et errant qui doit dormir dans la porcherie, loin de Versailles. Cela permet de marquer un contraste avec les nouveaux droits et les nouvelles libertés qui viennent d'être adoptés et qui se diffusent depuis Paris.

Tout dans le jeu de l'acteur et les paroles prononcées insistent sur ce sentiment d'impuissance et de négativité.

Mais la scène la plus marquante du film est probablement celle qui est aussi la plus métaphorique : le cauchemar du roi qui est visité par ses ancêtres¹³⁵. La scène est plongée dans un bleu onirique. Le roi est réveillé par un Louis XIV vêtu de rouge, qui l'insulte et le traite de paresseux. Louis XVI est dans son lit, alors qu'il vient d'abandonner Versailles pour les Tuileries. Il tente d'expliquer qu'il en a été chassé, mais son ancêtre lui rétorque qu'il n'est qu'un misérable. Henri IV s'avance menaçant et le qualifie aussi de paresseux. Louis XVI se justifie par sa volonté de faire de la politique, mais ses ancêtres ironisent sur son étrange goût pour le veto et s'écrient qu'il leur fait « honte ». Louis XVI, Henri IV et Louis XI le sermonnent par cette maxime : « L'histoire ne nous fait pas, nous faisons l'Histoire ». Henri IV lui demande de ne plus se dire « Bourbon » mais « bouffon ». Il est « Louis le terne, Louis le zéro ». Louis XI parle de « dégénéré » et de « fantôme ». Soudain une immense lame se met à osciller, comme un double symbole du temps qui s'écoule et de la guillotine comme un funeste présage. Louis XVI supplie ses ancêtres de ne pas l'abandonner et c'est le roi-soleil qui lui donne un ultime conseil : seul un sursaut d'orgueil peut le « sauver » et il doit « partir en guerre ». En transition et conclusion de cette séquence, un panneau noir apparaît sur lequel est indiqué « 1791 Le temps des trahisons ».

Ce cauchemar atteste d'un rapport étroit entre le réalisateur et les sources historiques, puisqu'il provient d'une série de pamphlets anonymes du XVIII^e siècle. Annie Duprat, qui les a étudiés, explique qu'au printemps 1790 des royalistes ont eu recours à la forme littéraire traditionnelle du « dialogue des morts », afin de critiquer la position trop libérale du duc d'Orléans¹³⁶. Dans *Les Entretiens des Bourbons* (onze ont été conservés) le roi dialogue avec plusieurs des ses plus illustres ancêtres : Louis XIV et Henri IV, mais pas Louis XI. Il y a plutôt une discussion avec Louis IX. Le choix de Schoeller de retenir Louis XIV et Henri IV

¹³⁵ À ce sujet, Pierre Schoeller a déjà utilisé le rêve dans *L'Exercice de l'État*, réalisé en 2011, pour traduire les angoisses qui peuvent saisir les acteurs du pouvoir.

¹³⁶ DUPRAT Annie, « Louis XVI morigéné par ses ancêtres en 1790 : Les Entretiens des Bourbons », *Dix-huitième siècle*, n° 26, 1994, p. 317-332

dans son cauchemar est assez explicable par la notoriété de ses deux souverains - même en 2018. Mais pourquoi Louis XI et non pas Saint-Louis ? Dans son entretien avec Emmanuel Laurentin¹³⁷, Pierre Schoeller indique avoir cherché lui-même dans les archives pour trouver ce pamphlet, mais il ne donne pas d'explications précises sur le choix de Louis XI. Peut-être parce que Schoeller cherchait un souverain qui avait en ce sens œuvré pour le renforcement du pouvoir monarchique. Louis XI a en effet renforcé l'autorité royale sur ses suzerains. Sur son site personnel, Aurore Chéry défend l'idée que Louis XI représente dans ce cauchemar, la ruse, l'intrigue politique et le complot qui entachent aussi la carrière politique de Louis XVI¹³⁸. Toujours selon elle, Louis XIV incarnerait l'affront fait à sa mémoire par la révocation de l'édit de Nantes, dans l'édit de tolérance du 7 novembre 1787. Henri IV serait la figure du modèle : le seul ancêtre pour lequel Louis XVI aurait véritablement eu de « l'admiration ».

Ainsi Schoeller conclue la scène du cauchemar sur une transition vers l'année 1791, comme celle « des trahisons ». Par une ellipse temporelle assez importante, l'année 1790 est écartée et la séquence s'ouvre sur l'arrestation du roi en 1791. Le roi-nation est alors représenté dans ses limites : lorsqu'il est forcé à devenir le roi des Français, à signer constitution et déclaration, ou bien lorsqu'il décide de fuir pour restaurer son autorité politique. Même si la scène du cauchemar interroge l'exercice du pouvoir royal, Louis XVI n'est pas en réalité montré dans ses fonctions. On ne le voit pas dans les assemblées ni signer des décrets ni célébrer la fête de la Fédération.

Enfin, dernière étape de la transformation du corps royal en corps national, c'est en devenant l'ennemi de toute la Nation que le roi perd définitivement son corps de souverain. La réalité se trouve explicitement formulée dans la célèbre phrase prononcée par Robespierre (audible dans le film de Schoeller) lors du procès du roi : « Louis doit mourir parce

¹³⁷ SCHOELLER Pierre et LAURENTIN Emmanuel, *La Fabrique de l'Histoire*, France Culture, 24 septembre 2018.

¹³⁸ CHÉRY Aurore, « Un peuple et son roi disruptif » [en ligne], *À travers champs*, 6 octobre 2018. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=OwJZLJrMRFc>

qu'il faut que la patrie vive¹³⁹ ». À cet instant, et dès la fuite de Varennes, le roi-nation est mort, Louis XVI devient Louis Capet.

Louis Capet : « Le roi-ennemi »

Varennes a marqué un tournant dans l'histoire du corps et de la figure du roi. Ou comme l'écrit Antoine de Baecque, nous assistons, à partir de l'été 1791, à une désacralisation accélérée du personnage royal :

« La rupture mentale de l'été 1791 se visualise avec la dégénérescence du corps royal. Cela est très net dans la caricature sur la centaine de représentations du roi, la quasi-totalité (et la plupart sont négatives) date d'après Varennes. [...] Après Varennes on assiste à un véritable déchaînement de la verve grotesque sur le corps royal, lui signifiant ainsi sa désacralisation. Le personnage royal se transforme définitivement en porc (cette représentation animalière dégradante lui est particulièrement attachée) ; la goinfrerie devient la motivation unique du personnage, et sa saleté souligne à souhait (le thème grotesque de la fuite des Tuileries par les égouts fait les délices des caricaturistes¹⁴⁰. ».

Schoeller, comme d'autres, fait de Varennes l'événement crucial qui a marqué le début de la fin de Louis XVI et un tournant dans le processus révolutionnaire¹⁴¹. Les créateurs de *La Caméra explore le temps* y ont consacré un épisode en 1960. Ettore Scola a réalisé en 1982 *La nuit de Varennes*. Plus récemment, le docufiction *Ce jour-là tout a changé*, de Jacques Malaterre et Arnaud Ségnac, avait comme sujet de son deuxième numéro « L'évasion de Louis XVI ». Il a été diffusé le 24 février 2009 sur France 2. De même, le roi apparaît

¹³⁹ « Opinion de Maximilien Robespierre, député du département de Paris, sur le jugement de Louis XVI ; imprimé par ordre de la Convention nationale (3 décembre 1792). » OBESPIERRE Maximilien de, *Œuvres complètes*, op. cit.

¹⁴⁰ BAECQUE Antoine de, *La Révolution terrorisée*, op. cit. p. 31.

¹⁴¹ Sur l'événement de Varennes nous renvoyons à TACKETT Timothy, *Le roi s'enfuit : Varennes et l'origine de la Terreur*, Paris, La Découverte, 2004. Voir aussi la recension de DUPRAT Annie, « Timothy Tackett, *Le roi s'enfuit. Varennes et l'origine de la Terreur* », *Annales historiques de la Révolution française*, n°339, 2005. p. 159-162. Et OZOUF Mona, *Varennes. La mort de la royauté 21 juin 1791*, Paris, Gallimard, 2005.

dans *We. The Revolution*, et c'est pour son procès qui a comme principale base d'accusation la fuite de Varennes.

Le roi, comme souverain, puis père de la Nation, serait devenu l'ennemi de tout un peuple. En vérité, ses adversaires ont trouvé un nouvel écho à leurs attaques contre les positions politiques du roi. De plus en plus de citoyens se rallient aux critiques contre la monarchie constitutionnelle. À l'inverse, de nombreux Français étaient encore fidèles au roi. C'est une vision représentée dans le film de Schoeller avec la séquence où Basile, et d'autres, continuent de montrer un grand respect au roi alors que Varennes vient d'avoir lieu. La scène met en avant des paysans qui insultent la famille royale, tandis que d'autres les appellent à tenir leurs langues. C'était là tout l'intérêt du procès : déterminer si Louis XVI voulait fuir de son plein gré ou s'il avait été manipulé, notamment par sa femme et son entourage. La deuxième partie du film de Schoeller est justement consacrée au procès.

Deux événements viennent rompre définitivement le lien du peuple envers son roi et donc marquer la défaite finale du corps royal : l'assaut des Tuileries du 10 août 1792¹⁴² et la « découverte » de l'armoire de fer le 20 novembre 1792¹⁴³. Le premier est montré dans *Un Peuple et son roi* et *L'Anglaise et le Duc*, le second dans *We. The Revolution*. Chez Schoeller, dans la nuit 9 au 10 août 1792, une rumeur gronde dans les faubourgs de Paris : le roi voudrait mettre fin à la Révolution avec l'aide de troupes prussiennes¹⁴⁴.

La bataille est en partie reproduite dans le film de Schoeller¹⁴⁵. Elle débute la nuit, dans le faubourg, auprès de Françoise et de Basile. Le basculement dans l'action révolutionnaire est incarnée par Françoise. Elle veut venger la mort de ses amis lors de la fusillade du

¹⁴² Voir MARTIN Jean-Clément, *Nouvelle histoire de la Révolution française*, Paris, Perrin, 2012.

¹⁴³ Voir BOULANT Antoine, *Le Tribunal révolutionnaire*, *op. cit.*

¹⁴⁴ La France était en guerre depuis avril 1792. Le 5 juillet l'Assemblée déclara la nation « en danger ». Pire, le 25 juillet 1792, la déclaration du duc de Brunswick annonçait l'entrée imminente des armées prussiennes dans Paris pour restaurer l'autorité royale. La méfiance envers le roi se renforça de jours en jours et l'idée de le détrôner gagna en puissance. Le 3 août, ce fut le député Pétion qui demanda à l'Assemblée d'annoncer la fin de la monarchie. Mais le 9 août, sans plus attendre, quarante-huit sections parisiennes soutinrent un assaut sur les Tuileries en l'absence d'une déclaration immédiate de l'abolition de la royauté. Sans réponse de l'Assemblée, le tocsin se mit à résonner dans les rues dès minuit, comme convenu, et les faubourgs se mirent en marche, armés de piques et de torches. Voir MARTIN Jean-Clément, *op. cit.*

¹⁴⁵ Dans le film de Rohmer, Grace est réveillée par le tocsin, puis par les coups de canon et les tirs que l'on peut entendre à l'aube. C'est à ce moment-là qu'elle décide de fuir pour Meudon, dans sa résidence de campagne.

champ-de-Mars. Pour elle, la culpabilité du roi ne fait plus de doute. Basile est lui plus incertain. Mais amoureux d'elle, il décide la suivre avec tous les autres. C'est Françoise qui avance déterminée. Elle a fusil dans une main et celle de Basile dans l'autre. Au matin, les insurgés atteignent les Tuileries qu'ils prennent d'assaut. Pour Schoeller, la rupture est celle des liens qui unissent le peuple au roi. C'est une véritable scène d'action de plusieurs minutes qui met en scène la violence des combats. Le réalisateur, par les personnages de Françoise et de Basile, représente aussi l'innocence de ces révolutionnaires qui passent pour la première fois à l'action violente. Basile est maladroit et manque de se faire tuer plusieurs fois. Tout est chaotique : la poudre envahit les escaliers et il est difficile de savoir sur qui l'on tire. On sait seulement qu'en haut des marches se trouve les gardes suisses. À l'intérieur, Louis XVI s'adresse à son entourage, composé de nobles fidèles et de sa famille. Il dit préférer être cloué au mur de ce palais plutôt que de fuir au Manège. La reine elle l'interroge : « Mais enfin monsieur, où sont nos troupes ? ». Pierre-Louis Roederer, comte et greffier du département de Paris, appelé par la reine pour organiser la défense du palais, se résigne : « Il n'y a pas assez de troupes pour vous protéger. Sire ce n'est plus une prière que nous venons vous faire mais un devoir ». C'est encore lui qui se charge de protéger le roi et de l'escorter jusqu'à l'Assemblée pour qu'il y trouve refuge avec sa famille. Plus bas, les combats continuent et un canon est amené pour briser toute résistance, tandis que dans la cour le sang coule sur les pavés. Basile devient sourd un instant, par le bruit d'un pistolet qui explose trop près de son oreille. Après le retour du calme, Françoise cherche dans les cadavres celui de Basile. Mais celui-ci est à l'assemblée où les révolutionnaires obtiennent la déposition du roi et l'institution d'une convention nationale. Dans cette scène, nous voyons le roi et sa famille protégés mais derrière des barreaux¹⁴⁶, tandis que sont votés de nouveaux articles, dont celui qui suspend le roi de son pouvoir exécutif¹⁴⁷, Louis XVI mange tranquillement et Marie-Antoinette prend soin de ses enfants. Beaucoup s'écrient, saluent la « déchéance du roi » et appellent à la justice. Ce transfert politique est autant dans la

¹⁴⁶ Ce sont en fait les barreaux de la loge du logographe, mais on a une représentation de la scène du 10 août 1792 dans le dessin de François Gérard, *Le 10 août 1792*, dessin à la plume, 67x92 cm, 1792, Paris, Grand-Palais. On y retrouve l'idée que la famille royale est emprisonnée derrière des barreaux.

¹⁴⁷ SOBOUL Albert (dir.), *Dictionnaire historique, op. cit.*, p. 1020.

structure du film que dans la reconstitution des faits. Le roi, en perdant ses prérogatives et en fuyant de nouveau, n'est plus le chef de l'État. Il est maintenant un ennemi à juger.

Le deuxième moment crucial, dans la création de la figure du roi comme un ennemi, a donc été la découverte de l'armoire de fer lors de son procès. Cet épisode acheva de convaincre d'une culpabilité royale. On ne reviendra pas en détail sur le déroulé du procès¹⁴⁸. Dans *We. The Revolution*, le procès est traité comme relevant d'un jugement par le peuple du roi et non par les députés. Louis XVI a pourtant été jugé pendant plusieurs semaines. Mais il est proposé au joueur de violenter ou pas l'accusé dans sa cellule. Que l'on accepte ou que l'on refuse, le roi est tout de même amené à la barre avec le visage tuméfié, voire en sang. On possède un ensemble de pièces à conviction et de témoignages pour évaluer la culpabilité de l'accusé. Il est difficile d'acquitter le roi et le jeu nous oriente à minima vers la prison et plus clairement vers l'exécution. Au moment de prendre notre décision, la scène est interrompue par la découverte de nouvelles preuves : celles de l'armoire de fer. Au-delà de toute controverse sur la fiabilité des documents, cette découverte marque une rupture définitive dans l'histoire du « roi-ennemi ». Dans le jeu, cette rupture est visible car le jury bascule dans le choix unanime de l'exécution. Un nouvel élément de jeu est aussi amené par la contestation populaire au-dehors qui demande la guillotine immédiatement. Si le joueur tarde trop la foule pénètre dans le tribunal pour tuer tout le monde. La pression est alors double : le jury et le peuple nous poussent à choisir la mort du roi. Le roi devient alors un ennemi irréfutable du peuple, notamment à partir de la découverte de l'armoire de fer.

Schoeller, lui, nuance sa position. Toute la dernière partie de son film tient dans la formule de Robespierre citée plus haut. Le député était contre la peine de mort, mais il se résigna à voter celle du roi¹⁴⁹, justement, parce qu'à ses yeux, le corps sacré et politique du souverain était supérieur à son enveloppe charnelle. Louis XVI n'était pas seulement un homme. Pour L'Oncle et Basile, l'approbation de la condamnation à mort du roi par le

¹⁴⁸ Pour plus de précisions, nous renvoyons notamment à BOULANT Antoine, *Le tribunal révolutionnaire, op. cit.* Et SOBOUL Albert, *Le procès de Louis XVI*, Paris, Juillard, 1966. Voir aussi MARTIN Jean-Clément, *L'exécution du roi, 21 janvier 1793*, Paris, Perrin, 2021.

¹⁴⁹ Voir GOULET Jacques, « Robespierre. La peine de mort et la Terreur », *Annales historiques de la Révolution française*, n°244, 1981, pp. 219-238.

peuple est métaphorisée par l'accomplissement d'une sphère parfaite par l'apprenti. L'Oncle s'exclame alors : « Elle est parfaite, parfaite. On y est, on a réussi par dieu. ». Pour Schoeller, par cette scène, une partie du processus révolutionnaire est achevée : le « roi-nation » est condamné à mourir pour que la Nation puisse exister. Pour cela, le roi tant aimé a dû devenir l'ennemi de la Nation. Afin de montrer les inquiétudes et de ne pas imposer l'idée d'un consensus général, Schoeller tourne une séquence supplémentaire. Reine Audu, la reine des Halles, et d'autres citoyennes s'en prennent à la femme Landelle (un personnage secondaire). Cette dernière hurle à des femmes qu'elles iront en enfer pour se féliciter de la mort du roi. Elle les interroge :

« Landelle : Maintenant, qui va laver les pieds des pauvres au Jeudi saint ? On sera tous sans-culottes et sans têtes.

Une citoyenne : La Révolution leur donnera des sabots.

Landelle : La belle blague. Vous êtes des monstres, des criminelles. Tuer notre roi mais de quel droit, quel orgueil. Quelle honte, quelle tristesse.

Reine Audu [crache] : Tu mérites la danse à bascule.

[Landelle crache en retour]

Solange : Landelle, il est où le mal ? Le mal il est aux nostalgiques.

Landelle : Toi... [elle se signe trois fois] Dans mille ans vous vous en repentirez encore. [elle s'en va]. ».

Sans transition ou presque, l'image d'après est celle du roi lisant à voix haute la Bible, avec la mention visuelle du « 21 janvier 1793 ». Schoeller montre que historiquement le peuple a approuvé en grande partie la mort du roi, mais que d'autres n'ont pas pu se résigner.

Ainsi la mort du roi marque la dernière étape de la transformation de son corps qui passe de celui de souverain à celui d'ennemi. Que ce soit dans *A.C. Unity*, *We. The Revolution* ou *Un Peuple et son roi*, les trois fictions mettent en scène les dernières paroles du souverain. Les deux jeux vidéo reproduisent simplement la phrase attestée mais déformée

de ses derniers mots : « Peuple, je meurs innocent. ». Dans *Unity*, la mort du roi est décidée par les Templiers qui disent venger celle de Jacques de Molay. Schoeller, lui, s'attache à la source historique. Toute la séquence finale de l'exécution est un condensé des dernières synthèses historiennes sur le sujet¹⁵⁰. Comme l'écrit Aurore Chéry, de cet événement « on possède des récits très nombreux, souvent contradictoires et qui témoignent de la conflictualité d'enjeux mémoriels beaucoup plus complexes et diversifiés qu'on le pense souvent. Ici, Schoeller semble avoir surtout suivi comme ligne directrice Michelet et les récits produits successivement par la famille des bourreaux Sanson¹⁵¹. ».

Dans le film de Schoeller, le peuple est rassemblé sur la place. On n'entend que les tambours. On coupe les cheveux du roi, puis son col de chemise. Sanson est filmé du point de vue du roi - en contre-plongée - puisqu'il est sur l'échafaud. À ses côtés, la funeste machine n'est pas totalement dans le cadre. Le réalisateur filme les derniers instants du roi. Celui-ci gravit les marches au son des roulements de tambour. Le spectateur le suit par un travelling mais la caméra s'arrête volontairement. Schoeller nous empêche de voir le couperet. Puis le roi se tient face à la foule. L'orpheline s'exclame : « Il est gros, il est grand ». La foule reste mutique. Jamais on ne voit le couperet de la guillotine. Le roi interroge son « peuple, son bon peuple », mais les tambours couvrent sa voix, ce qui l'agace. Si Schoeller se fonde sur le récit de Michelet, sûrement parce qu'il justifie le caractère fictionnel de son film, les paroles coupées par les tambours sont évoquées par divers témoins¹⁵². Allongé sur la planche, Louis commence à prononcer les derniers mots qu'on lui connaît : « Je meurs innocent... ». Mais chez Schoeller, il s'interrompt ici. Certains citoyens se tournent pour ne pas voir la scène tandis que les autres, dont des enfants, regardent.

Le silence et la stupeur durent quelques secondes après que le couperet soit tombé. Le personnage de l'Oncle l'évoque : « L'univers tout entier te regarde ». Gros, un des aides des bourreaux, présente la tête décapitée à la foule. Le peuple s'écrie de joie : « Vive la Nation ! Vive la République ! Vive la Liberté ! Vive l'Égalité ! ». Schoeller ajoute quelques instants pour évoquer le rapport au sang. Selon Sanson, ils ont été nombreux à se précipiter au bas

¹⁵⁰ MARTIN Jean-Clément, *L'exécution du roi*, op. cit.

¹⁵¹ CHÉRY Aurore, op. cit.

¹⁵² Voir PETITFILS Jean-Christian, op. cit., p. 948 et la note 15 p. 1033.

de l'échafaud pour récolter le liquide¹⁵³. Certains l'auraient goûté. Un Breton en aspergea même l'assistance : « Républicains, le sang d'un roi porte bonheur¹⁵⁴ ! ». Schoeller reproduit la scène à l'identique : un homme vêtu de noir et portant un chapeau breton monte sur l'échafaud. Il bénit la foule de ses mains ensanglantées [ill. 73]. Nous voyons l'Oncle les joues teintées de rouge. Il prononce alors au mot près : « Dans une République, le sang du roi porte bonheur. ». Enfin, le réalisateur imagine ce qu'ont pu voir les yeux de Louis, dans leurs derniers instants : le spectateur, lui, observe la foule qui se met en mouvement pour approcher au plus près cette tête « magique ». L'écran, comme le regard, s'assombrit de rouge puis de noir. La tête décapitée a été perçue par des critiques et journalistes comme une référence à la figure de Méduse¹⁵⁵ : elle annoncerait la Terreur à venir, la Révolution figée. La célébration morbide est en tout cas l'acte final dans les relations qui unissent le roi et son peuple. Quand Louis l'a interpellé, il n'est pas venu à son secours. Les liens sont rompus.



Illustration 73: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018.
Un breton bénit la foule avec ses mains pleines de sang.

¹⁵³ *Ibid.*

¹⁵⁴ *Révolution de Paris*, n°185, p. 201 et suiv., marquis de BEAUCOURT, *Captivité et derniers moments de Louis XVI, récits originaux et documents officiels*, Paris, A. Picard, 1892, 2 vol., T. I, p.381 et rapporté par PETITFILS Jean-Christian, *op. cit.*, p.948

¹⁵⁵ CHÉRY Aurore, *op. cit.* et GANDILLOT Thierry, « Ah, ça ira ! Et mieux qu'ça encore ! » [en ligne], *Les Échos*, 26 septembre 2018 et consulté le 9 mars 2020.

Conclusion

Finally, the different bodies of the king, which are visible on the screen, exist since the Revolution. They have become anchored in the mentalities through the diffusion of a multitude of representations. The corporeal dimensions of the king are represented and modeled in the various fictions of the XXI^e century. According to the discourses of the creators, the king can be successively sovereign, father of the Nation or enemy. Schoeller, in this regard, is the first to include these three organic dimensions of royal power in his film. But the representation of these royal figures continues to provoke debates and polemics. As Antoine de Baecque writes: « Désormais, seuls le 10 août et la guillotine pourront changer l'image de son corps, le repoussant vers le buveur de sang pour les républicains, l'élevant à la toute-puissance du martyr pour les royalistes¹⁵⁶. ». In *We. The Revolution*, the creators use the fate of the king's body to demonstrate revolutionary violence. Similarly, the video game *Vive le Roi* (Meridian4, 2017), proposes to save Louis XVI from the guillotine. In *Banner of the Maid* (Azure Flame Studio, 2019) the king has survived.

The king is less visible on the screen than the queen, but he is more represented for his political action. De novo, the exercise of revolutionary justice is associated with the sovereign, for it is also the nature of an exceptional period during which a people has condemned to death its king. Louis XVI is shown as a politically impotent king in the majority of fictions, either because he is ridiculous, or because there are no scenes where he exercises his function of monarch. The film by Schoeller is in this sense an exception, since since the birth of cinema, it accords a crucial place to the figure of the king and to the evolution of his power. One sees Louis XVI at first as a sovereign thaumaturge, then as a king representing his Nation, before being arrested and judged as the enemy of the revolutionary process. Schoeller revalorizes thus the slow construction of the national representation of power: the director tells the invention of the French Republic through the evolution of the relations between a people and its king.

¹⁵⁶ BAECQUE Antoine de, *Le corps de l'Histoire*, op. cit., p.98.

3.3 Robespierre : le visage de la Terreur

En début d'année 2020, dans les librairies, il était possible de trouver un roman, placé à côté des biographies historiques. Jacques Ravenne, romancier de polar historique, fasciné par la franc-maçonnerie à laquelle il appartient, publie *La Chute*¹⁵⁷, une œuvre sous-titrée *Les derniers jours de Robespierre* et rangée au rayon « Histoire » de nombreuses librairies. Le titre évoque tout un ensemble de connotations péjoratives : d'abord la Chute biblique (l'archange Lucifer qui défia Dieu), puis l'expression de la chute mythologique de l'orgueilleux Icare, mais aussi la chute du tyran, enfin un champ de la littérature historique consacré aux dictateurs¹⁵⁸. La première de couverture, bien qu'elle relève du choix des éditeurs, est révélatrice : sur un fond noir est dessiné le portrait de Robespierre, en négatif, tandis qu'une tâche de sang rouge vif démesurée contraste visuellement. Ce traitement bicolore de Robespierre évoque une idée d'ombres et de lumières, comme le dévoilement de la face sombre de l'Incorruptible. Enfin, le résumé de la quatrième de couverture est tout aussi explicite :

« Juillet 1794. Thermidor an II. Idole encensée du club des Jacobins, orateur acclamé de la Convention, inspirateur du redoutable Comité de salut public, Robespierre est à l'apogée de son pouvoir. En deux ans, il a tout conquis ; en trois jours, il va tout perdre. Avec tout le talent narratif qui l'a rendu célèbre, Jacques Ravenne raconte la chute d'un homme et la fin d'un régime dans un récit à suspense où, à chaque page, la réalité dépasse la fiction. Le roman vrai du crépuscule de la révolution¹⁵⁹. ».

Robespierre aurait « conquis » le pouvoir. Il est assimilé en tant qu'homme à tout un régime. Pire, l'éditeur annonce que « la réalité dépasse la fiction » et que nous avons ici « le roman vrai du crépuscule de la révolution ». C'est un détournement de la célèbre remarque de Paul Veyne¹⁶⁰. Comme le rappelait l'historien Carlo Ginzburg : « Après Marc Bloch et

¹⁵⁷ RAVENNE Jacques, *La Chute, les derniers jours de Robespierre*, Paris, Perrin, 2020.

¹⁵⁸ C'est le nom du film de Olivier Hirschbiegel, réalisé en 2004 et narrant les derniers jours de Hitler.

¹⁵⁹ *Ibid.*

¹⁶⁰ « L'histoire est un roman vrai », VEYNE Paul, *Comment on écrit l'histoire. Essai d'épistémologie*, Paris, Éd. du Seuil, 1971.

Georges Lefebvre, personne ne peut plus penser qu'il soit inutile d'étudier les fausses légendes, les faux événements, les faux documents¹⁶¹. ». Mais, pour Ginzburg, l'hypothèse de travail selon laquelle « les historiens [ont] pour métier ce qui fait partie de la vie de chacun : démêler cet entrelacement du vrai, du faux et du fictif qui forma la trame de notre présence au monde¹⁶². ». La fiction est un matériau intéressant pour l'historien, mais c'est en tant qu'interprétation sensible qu'il est pertinent de l'étudier. Cependant, Jacques Ravenne n'est pas historien de formation. C'est un écrivain, un homme de lettres, parfois reconnu comme spécialiste littéraire. Si les choix éditoriaux et le classement des libraires ne sont pas de la volonté de l'auteur, c'est sa notoriété d'écrivain de fictions historiques qui a induit l'idée de ce « roman vrai » sur l'an 1794. Pour beaucoup de contemporains, Robespierre est en effet le visage de la Terreur et l'homme politique le plus célèbre de la Révolution.

Dans tous les médias, et même dans les programmes scolaires, par les mythologies contemporaines, les auteurs fictions ont fait de Robespierre le héros noir de la Révolution. À l'écran, on dresse de lui le portrait d'un méchant de polar, mais aussi d'un « dictateur » qui a pu inspirer les plus grands criminels totalitaires et fascistes. Comment une image a-t-elle pu s'imposer à notre époque ?

On ne fera pas une répétition de l'admirable travail de Marc Bosc et Yannick Belissa sur la fabrication du Robespierre monstrueux¹⁶³. On retracera l'origine des choix des concepteurs des fictions contemporaines qui continuent de dresser ce portrait négatif de Robespierre. N'existe-t-il pas d'autres visages du député ? Comme pour la reine et le roi, nous ne cherchons pas non plus à écrire la vie de l'homme. Les éléments biographiques seront utiles s'ils sont évoqués par les concepteurs. Pour comprendre comment la Révolution est perçue par les spectateurs et les joueurs contemporains, il faut nous intéresser au visage le plus célèbre de la période révolutionnaire. Tenter de déconstruire les éléments qui façonnent ce masque mortuaire, c'est s'atteler à se protéger des discours de contre-vérité qui

¹⁶¹ GINZBURG Carlo, *Le Fil et les traces*, op. cit., p. 16.

¹⁶² *Ibid.*, p. 17.

¹⁶³ BELISSA Marc et BOSCO Yannick, *Robespierre. La fabrication d'un monstre*, Paris, Ellipses, 2013.

dominant souvent, dans des émissions de télévision de grande écoute ou dans des romans à succès. Quelle est aujourd'hui l'image de Robespierre pour le public non-spécialiste de France¹⁶⁴ ? À quels discours renvoient les multiples figures de l'Incorruptible dans les fictions ?

3.3.1 La construction de l'image négative

La légende noire de Robespierre a commencé dès sa mort. Gravures et pamphlets se sont multipliés pour effacer tout aspect vertueux de l'Incorruptible, afin d'en faire le bouc-émissaire de la Terreur, comme l'incarnation des égarements de la Révolution¹⁶⁵. Pour achever le processus réformateur, en reprenant le pouvoir aux sans-culottes, les membres du Directoire se sont servis de Robespierre pour endosser tous les vices de la violence révolutionnaire¹⁶⁶. Au XIX^e siècle, sa figure est honorée par les républicains, forcés aux souterrains politiques. Mais sa mémoire est tout autant vilipendée par les anti et les contre-révolutionnaires qui ont continué d'alimenter cette légende noire. C'est pourquoi, lorsque émerge le marxisme, puis le communisme, des personnalités politiques, comme Lénine, se sont revendiqués de la pensée robespierriste¹⁶⁷. Rappelons que la dramaturge Stanisława Przybyszewska se disait amoureuse de Robespierre¹⁶⁸.

Pourtant, quand apparaît le cinéma, on choisit Robespierre pour incarner le visage de la Terreur. On fusionne un symbole (la guillotine) et un homme (Robespierre) pour concevoir les premières œuvres cinématographiques dramatiques sur la Révolution. Pour supporter cette vision, le député est représenté comme un cadavre : un despote dont le corps tout entier traduit une froideur inquiétante. En 1897, l'un des premiers films réalisés s'intitule *La Mort de Robespierre*. Son auteur, Georges Hatot, s'inscrit dans cette légende noire et re-

¹⁶⁴ *Ibid.*, p. 7.

¹⁶⁵ Par exemple HERCY, *Robespierre guillotinant le bourreau après avoir fait guillotiner tous les Français*, 1794 estampe, 23,5x15 cm, Bibliothèque nationale de France, Paris. Voir aussi MARTIN Jean-Clément, *Robespierre*, Paris, Perrin, 2016, p. 309-336.

¹⁶⁶ *Ibid.*

¹⁶⁷ TCHOUDINOV Alexandre V., « Le culte russe de la Révolution française », *Cahiers du monde russe*, 48/2-3, 2007, p. 485-498.

¹⁶⁸ Voir le chapitre 1 de la troisième partie sur la généalogie de l'image.

lance la machine à fabriquer le monstre. Tout au long du siècle suivant, Robespierre est le leader révolutionnaire le plus représenté au cinéma : 20 films français, 13 anglo-saxons, 4 italiens, 2 allemands et 2 russes¹⁶⁹. Tout au long du XX^e siècle, les œuvres oscillent entre la représentation du bourreau de la Terreur ou de l'Incorruptible comme modèle de vertu. À la télévision, il faut relever les choix artistiques de Stellio Lorenzi, qui s'associa aux historiens André Castelot et Alain Decaux pour concevoir *La Terreur et la Vertu* en 1962. Lorenzi était un communiste engagé. Il choisit l'acteur Jean Négroni, issu du TNP de Jean Vilar, pour proposer un portrait plus complexe et plus en profondeur. Axé sur une reconstitution verbale des discours politiques, l'épisode connaît un grand succès et réintroduit Robespierre comme un grand orateur porteur de valeurs républicaines¹⁷⁰. À l'inverse, dans *The Black Book (Le Livre noir)*, sorti en France en 1950, Anthony Mann fait l'amalgame entre Robespierre et Staline, un procédé repris plus tard par Wajda dans son *Danton*.

Ce Robespierre, comme dictateur ou génie républicain, se retrouve au cœur des débats du Bicentenaire. Le film de Wajda, commandé par Mitterrand et Jack Lang, a provoqué un tel émoi que le président dût partir avant la fin de la projection¹⁷¹. François Furet, qui rejetait la lecture marxiste de la Révolution, voyait Robespierre comme un symptôme¹⁷². Quand Michel Vovelle, lors d'un discours le 11 juin 1988, intitulé « Pourquoi nous sommes encore robespierristes »¹⁷³, appelait au combat républicain pour défendre la figure politique de l'Incorruptible et ses valeurs.

Au début des années 2000, la dimension politique s'estompe au profit d'une approche « psychologique ». La revue *Historia* édite même un numéro nommé « Robespierre : le psychopathe légaliste »¹⁷⁴. En bas de la première page de couverture, sous son portrait de pro-

¹⁶⁹ BAECQUE Antoine de, « Robespierre au cinéma » in POIRSON Martial, *op. cit.*, p. 272.

¹⁷⁰ Voir CRIVELLO-BOCCA Maryline, *L'écran citoyen. La Révolution française vue par la télévision de 1950 au Bicentenaire*, Paris, L'harmattan, 1998

¹⁷¹ D'HUGUES Philippe, « *Danton remis en cause par Andrzej Wajda* », *La Nouvelle Revue d'histoire*, n°89, mars 2017, p. 61.

¹⁷² FURET François, *Penser la Révolution française*, Paris, Gallimard, 1978.

¹⁷³ VOVELLE Michelle, « Discours prononcé au théâtre d'Arras le 11 juin 1988 par M. Michel Vovelle, directeur de l'Institut d'Histoire et de la Révolution, co-président de la société d'études robespierristes : Pourquoi nous sommes encore robespierristes », *Annales historiques de la Révolution française*, n°274, 1988, p. 498-506.

¹⁷⁴ « Robespierre : le psychopathe légaliste », *Historia*, n°777, septembre 2011.

fil qui fait face à un échafaud, nous trouvons des sous-titres explicites comme : « L'homme du génocide vendéen »¹⁷⁵ et « Le forcené de la guillotine ». Néanmoins, ces titres révèlent la position de la ligne éditoriale de cette revue qui s'inscrit dans une tradition thermidorienne de condamnation mémorielle. La lecture « psychologisante » a été très à la mode à la fin des années 1990 et au début des années 2000. Elle proposait d'expliquer les grands personnages politiques historiques au prisme des méthodes psychologiques et psychiatriques contemporaines. Ainsi Robespierre aurait été assoiffé de pouvoir parce qu'il aurait eu une enfance difficile. Ou bien, sa prétendue sexualité anormale pourrait expliquer son manque d'empathie et en faire un sociopathe. C'est un traitement que, pour certains aspects, l'on trouve déjà en 1989 dans le diptyque d'Enrico et Heffron car la scène d'ouverture nous présente l'épisode de Louis-le-Grand. Le jeune Robespierre est humilié par ses camarades et par le roi et cela sous-entend que ce traumatisme de l'enfance pourrait expliquer une volonté de revanche.

Pourtant, Robespierre était contre la peine de mort. Dans son discours du 3 décembre 1792, il rappelle son combat abolitionniste et tente de mettre en avant la complexité du jugement : « Le sentiment qui m'a porté à demander, mais en vain, à l'Assemblée constituante, l'abolition de la peine de mort, est le même qui me force aujourd'hui à demander qu'elle soit appliquée au tyran de ma patrie, & à la royauté elle-même dans sa personne¹⁷⁶. ». Sa position abolitionniste est souvent absente des fictions, car l'histoire est traitée de manière rétroactive : on cherche dans le passé les traces d'une haine de Robespierre contre le roi.

L'Incorruptible est le visage de la Révolution dans de nombreuses images et expressions artistiques. De 1794 à 1815, ce ne sont pas moins de quarante pièces de théâtre qui ont fait de lui « le fantôme de la Révolution toute entière¹⁷⁷ ». En 2009, le spectacle *Notre Terreur*, conçu par Sylvain Creuzevault pour le théâtre de la Colline à Paris, met en scène le

¹⁷⁵ Nous ne reviendrons pas sur l'utilisation du terme « génocide » par les contre-révolutionnaires contemporains. Nous rappelons que Jean-Clément Martin a démontré l'inexactitude de ce terme. Voir la synthèse récente dans MARTIN Jean-Clément, *Infographie de la Révolution française*, Paris, Décitre, 2021.

¹⁷⁶ Discours reproduits à l'adresse suivante : <https://ihrf.univ-paris1.fr/enseignement/outils-et-materiaux-pedagogiques/textes-et-sources-sur-la-revolution-francaise/proces-du-roi-discours-de-robspierre/>

¹⁷⁷ BELISSA Marc et BOSCH Yannick, *op. cit.*, p. 270.

« terrorisme robespierriste ». La littérature et les romans sont aussi investis par des auteurs, comme en témoigne celui de Jacques Ravenne. De même, dans la bande-dessinée, Robespierre est très souvent le visage politique retenu, que ce soit dans les ouvrages illustrés sur l'Histoire de France ou bien dans des œuvres plus artistiques, comme *La Rose de Versailles*. C'est un manga de Riyoko Ikeda qui paraît à partir de 1972, puis en version animée sous le titre de *Lady Oscar*, à partir de 1979¹⁷⁸. Robespierre y est représenté avec Saint-Just, toujours à ses côtés. Ils sont des figures froides et sanglantes contre lesquelles Oscar s'oppose fréquemment. Ainsi, pour l'individu de la fin du XX^e siècle, Robespierre a été le principal visage de la Révolution au cinéma, à la télévision, au théâtre, dans les romans ou les bandes-dessinées, et pour tous les publics : du dramatique historique, en passant par l'émission de vulgarisation et la série animée pour enfants.

3.3.2 La disparition de Robespierre ?

Depuis vingt ans, parmi les fictions conçues après 2000, l'homme politique n'est plus représenté aussi souvent qu'il a pu l'être auparavant, sinon lors de très brèves apparitions et dans un contexte spatial politique précis. En effet, commençons par un rapide inventaire des œuvres dans lesquelles Robespierre est visible : *L'Anglaise et le Duc* (2002), *Une femme dans la Révolution* (2013), *Assassin's Creed Unity* (2014), *Les Visiteurs : la Révolution* (2016), *Un Peuple et son roi* (2019), *We. The Revolution* (2019) et *Ils ont jugé la Reine* (2019). Dans toutes ces fictions, Robespierre n'est pas le protagoniste principal. Surtout, et contrairement au siècle précédent, il n'apparaît que brièvement dans chacune de celles-ci, sauf peut-être dans les deux jeux vidéo. De même, le film de Schoeller présente des séquences de discours prononcés par le député.

La « disparition » de Robespierre à l'écran s'inscrit dans un mouvement plus large de valorisation de figures, comme celle de Marie-Antoinette, ou d'une lecture micro-historique

¹⁷⁸ L'œuvre est d'ailleurs connue en France par l'adaptation télévisuelle car le manga ne fut traduit en français qu'en 2002. Diffusé sur Antenne 2 pour la première fois en 1986, le succès est immédiat et la série animée est rediffusée de nombreuses fois en 1989, 2004, 2005 et 2011. Voir TRIOLAIRE Cyril, « *Lady Oscar. Révolution française, manga et série animée de masse* » in POIRSON Martial (dir.), *La Révolution française, op. cit.*, p. 415-431.

préférant les récits anonymes plutôt que ceux des grands personnages de l'Histoire. Robespierre n'est pas une figure « ordinaire » mais bien extraordinaire.

Dans le téléfilm de Verhaeghe, *Une femme dans la Révolution*, Robespierre est incarné par Alex Lutz. Dans *Les Visiteurs*, c'est Nicolas Vaude qui interprète l'Incorruptible. Dans *L'Anglaise et le Duc*, de Rohmer, c'est François-Marie Banier qui le joue. Dans le film de Schoeller, c'est Louis Garrel qui joue Robespierre, lors des séances à la Convention ; mais l'échec commercial empêchera sûrement toute suite, comme en a conscience le réalisateur : « La balance est plutôt défavorable, vu le relatif échec commercial en salle, par rapport au coût du film, la raison de la production devrait dire qu'il n'y aura pas de suite¹⁷⁹. ». Pourtant Schoeller envisageait une œuvre en plusieurs temps. Le choix de Garrel, un acteur réputé, témoigne en ce sens de la place qu'aurait pu prendre Robespierre dans une suite. Il est alors difficile de parler « d'absence » puisque que Schoeller se concentre sur une époque précise et qu'il ne tombe justement pas dans le piège rétroactif. Le réalisateur ne fait pas de Robespierre un personnage important durant toutes les phases de la Révolution.

3.3.3 Le corps de Robespierre¹⁸⁰

Dans tous ces œuvres, les acteurs retenus possèdent un visage anguleux presque aquilin, mais aussi un physique sec et plutôt svelte. La physionomie correspond en fait au portrait le plus célèbre de l'Incorruptible¹⁸¹. Dans la fiche descriptive qui accompagne ce portrait au musée Carnavalet, il est décrit : « Le teint pâle, les yeux verts, habit de nankin rayé vert, gilet blanc rayé bleu, cravate blanche, toujours poudré¹⁸² ». Comme le rappellent

¹⁷⁹ SCHOELLER Pierre et GODINEAU Dominique, *op. cit.*

¹⁸⁰ Loris Chavanette a récemment consacré un chapitre comparatif entre les corps de Danton et de Robespierre. Voir CHAVANETTE Loris, « Chapitre 3. Le corps, ce miroir », *Danton et Robespierre. Le choc de la Révolution*, Paris, Passés Composés, 2021, p. 75-104.

¹⁸¹ Anonyme, *Portrait de Maximilien de Robespierre*, vers 1790, huile sur toile, Musée Carnavalet, Paris.

¹⁸² Propos mentionnés et rapportés sur la page du musée Carnavalet : <http://www.carnavalet.paris.fr/fr/collections/portrait-de-maximilien-de-robspierre-1758-1794>

Laurent Hill et Annie Duprat, ces mots sont ceux de François Gérard (1770-1837). L'artiste annota ainsi un croquis qu'il réalisa lors d'une séance de la Convention¹⁸³.

Les jeux vidéo reprennent la description du musée Carnavalet pour leur modélisation de Robespierre. Dans *Unity*, son visage est même vérolé [ill. 74]. Ce choix ressemble à la reconstitution proposée par Philippe Froesch en 2013¹⁸⁴. Hervé Leuwers rappelle : « On imagine mal, à un moment où les autorités révolutionnaires ordonnent de faire disparaître les corps – jusqu'à les faire recouvrir de chaux vive –, laisser procéder au moulage d'un visage que l'on veut à tout prix effacer¹⁸⁵. ». Guillaume Mazeau précise : « C'est impossible que madame Tussaud ait pu récupérer un masque mortuaire de Robespierre. Après la guillotine, on a mis le corps et la tête dans une charrette, il a été jeté dans une fosse et détruit à la chaux vive. Et les historiens disent tous que le livre de madame Tussaud est truffé d'erreurs¹⁸⁶. ». Compte tenu du trou dans la mâchoire qu'a eu Robespierre à sa mort, il paraît compliqué que Madame Tussaud puisse avoir effectué un tel masque mortuaire. Mais que les concepteurs d'Ubisoft aient retenu cette représentation n'est pas étonnant. Les équipes créatives ne recherchent pas forcément la vraisemblance historique mais plutôt à satisfaire les imaginaires collectifs. De plus, la reconstitution date de 2013 : soit au moment de la finalisation du jeu. Les concepteurs n'ont pas pu attendre les retours critiques d'historiens, comme Leuwers et Mazeau. Enfin, si nous reprenons les témoignages collectés par Matthew Miller, Robespierre est décrit par les concepteurs d'*Unity* comme « tristement célèbre. [...] C'est un bourgeois érudit qu'un dévouement fanatique à la cause révolutionnaire a transformé en dictateur implacable et impitoyable...¹⁸⁷ ». Le visage vérolé reconstitué per-

¹⁸³ HILL Laurent et DUPRAT Annie, « Incarner la Révolution: les figures de Robespierre » in BIARD Michel et BOURDIN Philippe (dir.), *Robespierre, portraits croisés*, Paris, Armand Colin, 2012. Voir le *Croquis d'après nature à une séance de la Convention* attribué à Gérard et conservé au Musée Carnavalet à Paris.

¹⁸⁴ Le sculpteur s'est basé sur un moulage de plâtre réalisé par Madame Tussaud mais qui n'est pas attesté historiquement. Voir LEUWERS Hervé et MAZEAU Guillaume, « Madame Tussaud et le masque de Robespierre. Exercices d'histoire autour de la médiatique reconstitution d'un visage », *Annales historiques de la Révolution française*, 375, 2014, p. 187-198.

¹⁸⁵ Propos rapportés par CORCOSTEGUI Imanol, « Pourquoi la reconstitution du visage de Robespierre énerve les historiens » [en ligne], *L'Obs*, 18 novembre 2016 et consulté le 26 février 2020.

¹⁸⁶ *Ibid.*

¹⁸⁷ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 220.

met d'accentuer l'aspect maladif du député parce qu'il justifie un discours de rejet envers la figure de Robespierre, et non l'inverse.

Dans *We. The Revolution*, Robespierre possède les mêmes traits : visage aquilin et pâle, mâchoire serrée, voire dents pointues. Il est présenté comme agressif par cette association constante à la couleur rouge [ill. 75]. On le voit représenté avec des petites lunettes rondes. C'est un accessoire que portait véritablement Robespierre, comme en témoignent ses contemporains¹⁸⁸. Il est alors possible de tracer une généalogie audiovisuelle des images grâce à ces lunettes. Dès le film d'Abel Gance de 1927, l'homme politique est représenté affublé de ces bésicles aux verres teintés de noir. Plus tard, nous les retrouvons dans le film de Enrico & Heffron (1989), puis dans *We. The Revolution* (2019). Robespierre est une figure plutôt négative dans ces œuvres. L'Incorruptible porte aussi des lunettes dans le film de Wajda (1983) et de Poiré (2016). Pourtant symbole d'érudition, le port de ses lunettes permet d'accentuer son mystère. Il est impossible de voir son regard et il est impénétrable car « les yeux sont le miroir de l'âme » selon l'adage. C'est une traduction peut-être plus ou moins consciente de ces réalisateurs qui ne parviennent pas à savoir si l'homme a bel et bien été le monstre qu'ils choisissent de représenter. De nombreux médecins contemporains ont tenté de voir dans le port de ces lunettes de couleur une pathologie, mais personne n'a pu aujourd'hui en attester la véracité¹⁸⁹. Néanmoins, ses lunettes restent utilisées par les auteurs, afin de servir un discours sur la complexité de l'homme. Dans *We. The Revolution*, les lunettes permettent d'accentuer la dangerosité du personnage. En effet, Robespierre est l'ennemi ultime du jeu vidéo. Il est situé au sommet de la pyramide des complots, et ce dès le début du jeu. La vision s'inscrit bien dans un discours antirobepierriste : les concepteurs cherchent à rebours les traces d'un grand complot dirigé par Robespierre dès les débuts de la Révolution.

¹⁸⁸ GUILLEMEN Henri, *Robespierre : politique et mystique*, Paris, Éditions du Seuil, 1987, p. 21-28. On les retrouve aussi dans le dessin de François Gérard conservé au Musée Carnavalet à Paris.

¹⁸⁹ Voir pour cela l'article le plus complet sur le sujet : McPHEE Peter, « « Mes forces et ma santé ne peuvent suffire ». crises politiques, crises médicales dans la vie de Maximilien Robespierre, 1790-1794 » [en ligne], *Annales historiques de la Révolution française*, n°371, 2013, 01 mars 2016, consulté le 26 février 2020. URL : <http://journals.openedition.org/ahrf/12695>.



Illustration 74: Capture d'écran d'*Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014.
Le visage de Robespierre est basé sur une certaine iconographie récente.

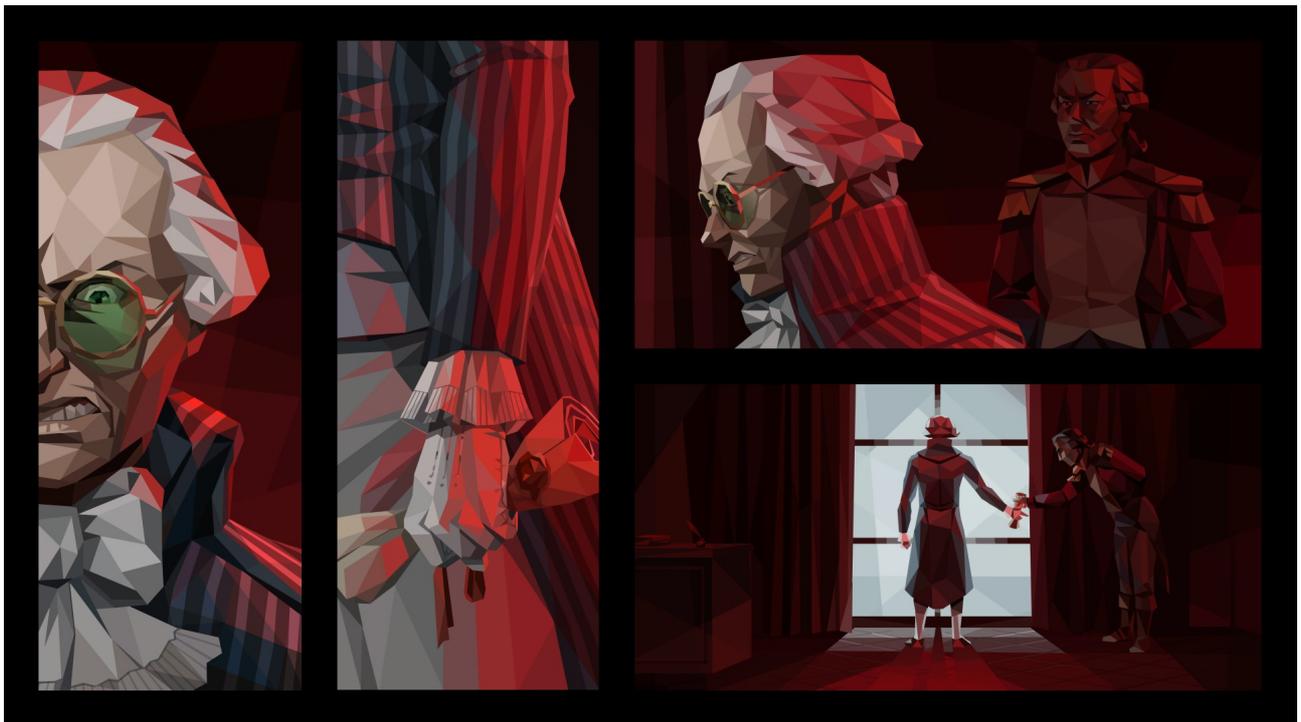


Illustration 75: Capture d'écran de *We. The Revolution*, Polyslash, 2018.
Le personnage de Robespierre avec sa mâchoire contractée.

De même, le corps de Robespierre est au centre de polémiques dès Thermidor, puis tout au long des siècles qui suivent :

« Le physique de Robespierre est attaqué violemment : la physiognomonie, pseudo-science à la mode, s'empare ainsi du personnage, toute une littérature politico-médicale passant en revue les traits de son visage. On perçoit dans "les lèvres pincées et pressées" la cruauté, dans son "nez pointu enfoncé dans le front" la colère, et dans "la voûte du front" l'"âme sanguinaire", preuves "objectives" de la bassesse du personnage [...] ¹⁹⁰ ».

Les œuvres audiovisuelles et vidéoludiques s'inscrivent plus ou moins directement dans une tradition iconographique des représentations du député. Des portraits plus positifs dépeignent un visage rond, agréable et souriant. Mais ces images n'ont pas retenu l'attention des concepteurs de ces images contemporaines car ils ont déjà un discours établi qu'ils cherchent à démontrer et qu'ils légitiment grâce à quelques recherches iconographiques auxquelles ils ont facilement accès. Antoine de Baecque résume bien ces polémiques :

« Récemment encore, en 2013, deux physionomistes ont procédé à une reconstitution de son visage, à partir d'un prétendu masque mortuaire, proposant des "révélations" sur la santé du conventionnel, dont une sarcoïdose, qui auraient pu altérer sa lucidité et ses décisions. La polémique a repris de plus belle, ses défenseurs remontrant indignés au front de la mémoire révolutionnaire bafouée. On ne peut que comprendre le soupir désabusé de Marc Bloch [...] : "robepierristes, antirobepierristes, nous vous crions grâce ; par pitié, dites-nous simplement : quel fut Robespierre ¹⁹¹ ?" ».

3.3.4 La Terreur incarnée ¹⁹²

La fascination pour le corps de Robespierre s'inscrit dans un processus opposé à celui qu'a connu le corps des souverains. Si les dernières décennies ont abouti à l'humanisation de leurs personnes, celui de Robespierre s'est vu piéger dans une fusion de sa chair avec le

¹⁹⁰ BAECQUE Antoine de, *La Révolution terrorisée*, Paris, CNRS Éditions, 2017, p. 41-42.

¹⁹¹ *Ibid.*, p. 103.

¹⁹² LEUWERS Michel, « Robespierre, la Terreur incarnée ? Aux origines d'une personnification de l'an II » in Michel Biard et Hervé Leuwers (dir.), *Visages de la Terreur. L'exception politique de l'an II*, Paris, Armand Colin, 2014, p. 197-210.

politique. De la Révolution à nos jours, les récits et les images ont obscurci le Robespierre historique et ont construit une série de filtres et de lieux communs¹⁹³. Belissa et Bosc ont tenté de mener un travail de « décapage » de ces différentes couches d'interprétation.

Si les apparitions de Robespierre ont été plus rares depuis une vingtaine d'années sur les écrans, elles sont aujourd'hui toujours liées à l'évocation du régime de la Terreur. Auparavant, les productions choisissaient précisément la Terreur et surtout Thermidor comme acte final à leurs développements dramatiques (Wajda en 1983, ou Enrico & Heffron en 1989). Dans les œuvres les plus récentes, comme ceux de Rohmer, Poiré, Verhaeghe ou encore Brunard, Robespierre apparaît comme visage de la Terreur mais Thermidor a disparu.

C'est on ne peut plus clair chez Poiré puisque l'apparition de Robespierre sert à contextualiser le scénario du film : le personnage de la sorcière présente la Terreur en évoquant une France tombée dans les mains du « tyran Robespierre ». Celui-ci déclare même « Je suis l'incarnation de la Terreur ».

Dans *L'Anglaise et le Duc*, Robespierre est donc peu visible et alors même que le film est à charge contre la Révolution, notamment la Terreur. Comment expliquer cette faible présence de l'Incorruptible ? Est-ce parce que Grace n'a pas véritablement côtoyé Robespierre ? Est-ce une volonté de ne pas trop représenter Robespierre par dégoût ? Ou est-ce une traduction de cette incapacité à cerner l'Incorruptible ? Pour Antoine de Baecque, le cinéaste propose même la vision la plus positive du député - même s'il écrit ces mots avant le film de Schoeller. Pour l'historien, le Robespierre de Rohmer « intervient au cœur de la mêlée révolutionnaire pour calmer les esprits, autorité morale et politique qui s'oppose à l'extrémisme des plus radicaux, sauvant l'héroïne, Grace Elliott des griffes de Chabot, qui voulait l'envoyer à la guillotine¹⁹⁴. ». Si Robespierre est alors peu présent, il a un rôle essentiel et positif. Rohmer condamne la Terreur mais épargne la mémoire de l'Incorruptible.

Verhaeghe, lui, construit sa fiction télévisuelle en deux épisodes : « Le peuple entre en scène » et « Le Bruit et la Fureur »¹⁹⁵. Manon, l'héroïne de Verhaeghe, voue d'abord une admiration sans failles à Robespierre. Puis, tandis que la guillotine prend de plus en plus de

¹⁹³ BELISSA Marc et BOSCH Yannick, *op. cit.* p. 9.

¹⁹⁴ BAECQUE Antoine de, *op. cit.*, p. 234.

place à l'écran en même temps que s'enracine la Terreur, Manon est prise de doute, voire elle bascule dans l'opposition. Le réalisateur construit son œuvre via l'itinéraire d'une femme anonyme, d'origine vendéenne, qui se rallie d'abord à la Révolution, puis s'en détourne, lorsque celle-ci sombre dans la violence. C'est un parcours dramatique classique car il s'inscrit dans un lignage médiatique typique des œuvres du XX^e siècle : c'est la lecture thermidorienne qui ferait des premières années (1789-1792) l'élan positif de la Révolution, puis viendraient les égarements de la violence institutionnelle (1793-1794). Robespierre est présenté, selon le synopsis du téléfilm, comme un « célibataire réservé, soucieux de probité et de justice¹⁹⁶ ». C'est une description positive et il d'abord présenté comme le visage du système politique et judiciaire : c'est l'avocat qui s'illustre lors des grands procès du roi, puis des Girondins, des Dantonistes, etc. Mais progressivement, il devient un individu dangereux et sa sexualité est critiquée, une évocation fréquente chez ses détracteurs¹⁹⁷.

L'Incorruptible représente souvent l'ensemble des pouvoirs républicains. Son corps sert de vecteur symbolique. C'est exactement le rôle qu'il a dans les films de Rohmer, Brunard et Schoeller. Dans ces trois fictions, l'individu n'est pas évoqué comme chez Wajda, Enrico & Heffron ou encore Verhaeghe. L'humanité de Maximilien disparaît derrière le poids du corps politique de Robespierre. Ainsi, lorsqu'une séquence se déroule dans le décor reconstitué d'un tribunal ou d'une séance à la Convention, le député incarne l'exercice politique du pouvoir révolutionnaire.

Il pourrait y avoir une confusion avec Danton pour le public contemporain. Mais les récits de fiction ont permis l'enracinement d'une tradition iconographique assez claire : Robespierre est mince et pâle tandis que Danton est large et bon vivant. Schoeller tente en ce sens d'amener un nouveau souffle avec le choix de Louis Garrel : par son corps, l'acteur

¹⁹⁵ Ce second sous-titre évoque le roman éponyme de William Faulkner, publié en 1929. L'écrivain a raconté les blessures de la guerre civile états-unienne à travers le déchirement d'une famille. C'est un récit qui n'est pas sans rappeler le thème de la Révolution fratricide.

¹⁹⁶ C'est ainsi qu'il est présenté sur Wikipédia et dans les premiers résultats du moteur de recherche Google.
URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Une_femme_dans_la_R%C3%A9volution

¹⁹⁷ Voir « Le sexe de Robespierre » in BELISSA Marc et BOSCH Yannick, *op. cit.*, p. 347-372. Et le chapitre II « Popularité, vertu et chasteté » in GUILLON Claude, *Robespierre, les femmes et la Révolution, op. cit.*, p. 77-150.

amène du dynamisme à une figure communément faite de marbre. Dans *Un peuple et son roi*, Robespierre n'est visible que dans des lieux politiques, comme tous les députés. Sauf une exception, lorsque le spectateur le voit rédiger une lettre dans sa chambre. Seulement, tout dans cette scène évoque l'enjeu du procès du roi. Les plus longues séquences, durant lesquelles nous pouvons voir Louis Garrel en Robespierre, sont celles du procès du roi. Le réalisateur s'attelle à reconstituer mot pour mot les discours de l'avocat d'Arras.

Loin de cette tentative de réhabilitation positive, le visage du député est souvent celui de la Terreur. Sylvain Creuzevault a mis en scène *Notre Terreur* pour la Colline de Paris en 2010. Le dramaturge a ainsi déclaré que : « Ce qu'on nous apprend petit, ce n'est pas la Terreur de l'an II, c'est le terrorisme de Robespierre [...] »¹⁹⁸. De même, les programmes scolaires sont axés sur les fractures du processus révolutionnaire plutôt que sur ses continuités¹⁹⁹. En combinant cela avec l'approche chronologique et événementielle, la Révolution a longtemps été divisée en trois parties à l'École : les grandes aspirations démocratiques et la construction républicaine (1789-1792), puis le régime violent de la Terreur (1793-1794) et un bond assez flou qui amène vers la transition impériale (1795-1799). Les nouveaux programmes, mis en place en septembre 2019, font de la Révolution l'acte fondateur d'un nouveau paradigme politique²⁰⁰. Robespierre n'est presque pas mentionné. La Terreur ne l'est pas plus. Ils sont tous deux évoqués par rapport aux débats historiographiques et mémoriels : « Le caractère fondateur de cette période est si fort que les débats des historiens ont souvent prolongé les débats des acteurs de la période révolutionnaire, qu'il s'agisse de la fin de la monarchie, de la Terreur ou de figures comme Robespierre ou Napoléon »²⁰¹. Les nouveaux programmes insistent sur la recherche d'un régime stable par les révolutionnaires. De nombreux manuels continuent d'alimenter cette vision en consacrant des dos-

¹⁹⁸ CREUZEVAULT Sylvain, *Notre terreur*, programme du Théâtre de la Colline, 2010 cité par Antoine de Baecque, *op. cit.*, p. 275-276.

¹⁹⁹ Voir BOURDIN Philippe et TRIOLAIRE Cyril (dir.), *Comprendre et enseigner la Révolution française : actualité et héritages*, Paris, Belin, 2015.

²⁰⁰ Ils sont consultables sur le site <https://eduscol.education.fr/>

²⁰¹ Voir le début de la page 4 : https://cache.media.eduscol.education.fr/file/HG/45/5/RA19_Lycee_G_COM_1_HIST_theme1_europe_revolution_1169455.pdf

siers entiers à Robespierre et/ou à la Terreur, alors même que cette construction n'est plus d'actualité dans les programmes scolaires officiels.

L'association entre le corps de Robespierre et le régime politique de la Terreur est également très présente à la télévision et dans les jeux vidéo. Dans l'émission *L'Ombre d'un doute* (France 3, 2012), présentée par Franck Ferrand, l'épisode qui est consacré au député s'intitule « Robespierre : le bourreau de la Vendée ? ». Pour notre analyse, on s'intéresse aux séquences fictives que l'on peut voir dans l'émission²⁰². Le cadre de l'émission n'est pas anodin puisqu'elle est tournée dans les Archives nationales à Paris. Elle est aussi construite en deux parties : un documentaire, puis un débat entre historiens. Lorsque l'émission a été diffusée en première partie de soirée, la discussion entre experts historiques a été supprimée pour ne laisser place qu'au docufiction. Comme le rappellent Belissa et Bosc²⁰³, France 3 a mis en ligne une « bibliographie » composée de trois ouvrages : le *Robespierre* du psychiatre Jean Artarit, un essai de l'écrivaine royaliste Anne Bernet, et *La Guerre de Vendée et le système de dépopulation* de Gracchus Baboeuf, préfacé par Brégéon et Seycher - défenseurs du terme de « génocide vendéen ». Jean-Clément Martin, véritable spécialiste de la question, est pourtant bien invité. Antonin Rescher relève que les propos de Martin ont été montés d'une façon à paraître bien moins solides que ceux de Seycher²⁰⁴. Dans l'émission de Ferrand, Robespierre est alors présenté sous l'équation : Robespierre = tyran = chef du comité de Salut public = dictateur de la Convention²⁰⁵. Pourtant, comme le rappellent les historiens, Robespierre était populaire auprès des sans-culottes et de manière générale dans une grande partie de la population parisienne²⁰⁶. Mais il n'a en aucun cas possédé les

²⁰² Rappelons que le docufiction est, et selon la définition proposée par Isabelle Veyrat-Masson, un « documentaire à dominante fictionnelle [...] un vrai documentaire raconté sous la forme d'une fiction ». Voir VEYRAT-MASSON Isabelle, *Télévision et Histoire, la confusion des genres, docudramas, docufictions et fictions de réel*, Bruxelles, Ina-De Boeck, 2008.

²⁰³ BELISSA Marc et BOSCH Yannick, « Robespierre, bourreau de la Vendée ? » : une splendide leçon d'anti-méthode historique » [en ligne], Révolution-française.net, mis en ligne 15 mars 2012 et consulté le 26 novembre 2019.

²⁰⁴ « Peut-on faire du documentaire historique de qualité ? » [en ligne], *Veni Vidi Sensi*, 2 décembre 2019 et consulté le même jour, <https://venividisensivvs.wordpress.com/2019/12/02/peut-on-faire-du-documentaire-historique-de-qualite/>

²⁰⁵ BELISSA Marc et Yannick Bosc, *op. cit.*

²⁰⁶ *Ibid.*

pleins-pouvoirs de la Convention. Si, à partir de l'an II, l'assemblée a concentré de plus en plus de prérogatives politiques et judiciaires, ce transfert s'est exercé de manière collective. Robespierre n'en a pas été le chef mais une des multiples têtes. Présenté comme un documentaire sur Robespierre, l'émission est en réalité une démonstration rhétorique des discours contre-révolutionnaires de l'historiographie « vendéenne ». La Vendée et ses habitants auraient été les victimes d'un complot politique puis universitaire²⁰⁷. Il faut alors trouver un bouc-émissaire : celui qui est à la tête de cette machine monstrueuse. On constate que cette tradition thermidorienne persiste au XXI^e siècle parmi les nouveaux détenteurs d'une lecture réactionnaire de la Révolution.

La vision domine aussi dans les jeux vidéo, que ce soit dans *Unity* ou *We. The Revolution*. Les deux œuvres traitent de manière similaire la Révolution sous l'angle complotiste. Dans le premier cas, c'est l'ordre des Templiers qui se sert de Robespierre comme d'une marionnette pour provoquer le chaos (la Terreur), afin de mieux imposer un système autoritaire par la suite (l'Empire). Une fois l'Incorruptible vaincu, le jeu se concentre sur le nouvel ennemi à abattre. Dans le second cas, c'est la figure déiste d'un marionnettiste qui se sert de Robespierre comme d'un bras armé. C'est de nouveau pour mieux imposer une violence débridée en attendant que le « sauveur napoléonien » vienne « rétablir l'ordre des choses »²⁰⁸. Dans *We. The Revolution*, notre personnage, Alexis Fidèle, renverse Robespierre et prend sa place, avant de lui-même chuter. L'histoire principale du jeu est donc d'incarner un autre Robespierre. C'est aussi sous-entendre que la Terreur, comme régime dictatorial, a été la conséquence inévitable du processus révolutionnaire, et qu'il fallait l'arrivée d'un homme providentiel, Bonaparte, pour restaurer l'ordre et rétablir le véritable cours de l'histoire.

Dans *Unity*, Robespierre apparaît véritablement comme l'ennemi, tandis que s'impose la Terreur. Jusque là, il était plutôt secondaire dans l'intrigue. Après la « révélation » de sa vé-

²⁰⁷ *Ibid.*

²⁰⁸ Ce parallèle n'est pas sans rappeler la conclusion de Daniel Guérin dans son *Bourgeois et bras-nus*. L'historien considérait qu'après Robespierre la bourgeoisie révolutionnaire avait jeté son dévolu sur Bonaparte. GUÉRIN Daniel, *Bourgeois et bras-nus. Guerre sociale durant la Révolution française (1793-1795)* [1946], Paris, Libertalia, 2013, p. 374.

ritable nature, plusieurs séquences vidéoludiques se focalisent sur la concentration de son pouvoir et le passage à un régime dictatorial. On assiste alors impuissant à l'exécution de son ami Danton, présenté comme une figure positive proche du peuple et victime innocente du monstre Robespierre. Puis, lors de la fête de l'Être suprême, l'Incorruptible est présenté comme un Néron délirant - il porte une toge romaine. Mais lorsque Robespierre est arrêté, il disparaît immédiatement de l'intrigue et le joueur découvre qu'il n'était qu'une marionnette des Templiers.

Selon les concepteurs, les traces de son machiavélisme sont identifiables dès les débuts de la Révolution. C'est une vision on ne peut plus claire dans la vidéo promotionnelle réalisée par Rob Zombie pour le *Unity* d'Ubisoft. Le chanteur, qui double lui-même ce clip d'animation, s'exclame : « Yet, we never could have known the dangers that lie waiting » (« Et pourtant, nous n'aurions pu savoir les dangers qui nous guettaient »). Sur ces paroles se superposent une reconstitution du *Serment* de David. Un détail inventé nous montre un Robespierre hargneux, à la peau vérolée, aux dents serrées et visibles. Il paraît peu satisfait de la décision prise dans la salle du jeu de Paume. Le reste de la bande-annonce est construit sur la prise de pouvoir par Robespierre, jusqu'à ce que lui-même soit guillotiné par sa propre machine. C'est le même scénario que *We. The Revolution*, selon l'idée que Robespierre a pris progressivement le pouvoir, qu'il aurait désiré depuis les débuts de la Révolution, avant de se faire dévorer par le monstre qu'il aurait créé.

Finalement, si au siècle précédent « la filmographie associe systématiquement Robespierre à la Terreur, sans aucun espace pour faire exister une autre image-temps de l'Incorruptible²⁰⁹. », ce discours disparaît du cinéma pour être investi par la télévision et les jeux vidéos. C'est une rhétorique qui ne trouve pourtant pas de place dans les sources ou les témoignages immédiats. Même dans la gravure thermidorienne *Les formes acerbes*, nous pouvons voir le « géant de la Terreur » qui s'abreuve du sang des suppliciés de la guillotine, des sacrifices exigés pour alimenter le corps national²¹⁰, mais nous ne voyons pas de repré-

²⁰⁹ DALLEY Sylvie et GENDRON Francis, « La Trinité formidable : Robespierre, Danton, Marat », *Vertigo*, "Les écrans de la Révolution", n°4, 1989, p. 94-95.

²¹⁰ BAECQUE Antoine de, *Le corps de l'Histoire. Métaphores et politique (1770-1800)*, Paris, Calmann-Lévy, 1993, p. 380-381.

sensation de Robespierre. L'assimilation, aujourd'hui commune, de son corps avec celui de la Terreur, ne prend forme véritablement qu'après Thermidor²¹¹. Robespierre devient le visage monstrueux de la révolution terrorisée²¹² après sa mort.

3.3.5 Robespierre et la mort, Robespierre et sa mort

Dans les fictions, Robespierre est associé à l'image du bourreau guillotiné. Dans cette lecture « anthropophage », il est la preuve de l'hybris des révolutionnaires qui ont créé un monstre qui les a ensuite dévorés. Cette iconographie monstrueuse a beaucoup été alimentée par les contre-révolutionnaires. Après Thermidor, dans une logique de condamnation mémorielle, une abondance d'images a imprégné visuellement les mentalités. Ainsi, s'il y a peu de représentations de Robespierre de son vivant, on assiste à une multiplication de celles-ci après sa mort²¹³. En 1794, les Thermidoriens ont associé durablement Robespierre à une figure morbide, voire ils en font l'incarnation de la Mort même. Quelques jours après Thermidor, une prétendue lettre de Robespierre, provenant des enfers, révèle son plan machiavélique qu'il aurait mené depuis 1789 pour instaurer l'Enfer sur terre²¹⁴. Aujourd'hui, dans les fictions, la fascination pour la guillotine, comme dévoreuse des âmes et des corps, cherche en l'Incorruptible la main infernale qui dirige le couperet. L'assimilation de Robespierre à la mort est donc double : c'est celui qui donne la mort et c'est celui qui meurt de sa propre main.

D'abord, c'est donc le Robespierre-bourreau qui serait responsable de milliers de victimes guillotines pendant les heures sombres de la Révolution. Pour justifier cette position, au cinéma, les acteurs qui l'incarnent sont maquillés et travestis comme des fantômes, et leurs visages sont pâles et froids. Dans le *Danton* de Wajda, Pszoniak incarne un Robespierre paranoïaque, psychopathe et malade. Alors qu'il est l'incarnation de la révolution glacée, Danton-Depardieu déborde de vie, de verve et de passion. Le film s'ouvre comme il

²¹¹ Voir MARTIN Jean-Clément, *Robespierre*, op. cit., p. 309-336.

²¹² BAECQUE Antoine de, *La Révolution terrorisée*, op. cit., p. 102

²¹³ BELISSA Marc et BOSCH Yannick, op. cit., p. 341

²¹⁴ ANONYME, *La Tête à la Queue, ou Première lettre de Robespierre à ses continuateurs*, sl [Paris], Guffroy, sd [fructidor an II ou début an III], p. 1 et 6-7. Voir BIARD Michel et LINTON Marisa, *Terreur !*, op. cit., p. 21.

se termine : sur ce corps mort-vivant d'un Robespierre alité, dont le visage est recouvert déjà d'un linceul, seule la respiration saccadée trahit ce faux-cadavre. On voit ici le lien entre les corps des acteurs du cinéma et la propagande iconographique des Thermidoriens qui ont créé un corps « hors de la loi de la nature »²¹⁵. Le tyran ne pouvait être beau, ni bien proportionné ni posséder les caractéristiques esthétiques qui sont censées refléter la force de l'âme et la vertu²¹⁶.

Dans les fictions, la représentation d'un Robespierre fantomatique s'estompe après 1989 puisque nous avons vu que Rohmer en fait une figure positive qui empêche la mise à mort de Grace par Chabot. Dans *L'Anglaise et le duc*, l'Incorruptible intervient pour ramener de la raison face à la folie de fonctionnaires zélés. Schoeller s'inscrit lui aussi dans une démarche de revalorisation du corps politique du député grâce à la *persona* de l'acteur Louis Garrel. Dans son film, le discours reproduit insiste sur les tiraillements d'un homme opposé à la peine de mort mais qui doit s'y résigner au nom d'une défense plus universelle des droits de l'homme. Présenté à la tribune comme un simple député, le Robespierre de Schoeller n'est qu'une voix parmi tant d'autres.

C'est donc chez Poiré, Verhaeghe et dans les deux jeux vidéo que nous retrouvons ce corps inquiétant. Dans le téléfilm *Une femme dans la Révolution*, lors des scènes intimes, notamment lorsqu'il enlève sa perruque, la mise en scène insiste sur la pâleur de cette peau toujours poudrée, selon les mots qui accompagnent le croquis du peintre Gérard²¹⁷. L'incarnation de Robespierre par Alex Lutz est d'ailleurs très similaire au jeu de Pszoniak, par la froideur et par un visage impassible qui ne laisse deviner aucune émotion. Sa déshumanisation s'accroît au fur et à mesure que la Terreur se radicalise. Cela permet au réalisateur de justifier le rejet de Manon pour son idole. La reconstitution du corps de Robespierre, selon l'iconographie du XVIII^e siècle, et le jeu de l'acteur participent à justifier un

²¹⁵ *Ibid.*, p. 328. Voir la reproduction et l'analyse faite par les auteurs de la commission thermidorienne. Les rapports fait au nom de commission chargée de l'examen des papiers de Robespierre sont disponibles sur le site de la BnF. URL : https://data.bnf.fr/fr/12449620/edme-bonaventure_courtois/

²¹⁶ *Ibid.*, p. 329. « Terreur » et « vertu » est une association que l'on retrouve dans le titre de l'émission de Stelio Lorenzi en 1964, ou encore dans le choix artistique de Wajda d'opposer le corps puissant de Depardieu à celui de Pszoniak.

²¹⁷ GÉRARD François, *Croquis d'après nature à une séance de la Convention*, dessin, Paris, Musée Carnavalet.

scénario déjà orienté : le récit fait de Robespierre un dictateur sanguinaire qui sombre dans la folie.

Dans *Les Visiteurs : la Révolution* de Poiré, nous voyons finalement peu l'Incorruptible mais quelques plans sont révélateurs. D'abord, il y a la séquence où il s'écrit qu'il est l'incarnation de la Terreur, bras levés, dans une posture triomphante dans le comité de Salut public. Les images qui se superposent sont celles de têtes décapitées, du couperet de la guillotine en contre-plongée, de corps pendus en pleine rue, de vieux aristocrates décharnés que l'on mène à la mort, alors que la machine a été défendue lors de la Terreur judiciaire précisément pour limiter la violence populaire, comme les pendaisons à la lanterne²¹⁸.

Robespierre est assimilé à la mort comme étant lui-même son message, voire la Mort elle-même. Puis, lorsque les protagonistes du film rencontrent le député d'Arras, il est extrêmement pâle, poudré à l'excès, porte ses fameuses lunettes sur son front et tient un mouchoir dans lequel il ne cesse de tousser [ill. 76]. Parce qu'il est assimilé à cette dimension morbide, son corps ne peut être le reflet vertueux de la République. Il doit donc être mourant, comme gangrené de l'intérieur. Comme pour Wajda, le Robespierre de Poiré est donc malade. Plusieurs témoignages évoquent effectivement une santé fragile : c'est la preuve pour ses détracteurs contemporains d'un corps pourri, dénaturé et dégénéré²¹⁹. Mais contrairement à l'Ami du peuple, le corps de Robespierre n'est pas valorisé comme celui du martyr sacrifié. La maladie de Robespierre aurait été le signe de sa folie et de sa propre corruption qui se serait exercée par sa prétendue main-mise sur le comité de Salut public et donc sur la Terreur.

Dans *Unity*, comme dans *We. The Revolution*, Robespierre est précisément celui qui met à mort des milliers de victimes. Dans le jeu d'Ubisoft, il en est l'exécuteur manipulé par un complot plus vaste. Néanmoins, le personnage que nous devons incarner doit arrêter l'emprise de Robespierre sur la Révolution, au prétexte que c'est cela qui arrêtera les exécutions volontairement exagérées par les concepteurs du jeu. Rappelons que dans la fiche-descrip-

²¹⁸ Dans un discours du 10 mars 1793, Danton s'exclamait « Soyons terrible pour dispenser le peuple de l'être », *Archives parlementaires de 1787 à 1860 (1901)*, op. cit.

²¹⁹ MCPHEE Peter, op. cit.

tive proposée aux joueurs, il est bien décrit que Robespierre a sombré dans la folie. Propos que nous retrouvons confirmés par les entretiens menés par Matthew Miller pour son livre : ce « dictateur implacable et impitoyable²²⁰ ». Dans le jeu vidéo polonais, puisque le discours est contre-révolutionnaire, la critique est plus excessive ; Robespierre est présenté littéralement comme un loup enragé qui souhaite dévorer ses ennemis. Cet aspect animal vient justifier son goût pour la mise à mort de ses opposants. Nous retrouvons ici ce thème de la Révolution dévoreuse, bestiale et dégénérée.

Face à cette première fascination pour un Robespierre bourreau, tyran et sacrifiant la Révolution au propre exercice de sa vertu²²¹, il existe aussi une tradition d'images qui s'intéresse à la propre mort de l'Incorruptible. Comme le rappelle Antoine de Baecque, les premiers films sur Robespierre, et sur la Révolution, sont « fascinés par sa mort : il s'agit littéralement, d'un tableau d'échafaud²²² ». Le corps mourant ou mort de Robespierre est depuis le début du cinéma constamment assimilé à celui de la guillotine en mouvement. La machine est un symbole visuel très fort dans l'imaginaire collectif sur la Révolution. Parce qu'elle fascine les concepteurs comme les spectateurs, la figure de Robespierre devient indissociable de cette extrême violence à l'écran.

Dans *Les Années terribles* de Heffron, Robespierre, la mâchoire arrachée, monte à l'échafaud par un ralenti. C'est un procédé que nous retrouvons presque à l'identique dans la mise en scène de Poiré. Dans son film, le ralenti intervient au moment où Robespierre s'exclame être l'incarnation de la Terreur tandis que des victimes sont poussés vers l'échafaud et que les têtes tombent. De même, dans le *Danton* de Wajda, Robespierre est inexorablement attiré vers la guillotine, comme un funeste présage. Dans les fictions, l'exécution de Robespierre devient une apothéose morbide. Pendant la Révolution, elle a été exacerbée par les historiens thermidoriens. L'absence de discours contradictoires a permis aux Thermidoriens de dominer le champ mémoriel, jusqu'à ce qu'une nouvelle génération d'historiens, de Jaurès à Albert Mathiez, revalorise les représentations de l'Incorruptible²²³.

²²⁰ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 220.

²²¹ BAECQUE Antoine de, « Robespierre au cinéma », *op. cit.*, p. 281.

²²² *Ibid.*

²²³ BELISSA Marc et BOSCH Yannick, *Robespierre*, *op. cit.*, p. 192.

Depuis, dans les fictions, il existe surtout des portraits négatifs. Nous pouvons le mesurer par l'automatisme à représenter Robespierre la mâchoire déchiquetée. Dans l'expérience vidéoludique de *Unity*, le joueur assiste à une tentative d'explication de cette blessure qui reste aujourd'hui inexpliquée²²⁴. Pourtant, les concepteurs du jeu vidéo choisissent d'insinuer qu'il a été torturé par l'héroïne du jeu. Si le scénario fictif du jeu n'a pas vocation à être un discours historique, nous connaissons la puissance fictionnelle de ce type de fiction auprès d'un public international non-historien. À l'inverse, la mort de Robespierre n'est pas mise en scène dans le jeu, comme c'est le cas pour celle du roi. La trame scénaristique liée à la Révolution disparaît après la blessure de Robespierre, en se focalisant sur la lutte entre les assassins et les templiers.

L'explication de la la blessure à la machoire dans le jeu vidéo est assez similaire à celle retenue par Jean-Daniel Verhaeghe dans *Une femme dans la Révolution*. Un jeune garde républicain tire sur Robespierre et le blesse. Le réalisateur ne filme pas non plus son exécution. Elle n'est que mentionnée par un des personnages. Nous assistons toutefois à une scène chez les Sanson, à qui l'on amène les têtes « célèbres » de Robespierre et de Saint-Just pour les apporter à Mme Tussaud. Selon les propos d'Hervé Leuwers, l'idée du masque mortuaire est historiquement peu probable²²⁵, mais c'est celle que Verhaeghe choisit de retenir.

Dans le jeu vidéo *We. The Revolution*, lorsque nous parvenons à faire tomber Robespierre, un procès permet de le juger à la hâte. Il est présent à la barre, avec un bandage sanguinolent sur sa mâchoire. Encore plus pâle que dans les séquences précédentes, où il est associé à la couleur rouge-sang, Robespierre est ici représenté comme mourant. L'illustration de son exécution, qui est impossible à éviter, reproduit en théorie les dernières paroles du condamné. Nous l'avons vu pour le roi ou la reine. Mais les concepteurs ont volontairement représenté, avec un humour noir, un silence qui traduit l'impossibilité de Robespierre à s'exprimer en l'absence de palais et de langue [ill. 77].

²²⁴ Aucun historien ne peut aujourd'hui affirmer si Robespierre a été blessé par erreur, volontairement, ou s'il s'est mutilé lui-même en tentant de se suicider.

²²⁵ LEUWERS Hervé et MAZEAU Guillaume, *op. cit.*



Illustration 76: Capture d'écran des *Visiteurs : la Révolution*, Jean-Marie Poiré, 2016. Robespierre (Nicolas Vaude) est extrêmement poudré, comme c'était probablement le cas.

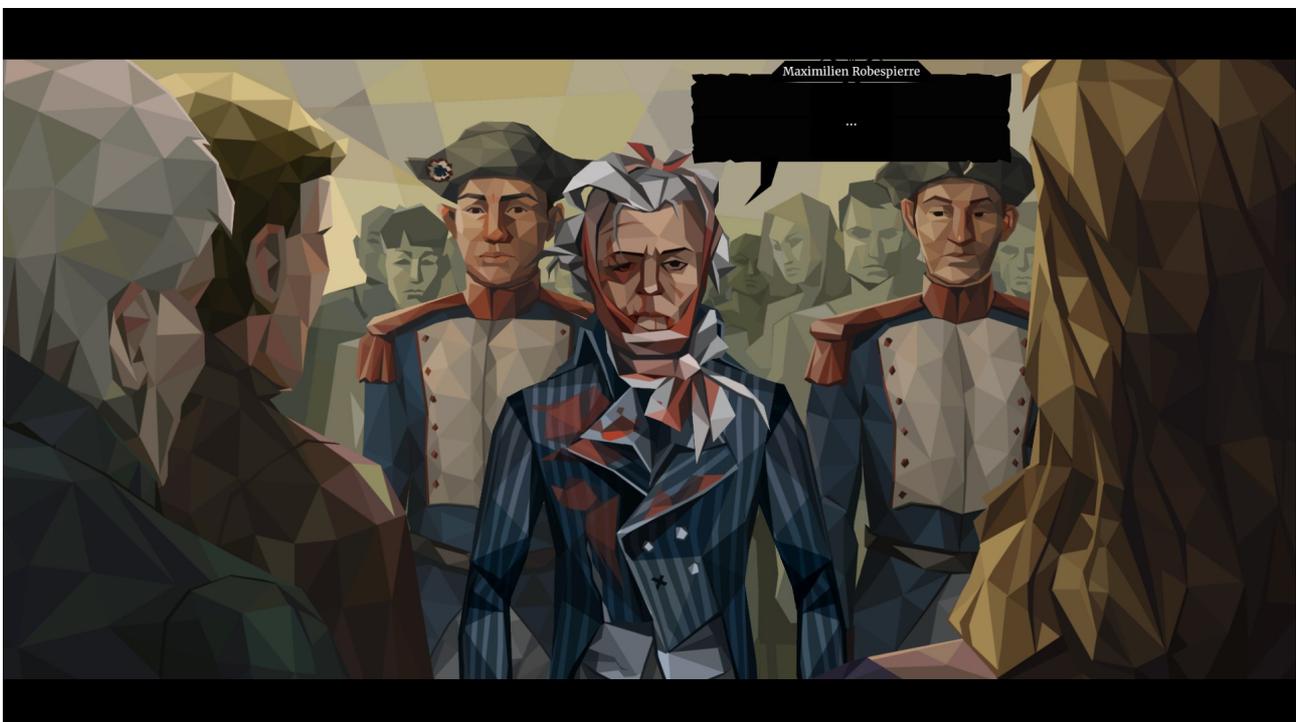


Illustration 77: Capture d'écran de *We. The Revolution*, Polyslash, 2019. Le personnage de Robespierre est incapable de prononcer ses dernières paroles.

Ainsi, malgré le ralenti, le vertige de la caméra et l'excès de gore des fictions d'aujourd'hui, la mort de Robespierre a fasciné les auteurs dès juillet 1794 :

« Une rumeur naît juste après le 9 thermidor, lorsque les imaginations morbides se tordent jusqu'au fantasme cannibale pour composer le portrait d'un Robespierre tyran, buveur de sang, obsédé par la mort jusqu'à vouloir "se décapiter lui-même après avoir guillotiné le dernier des Français.". La France de Robespierre, dans ces images terribles et traumatisantes, ressemble à un immense cimetière, un champ de mort à l'infini où se déversent des fleuves de sang. Là, des tanneries secrètes auraient fabriqué pour lui et ses partisans des culottes de peau humaine, celles qu'ils auraient portées lors de la fête de l'Être suprême²²⁶. ».

Robespierre demeure cette figure intrigante et « obsédée par la mort », parce que la mort elle-même reste un symbole puissant dramatiquement pour les concepteurs contemporains de cinéma, de télévision ou de jeu vidéo. Si la mort de Robespierre disparaît presque quasiment de la télévision et du cinéma après 1989, nous constatons qu'elle persiste dans le médium vidéoludique. Une nouvelle fois, le jeu vidéo s'inscrit dans une tradition d'images identifiables au XX^e siècle. Devons-nous y voir un retard des concepteurs vidéoludiques ? Ou bien est-ce un dégoût ou un désintérêt des cinéastes pour ce *leitmotiv* des récits audiovisuels sur la Révolution, c'est-à-dire l'exécution de grandes personnalités politiques par le couperet de la guillotine ? À tel point qu'un réalisateur comme Poiré, qui détourne fréquemment les « clichés » de l'histoire et de l'histoire au cinéma, s'amuse peut-être à filmer la guillotine comme on l'a filmée tout au long du XX^e siècle (en contre-plongée). Une autre raison peut expliquer ce décalage entre jeu vidéo et audiovisuel : les concepteurs de jeux se servent des œuvres cinématographiques et télévisuelles comme principales sources d'inspiration. Rappelons que le film *Le Parfum* est cité par l'équipe créative d'Ubisoft, comme principale référence visuelle pour reconstituer le Paris du XVIII^e siècle²²⁷. On ne possède pas de sources officielles du studio Polyslash (*We. The Revolution*),

²²⁶ BAECQUE Antoine de, *La Révolution terrorisée*, op. cit. p. 7.

²²⁷ MILLER Matthew, op. cit., p. 203.

mais de nombreux indices indiquent l'absence d'historiens sur ce projet. En l'absence d'une expertise historique, les concepteurs ont dû s'inspirer principalement d'œuvres audiovisuelles de fiction ou de savoirs historiques « superficiels » auxquels on peut accéder avec un moteur de recherche en ligne. Les fictions servent donc de sources à d'autres auteurs de fiction.

Ainsi le traitement visuel de Robespierre comme visage de la Terreur, plus précisément comme figure de la mort, s'inscrit dans une tradition d'images identifiables entre médias. L'approche micro-historique, qui s'impose dans les films de Jacquot, Schoeller et Schneider, met en scène des anonymes qui ont en ce sens peu de rapports à la guillotine, sinon c'est le roi qui meurt (Schoeller) ou la reine (Brunard). Si Robespierre continue d'être la première figure historique de la Révolution choisie par les biographes et les historiens de la période²²⁸, l'intérêt pour l'Incorruptible ne correspond à la réalité des œuvres audiovisuelles les plus récentes. Peut-être, comme l'évoque justement Marcel Gauchet en 2018, Robespierre est *l'homme qui nous divise le plus*²²⁹. L'incessante querelle, d'héritage ou de rejet, a peut-être eu des impacts sur la conception de fictions, c'est-à-dire que les auteurs ne souhaitent pas prendre position sur le sujet et veulent éviter des controverses néfastes pour la rentabilité de leurs œuvres. C'est précisément parce qu'il est devenu une figure mythique que Robespierre n'apparaît pas comme un personnage intéressant pour raconter l'histoire de la Révolution. La fascination pour sa personnalité complexe séduit les historiens mais elle repousse auteurs et réalisateurs.

²²⁸ Il y a au moins une biographie, un essai ou une fiction qui paraît par un an sur Robespierre, sans parler des rééditions. Le dernier en date étant par exemple, la réédition augmentée en décembre 2019, de la biographie de Hervé Leuwers, originellement parue en 2014 chez Fayard, déjà rééditée en 2016 dans la collection Pluriel et donc en 2019 aux PUF. LEUWERS Hervé, *Robespierre, op. cit.*

²²⁹ GAUCHET Marcel, *Robespierre : l'homme qui nous divise le plus*, Paris, Gallimard, 2018.

3.4 Conclusion du chapitre

Que nous apprend l'étude des personnages des fictions sur la manière de représenter aujourd'hui la Révolution ? Les personnages sont des figures chargées de nombreux discours par les concepteurs de fiction. Pour la Révolution, on constate des influences historiographiques qui pénètrent dans les médias. Par exemple, l'approche micro-historique a influencé notre société et on observe de plus en plus d'œuvres qui se focalisent sur le récit intime d'un personnage réel ou inventé dans l'audiovisuel et le vidéoludique. Autre constat important, c'est la reine qui a subi la principale transformation de son image à l'écran. Marie-Antoinette a été réhabilitée par une vague de fictions au début du siècle, et on a vu que ça s'est répercuté dans d'autres sphères de la société (mode, publicité...). Le roi a subi cette réhabilitation et on a vu une quasi disparition de sa représentation. Le film de Schoeller constitue donc une exception qui aura peut-être un effet positif pour un retour du roi à l'écran. Dans tous les cas, les souverains sont représentés selon une lecture « humanisante » et intime de leurs années sous la Révolution.

Robespierre, quant à lui, incarne toujours une place particulière comme l'un des personnages les plus ambivalents de la fiction révolutionnaire. Mais le traitement biographique de l'Incorruptible reste pour autant inédit, et cette approche « humanisante » ne s'applique pas à sa représentation. Les auteurs récents n'en font pas un protagoniste principal et cela s'explique aussi parce qu'ils choisissent des personnages plus modestes de la Révolution, qu'ils aient véritablement existé ou non. De même, comme plusieurs fictions se concentrent sur la reine ou le roi, Robespierre n'est pas au cœur du récit. Finalement, l'image de Robespierre ne s'est pas détachée de la métaphore politique de la République²³⁰. On le voit assez bien dans les jeux vidéo puisque le député apparaît et disparaît durant la courte existence de la Terreur, c'est-à-dire qu'il n'est pas représenté pendant la période 1789-1792, alors qu'il est déjà célèbre. Même dans le film de Schoeller, et si ce

²³⁰ Claude Guillon écrit à ce sujet : « Je pense d'ailleurs que Robespierre, même s'il lui est arrivé d'employer l'expression "vie privée" ne tenait pas en grande estime la séparation entre le "public" et le "privé". Il considérait, semble-t-il, la vertu comme une et indivisible, celle de l'individu comme celle de la nation. » in GUILLON Claude, *Robespierre, les femmes et la Révolution*, op. cit., p. 24-25.

n'est pas encore la Terreur, l'Incorruptible est limité aux lieux de l'exercice du politique. Robespierre incarne à l'écran les trois pouvoirs républicains : il rend la justice, il débat des lois et il prend les décisions au nom du gouvernement. Bien qu'il n'ait pas été seul à la tête de l'État révolutionnaire, les fictions le présentent comme le chef par excellence, il n'est donc pas étonnant qu'il apparaisse encore comme un dictateur, sinon comme la victime de la justice exceptionnelle de la Terreur.

Les personnages de l'histoire sont donc des formes pertinentes pour déconstruire les discours présents dans les fictions et comprendre l'imaginaire social. Chaque choix, ou chaque absence, de personnage permet de comprendre quel récit de la Révolution est présenté au public. Une nouvelle fois, le cinéma paraît plus perméable aux évolutions historiographiques, tandis que le jeu vidéo reste très marqué par des discours dépassés. Les concepteurs vidéoludiques s'inspirent principalement des fictions audiovisuelles antérieures, comme sources pour obtenir des savoirs historiques, et ils sont moins ouverts aux expertises des historiens.

Chapitre 4 : les « acteurs collectifs »

En plus des protagonistes des fictions, qui ont des récits individualisés et identifiés, on observe des acteurs « collectifs », c'est-à-dire qu'ils sont représentés en groupes, sinon ensemble, à l'écran. Les « mythologies contemporaines » sur la Révolution associent les événements révolutionnaires aux actions collectives et aux foules.

Notre première interrogation réside précisément dans le choix de représenter collectivement, et non individuellement, des acteurs comme le peuple ou les femmes. Pourquoi faire ce choix lorsqu'on est auteur de fiction ? Est-ce une volonté consciente ou inconsciente ? Dans les deux cas, trouve-t-on des traces de revendications derrière ces orientations de conception ? Puisque, pour les femmes par exemple, le traitement collectif provoque un rejet narratif de l'action politique de la femme pendant la Révolution, c'est-à-dire que la foule déshumanise. Cette représentation collective renvoie-t-elle à une réalité historique ? Est-ce qu'il y a une cohérence à raconter une histoire des femmes, du peuple et des animaux par le pluriel ?

Ainsi on doit commencer par relever les principaux « acteurs collectifs » que nous trouvons dans les fictions sur la Révolution. On en a identifié trois : la société du XVIIIe siècle (notamment le Peuple), les animaux et les femmes. Ces trois études de cas nous permettent d'interroger les discours et les volontés contemporaines des auteurs. Enfin, on s'intéresse aux conséquences de la diffusion d'une représentation collective d'acteurs de l'histoire, comme le Peuple et les femmes, auprès du public d'aujourd'hui. Ces traitements ne nient-ils pas le processus de politisation et les profonds bouleversements sociétaux de la France révolutionnaire ?

4.1 La société en mouvement

Comment représenter la société française révolutionnée dans les fictions ? La division sociale en trois ordres permet aux concepteurs d'interroger la disparition d'un monde et l'émergence d'un nouvel ordre politique et social. Pierre Schoeller cherche par exemple à représenter la constitution de ce Peuple-Nation. Pour d'autres, comme Clément Schneider, le cinéma permet d'interroger la « disparition » du clergé. La noblesse est quant à elle représentée selon des sentiments nostalgiques, comme le symbole d'un passé révolu.

Quels intérêts la société d'ordre peut-elle avoir pour les auteurs de fictions ? Que nous disent-ils de sa disparition ? Quels discours sur les changements sociaux et sociétaux de la Révolution véhiculent-ils ? Les trois ordres de l'Ancien Régime appartiennent à une société passée qui était contrainte par les privilèges. Néanmoins, ils sont remobilisés selon des subjectivités contemporaines. De même, ils sont des marqueurs efficaces des formes de l'histoire mises en avant dans les récits fictionnels : lorsque le réalisateur met en scène un affrontement, parfois une lutte des ordres, nous pouvons y déceler une certaine lecture historiographique de la Révolution. On ne fera pas ici, une histoire des oppositions, des inégalités ou des rapports de domination. Mais on mettra en avant les discours que les concepteurs ont choisi de placer au cœur de leurs propres visions du passé.

Pour cela, nous commencerons par analyser le Peuple¹. C'est un ensemble hétéroclite qui apparaît comme une mosaïque sociale à l'écran. Ensuite, nous aborderons le clergé, plutôt discret dans les images notre corpus, sauf lors d'exceptions singulières. Nous interrogerons autant cette rare présence que cette absence. Enfin, nous terminerons par la noblesse. C'est l'ordre qui apparaît le plus souvent, alors qu'il a été le moins important en nombre au XVIII^e siècle². Comment expliquer ce retour de l'ordre privilégié par excellence, à une époque où les régimes républicains ont triomphé ?

¹ Nous retenons le choix de la majuscule puisque nous faisons ici du mot « Peuple » un objet d'étude à part entière. Cette différenciation stylistique nous permettra de ne pas mélanger le mot « peuple », comme une vaste catégorie qui regroupe une communauté d'individus, avec le « Peuple » révolutionnaire qui correspond à aux couches inférieures de la société du XVIII^e siècle.

² BIARD Michel et DUPUY Pascal, *La Révolution française. Dynamiques et ruptures, 1787-1804*, Paris, Armand Colin, 2010, p. 25.

4.1.1 Qu'est-ce que le Peuple ?

Définitions conceptuelles

« Dans le cinéma hollywoodien, la Révolution française est toujours considérée comme une peur que l'on va tenter de surmonter. Une peur car elle représente un concentré explosif de foule, de sexe, de fin du monde et de dérapage politique vers la dictature bolchevique³ ».

Le Peuple fait peur et inquiète. Il est méprisé et rabaissé aussi par diverses expressions minorantes et misérabilistes⁴. Il est « pauvre » ou « petit ». L'anthropologue Pierre Sansot s'est intéressé justement à ces « gens de peu » pour y trouver la noblesse d'une vie modeste⁵. Derrière ce terme, il existe une lutte épistémologique qui trahit une certaine « conception de l'organisation sociale », dont nous pouvons appréhender la violence politique par les représentations imagées que nous voulons donner à ce mot⁶.

Mais alors comment définir le Peuple ? Deborah Cohen refuse de délimiter un espace « peuple » et critique les catégorisations des historiens économistes des années 1970⁷. C'est par les usages des espaces et des lieux de Paris qu'Arlette Farge tente d'écrire l'histoire de ces « gens de rue⁸ ». Plus récemment, c'est par la forme de la foule que Ludger Schwartze propose une philosophie politique de l'architecture, en considérant que les « masses révolutionnaires n'auraient pas pu se rassembler si ces nouveaux espaces publics n'avaient pas existé⁹ ». On associera ici Peuple et foule car elle peut être « l'expression de la volonté populaire », tout autant qu'une « masse irrationnelle et ravageuse¹⁰ », et c'est une association visuelle que l'on observe dans les fictions. Le mot « Peuple » est désormais un

³ BAECQUE Antoine de, *La Révolution terrorisée*, op. cit., p. 229.

⁴ COHEN Deborah, *La nature du peuple. Les formes de l'imaginaire social (XVIII^e-XXI^e siècles)*, Paris, Champ Vallon, 2010, p. 5.

⁵ SANSOT Pierre, *Les Gens de peu*, Paris, PUF, 1991, introduction.

⁶ COHEN Deborah, op. cit.

⁷ *Ibid.*

⁸ FARGE Arlette, *Vivre dans la rue à Paris au XVIII^e siècle*, Paris, Gallimard, 1979, p. 5.

⁹ SCHWARTE Ludger, *Philosophie de l'architecture*, Paris, La Découverte, 2019, introduction.

¹⁰ PAUL Jean-Marie (dir.), *Le Peuple, mythe et réalité*, Rennes, PUR, 2007, p. 9-10.

objet d'étude pluridisciplinaire. On s'intéresse à ces « usages » en se demandant « Que faire du Peuple¹¹ ? ».

En janvier 2020, dans le cadre d'un festival au centre Pompidou, Patrick Boucheron et Matthieu Potte-Bonneville s'interroge : « Quel peuple ? Quelles images¹² ? ». Ici, le Peuple est vecteur, support et créateur d'images. Ce sont précisément les formes visuelles du Peuple qui nous intéressent, notamment dans leurs constructions et les discours qui y sont intégrés. C'est pourquoi, il nous faut saisir les « formes d'existence, à un moment donné, d'un imaginaire de la société¹³ ». Quelles formes a le Peuple révolutionnaire dans les fictions actuelles ? Sommes-nous confrontés à la domination d'un type de discours ou à une diversité ? Est-il passif ou actif ? Est-il une force négative ou positive ?

Durant l'Ancien Régime, la pyramide sociale est constituée de niveaux que ceux d'en bas ne peuvent gravir¹⁴. Le Peuple social correspond alors au Tiers-État, un ordre qui est construit à la négative : tous ceux qui ne sont ni de la noblesse ni du clergé. C'est par cette opposition que le Peuple comprend qu'il « est peuple¹⁵ ». Ces individus parviennent à « construire – en parlant, en pratiquant, en vivant, en s'organisant, en se cachant, en rusant – quelque chose drastiquement opposé à la société¹⁶ ».

Ainsi nous voulons savoir de quelles manières les auteurs conçoivent et donnent à voir le Peuple. On commencera par interroger les différentes caractéristiques qui construisent une mosaïque sociale à l'écran : rapport au Tiers-État, assimilation au sans-culotte, professions et activités, etc. Dans un second temps, on étudiera le degré de politisation des représentations : pour certains auteurs, le Peuple est réduit à une foule en colère dénuée de

¹¹ GOIN Émilie et PROVENZANO François (dir.), *Usages du peuple : Savoirs, discours, politiques*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2017, p. 7-10.

¹² BOUCHERON Patrick et POTTE-BONNEVILLE Matthieu, « Le peuple des images - 1 : Que toutes les images viennent du peuple » [en ligne], *EntreTemps*, publié le 30 mars 2020 et consulté le 20 avril 2020. URL : <https://entre-temps.net/le-peuple-des-images-1/>

¹³ COHEN Deborah, *op. cit.*, p. 9.

¹⁴ GOUBERT Pierre et ROCHE Daniel, *Les Français et l'Ancien Régime*, Paris, Colin, 1989.

¹⁵ ALPAUGH Micah et al., « Peuple et révolution française », *Annales historiques de la Révolution française*, n°402, 2020/4, p. 131-158.

¹⁶ FARGE Arlete et MARTI Jean-Christophe, *Quel bruit ferons-nous ?*, Paris, Les prairies ordinaires, 2005, p. 122.

toute intelligence collective, pour d'autres il est une force politique collective, qu'elle soit positive (Schoeller, et Schneider) ou négative (Brunard, Verhaeghe, Unity et Polyslash).

Une mosaïque sociale

« Qu'est-ce que le Tiers-État ? Tout¹⁷. »

Au début de la Révolution, le Peuple est intégré au Tiers-État. En 1789, dans son célèbre essai, l'abbé Sieyès interroge l'essence politique de cet ordre définit à la négative comme l'assemblée de tous ceux qui ne sont ni nobles ni clercs. Le Tiers-État est alors un vaste ensemble qui regroupe des communautés urbaines, rurales, riches ou pauvres, et qui n'ont en commun que le paiement de taxes excessives¹⁸. C'était à l'origine, au Moyen Âge, l'ordre du labeur, de ceux qui travaillaient tandis que les autres priaient ou faisaient la guerre¹⁹.

Le Tiers-État a également été incarné par une quantité importante d'images et de symboles. C'était ce vieillard qui se courbe sous le poids des deux autres ordres : ce « peuple écrasé par les privilégiés »²⁰. Le Tiers-État avait lui aussi un corps visuel.

Après le 4 août 1789, lorsque le processus de dissolution de la société d'ordres a débuté, les révolutionnaires construisent un nouveau régime qui « doit être fondé sur l'idée de représentation, la souveraineté résidant dans la Nation²¹ ». Le Tiers a disparu avec la fin de la société d'ordres : il n'y avait plus d'ordres mais des classes sociales. Le Peuple, que nous étudions comme celui des couches inférieures, prend alors forme.

Dès lors, que représente-t-on à l'écran, le Tiers-État ou le Peuple ? La mosaïque sociale doit être étudiée, notamment en interrogeant sa cohérence visuelle. On cherche les traces, les visages et les clameurs de ce Peuple hétéroclite. Est-ce Françoise, cette lavandière qui

¹⁷ SIEYÈS Emmanuel-Joseph, *Qu'est-ce que le Tiers-État*, Paris, 1789. Disponible sur Gallica.

¹⁸ BIARD Michel et DUPUY Pascal, *op. cit.*, p. 23-29

¹⁹ DUBY Georges, *Les trois ordres ou l'imaginaire du féodalisme*, Paris, Gallimard, 1978.

²⁰ Anonyme, « Le peuple écrasé par les privilégiés », 1789, eau-forte, Paris, Bibliothèque nationale de France.

²¹ BIARD Michel et DUPUY Pascal, *op. cit.*, p. 49.

préfère mourir que de perdre sa vie à la gagner ? Est-ce Alexis Fidèle, ce juge zélé qui se fait avaler par la Révolution ? Ou bien est-ce Robespierre aux multiples visages qui s'observe dans le miroir ? Ou encore est-ce Marianne, une ancienne esclave devenue une femme libre ? Bourgeois, paysans, artisans, hommes et femmes, ils appartiennent tous à ce même corps social et politique. Comment peut-on donner une cohérence fictionnelle à autant de particularités ? Et comment peut-on rendre compte de cette diversité aux spectateurs et aux joueurs d'aujourd'hui ?

À la veille de la Révolution, selon Mercier : « Il y a dans Paris huit classes d'habitants bien distinctes ; les princes et les grands seigneurs (c'est la moins nombreuse), les gens de robe, les financiers, les négociants ou marchands, les artistes, les artisans, les manœuvriers, les laquais et le bas peuple²². ». Le Tiers-État est mentionné par une multitude de métiers. Dans les entrées de son *Tableau de Paris*, le mot « noblesse » est présent à côté d'une dizaine d'autres termes comme « bourgeoisie », « artisans », « mendiants », etc. Mercier mentionne ces « états indéfinissables qui ne tiennent ni à la bourgeoisie, ni à la finance, ni au militaire, ni aux arts : ils circulent entre les bourgeois, les financiers, les gens de robe et les grands seigneurs ; on ne peut dire ce que sont ces hommes-là²³. ». Ses propos se contredisent car le Tiers correspondait bien à l'ensemble de ces gens là qui n'étaient ni clercs ni nobles.

Les apparences nobiliaires et cléricales permettent aux concepteurs audiovisuels et vidéoludiques de proposer une distinction visuelle efficace : perruques, habits et chapeaux, soutanes, crucifix, etc. Mais que faire du Peuple du fait de son extrême diversité ? On voit des domestiques (Rohmer, Jacquot), des bourgeois (Poiré, Verhaeghe, Brunard, *Unity* et *We. The Revolution*), des soldats (Rohmer, Schneider et Brunard), mais aussi des artisans et des ouvriers (Verhaeghe, Schoeller). Le Peuple serait-il alors réduit à n'être qu'un vaste ensemble apolitique de métiers et de fonctions ?

²² MERCIER Louis-Sébastien, « Les huit classes », *Tableau de Paris*, *op. cit.*, p. 91.

²³ *Ibid.*

Dans la majorité des fictions, une distinction sociale est faite : il y a d'un côté la bourgeoisie et de l'autre une population plus modeste voire pauvre. Arno Dorian (*Unity*), Alexis Fidèle (*We. The Revolution*) et Robespierre (Verhaeghe, Brunard, Schoeller) sont des personnages de la bourgeoisie. Manon (Verhaeghe), Françoise et Basile (Schoeller), peut-être même François (Schneider), proviennent de milieux paysans ou ouvriers. La division en classes sociales sous-entend-elle une lecture politique de la Révolution ? Elle serait perçue comme une lutte des classes avec des révolutionnaires bourgeois ou plus modestes comme protagonistes²⁴. Peut-on alors dire que les débats historiographiques ont influencé la conception des fictions contemporaines ?

Dans celles-ci, le bourgeois incarne la révolte intellectuelle et libérale, dans une perspective assez similaire aux récits sur l'indépendance des États-Unis d'Amérique. Il est le « bon révolutionnaire ». À l'inverse, le Peuple non-bourgeois est très souvent une masse floue et violente. Dans ce contexte, c'est la figure du sans-culotte qui est mise en avant à l'écran. Comme s'il n'y avait dans l'ancien Tiers-État que des Robespierre ou des sans-culottes. Où sont passés tous ces autres métiers et tous ces gens évoqués par Mercier ? Les paysans sont souvent absents des fictions. Le *1788* de Failevic, réalisé en 1978, reste encore à ce jour une exception dans le paysage audiovisuel contemporain. Même les origines paysannes ou rurales de Manon et Basile (Verhaeghe et Schoeller) ne sont évoquées que pour marquer leur départ vers Paris - l'épicentre révolutionnaire.

Le travailleur n'est que très peu montré au travail dans les fictions sur la Révolution. Au contraire, il est sur-représenté dans des mouvements de colère ou de révolte populaire, dans une foule anonyme²⁵. L'individualité de chaque être qui compose le Peuple est noyée dans un corps collectif, amalgamant tous les métiers du XVIII^e siècle . Dans *Un Peuple et son roi*, Schoeller propose une histoire de ces destins modestes qui ont traversé la Révolu-

²⁴ Daniel Guérin proposait la thèse d'une révolution prolétarienne dans la révolution bourgeoise : bourgeois contre bras-nus. Dès 1950, Guérin défendait une comparaison entre Robespierre et Staline. Cela lui valut un rejet des historiens communistes qui dominaient alors dans l'espace universitaire. Plus tard, François Furet promut la déconstruction de la lecture marxiste de la Révolution. Voir GUÉRIN Daniel, *La Lutte des classes sous la Première République. Bourgeois et « Bras nus » (1793-1797)*, Paris, Gallimard, 1947. Et FURET François, *Penser la Révolution française*, Paris, Gallimard, 1978.

²⁵ FARGE Arlette, *La vie fragile. Violence, pouvoirs et solidarités à Paris au XVIII^e siècle*, Paris, Hachette, 1986.

tion. Les personnages de son film, en-dehors du roi, sont vus au travail. Pensons à la scène des lavandières sur les berges de la Seine, ou encore à l'Oncle et Basile soufflant du verre. Le réalisateur refuse toutefois l'idée d'un « film de classe »²⁶. Pourtant, Françoise (Adèle Haenel) s'exclame, alors qu'elle marche vers les Tuileries, qu'elle « ne veut pas perdre sa vie à la gagner ». Dans *Un violent désir de bonheur*, le labeur est aussi très présent. Gabriel, qui devient progressivement François, est vu à la tâche dans de nombreuses scènes. Il entretient le potager, répare le couvent, taille les oliviers, etc. La fin du film nous explique qu'il décide de rejoindre la vie civile, de quitter l'autonomie du couvent et de se trouver un travail. Dans le jeu polonais *We. The Revolution*, les personnages du « Peuple », qui s'opposent aux députés et à l'aristocratie, sont représentés par leurs métiers. Ils sont amenés à la barre et accusés pour divers crimes en lien avec leurs professions : un aubergiste qui coupe du vin à l'eau, un serrurier devenu voleur, une domestique qui a été témoin d'un complot royaliste, etc. Le jeu a comme mérite de présenter de nombreux métiers du XVIII^e siècle et d'en faire un élément jouable. À l'écran, le Peuple est donc parfois une mosaïque de travailleurs.

Ce caractère hétéroclite est aussi visible dans *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014) puisqu'on y trouve un nouveau paradoxe dans la modélisation. Dans les rues, les quartiers ou les Halles par exemple, il est possible de voir de nombreux PNJ (personnages non jouables) à la tâche, que ce soit des bouchers, des poissonniers ou autre marchands, mais aussi des tanneurs, des tailleurs, des lavandières, des vendeurs de rue, des colporteurs, des distributeurs de journaux à la criée, des prostituées, etc. En somme, il y a un niveau de reconstitution très élevée dans ce jeu puisqu'il rend assez bien compte de la vie économique et des activités du Paris révolutionnaire²⁷. On trouve même des activités localisées, avec une précision historique relative, comme un quartier des tanneurs, le marché des Halles, les rues des bouchers, un quartier des prostituées, etc. Ces personnages sont modélisés via des boucles temporels. Au bout d'un certain temps, ils recommencent encore et encore les mêmes gestes. Même lorsque la nuit tombe, ils ne quittent par leurs positions. De même, tandis

²⁶ SCHOELLER Pierre et GODINEAU Dominique, *op. cit.*, p. 230.

²⁷ Voir FARGE Arlette, *Vivre dans la rue à Paris au XVII^e siècle*, Paris, Gallimard, 1979. Et GARRIOCH David, *La fabrique du Paris révolutionnaire*, Paris, La Découverte, 2013.

que certains s'activent à la tâche et à leurs occupations professionnelles, d'autres sont constamment dans les rues à se battre, à transporter des têtes au bout de piques, à brûler des effigies ou encore à s'entretuer. Deux Peuples coexistent dans cet univers vidéoludique : un peuple travailleur et laborieux d'une part, un peuple enragé et constamment révolté d'autre part.

Lorsque que nous abordons le sujet du Peuple révolutionnaire, l'image du sans-culotte ressurgit inévitablement. Entre 1789 et 1792, on assiste à l'apparition de ce « buveur de sang » qui préfigure les « classes dangereuses et laborieuses » du XIX^e siècle²⁸. Cette image est popularisée et perpétuée par des caricaturistes anglais comme James Gillray et George Cruikshank²⁹. Le mouvement des sans-culottes n'a politiquement existé que de 1792 à 1795. Il incarne la jonction de la révolution d'en haut (élites jacobines) et de la révolution d'en bas³⁰ (quartiers populaires). C'est la figure du militantisme et du radicalisme populaires, inventée lors du processus révolutionnaire. Micah Alpaugh a bien démontré que les sans-culottes ont eu une activité politique surtout non-violentes (manifestations pacifiques, pétitions, adresses à la Convention, banquets fraternels, réunions, fêtes, etc.)³¹. Pourtant, le sans-culotte est omniprésent dans les œuvres de fiction, au même titre que la guillotine et les symboles tricolores, comme une forme de la mythologie contemporaine de l'extrême violence révolutionnaire de la foule. Il est un emblème révolutionnaire. Sa surreprésentation, tout comme le drapeau, est très souvent réductrice car elle nie l'essence hétéroclite du Peuple révolutionnaire.

Dans le film de Coppola, on peut voir des sans-culottes situés devant le palais de Versailles. Alors que nous sommes en octobre 1789, un groupe de sans-culottes, principalement composés d'hommes, porteurs de bonnets phrygiens et de cocardes tricolores, ce code vestimentaire ne s'est stabilisé pourtant bien plus tard³². Cela trahit une lecture rétro-

²⁸ FURET François et OZOUF Mona, *op. cit.*, t.2, p. 425.

²⁹ BIARD Michel et LINTON Marisa, *Terreur !*, *op. cit.*, p. 146.

³⁰ BURSTIN Haim, *L'invention du sans-culotte. Regards sur le Paris révolutionnaire*, Paris, Odile Jacob, 2005.

³¹ ALPAUGH Micah, *Non-Violence and the French Revolution. Political Demonstrations in Paris, 1787-1795*, Cambridge, CUP, 2014.

³² SOBOUL Albert, *Les sans-culottes parisiens en l'an II, Mouvement populaire et gouvernement révolutionnaire (1793-1794)*, Paris, Seuil, 1968, p. 210.

active de l'événement et de la période. Le sans-culotte est un symbole dramatiquement efficace, et reconnaissable par les spectateurs, pour évoquer la violence populaire qui vient arracher la famille royale de son paradis versaillais.

Dans de nombreux œuvres qui portent un jugement négatif sur l'engagement populaire, le sans-culotte devient la figure monstrueuse, comme le symbole de l'extrême violence révolutionnaire. Dans le film de Rohmer, c'est ainsi un groupe de sans-culottes qui arrête le véhicule de Grace pour lui présenter la tête de son amie, la princesse de Lamballe. Les citoyens la menacent de mort et de viol, avant qu'un garde n'intervienne pour les disperser. La double accumulation de bourreaux et dégénérés sexuels en fait des êtres plus proches de la bête que de l'être humain. Puisque l'héroïne est une noble écossaise, le sans-culotte est son ennemi politique. Rohmer condamne tout au long de son film la violence révolutionnaire. Il voit dans le sans-culotte une dégénération du peuple. Ce sont les « bras nus » de la Terreur qu'il a en horreur.

Dans *Les Visiteurs* de Poiré, le traitement est assez similaire mais pour des raisons qui sont différentes. Le réalisateur mobilise l'ensemble des stéréotypes de la Révolution pour aboutir à une exagération générale qui provoque la comédie. Les nobles sont des paroxysmes de frivolité et de narcissisme. Les députés sont des carriéristes et des dictateurs. Les clercs sont des lâches. Finalement, dans ce film, le Tiers-État, et ses citoyens les plus modestes, sont les mieux considérés. Poiré défend l'honnêteté de ces petits gens qui tentent d'échapper à l'agitation révolutionnaire. Toutefois, il ne peut échapper à la figure du sans-culotte, car c'est un symbole trop connu du public contemporain. Dans l'introduction chronologique de la Terreur, faite par la sorcière au début du film, il y a des sans-culottes filmés en très gros plans. Ils portent des habits tricolores et des bonnets phrygiens. Ils tiennent des piques qu'ils brandissent avec menace, tandis que l'on guillotine des nobles [ill. 3]. Celui que l'on voit le mieux a la bouche ouverte et il est édenté. L'exagération comique est ici claire : le sans-culotte est un fou furieux et assoiffé de sang qui provient des couches sociales les plus pauvres comme en atteste l'état de son corps. Sa présence dans cette séquence introductive relève plutôt du symbolisme dans cette contraction visuelle et

exagérée de la Terreur, et cela au même titre que la guillotine, les pendaisons à la lanterne, les emblèmes tricolores, Robespierre et Saint-Just en dictateurs, etc.

En plus de cette image de monstre, le sans-culotte incarne le processus de radicalisation qui permet à certains concepteurs d'expliquer l'escalade de la violence qui aurait mené à la Terreur. On le voit dans les deux téléfilms de Verhaeghe et Brunard. Dans le premier, malgré l'engagement de Manon, le basculement dans la violence provoque son éloignement avec la Révolution. Dans *Ils ont jugé la Reine* de Brunard, le sans-culotte est une figure négative : pendant que des députés débattent sur le sort de la reine, ce sont les sans-culottes qui sont les plus radicaux et qui veulent sa mort. Ce serait donc les citoyens les plus modestes qui auraient décidé de la peine. Ce discours d'accusation, qui est visible dans les œuvres de Verhaeghe et Brunard, a comme conséquence de faire du sans-culotte un individu irresponsable et manipulable, c'est-à-dire une erreur de la Révolution. La radicalisation n'est pas vue comme un signe positif d'engagement politique, selon un processus de constitution d'une opinion publique dans les milieux les plus modestes du Peuple.

Dans la même perspective, on constate le rejet de la radicalisation dans les deux jeux vidéo. Dans *Unity*, l'engagement populaire est chaotique et il suffit de se promener dans le jeu pour constater le désordre. Des groupes de citoyens, arborant la tenue du sans-culotte, circulent dans les rues de la ville, piques et torches à la main. La radicalisation et la politisation du Peuple dans le jeu sont bien perçues comme négatives. L'entrée « Sans-culottes » de la base de donnée encyclopédique du jeu n'évoque que des anecdotes vestimentaires [ill. 78]. On décrit leur tenue en opposition à la « culotte » des nobles et des bourgeois : « Les sans-culottes étaient donc des hommes portant un pantalon « long » et appartenant à la classe laborieuse. ». Puis, une dernière phrase mentionne « tous ceux qui s'opposaient à l'aristocratie et à la contre-révolution ». On associe la radicalisation à une simple violence anarchique en omettant tout le processus de politisation. Le sans-culotte était précisément le symbole de l'entrée en politique des citoyens les plus modestes et des travailleurs. Dans le jeu, l'engagement populaire est vu comme une dérive populiste. C'est là toute la morale du jeu : les élites doivent diriger et établir l'ordre car le peuple en est incapable.

Enfin, dans *We. The Revolution*, la radicalisation populaire est également rejetée au prisme de la violence excessive. Rappelons que le *gameplay* est divisé en trois pouvoirs politiques : Peuple, Révolutionnaires (députés) et Aristocrates. Si le dernier groupe est le moins important, il faut toujours veiller à ne pas s'attirer les foudres d'aucun des trois « groupes ». Le Peuple est un acteur très important tout au long du jeu. On peut le manipuler ou l'influencer à nos fins personnels. Si on se penche sur le traitement visuel de ce « Peuple », on constate qu'il correspond à un groupe de sans-culottes. Ils sont toujours favorables à l'exécution d'aristocrates ou de clercs, ou à l'emprisonnement pour des cas de corruption de députés par exemple. Plus tard, on juge Jacques-René Hébert³³. Il est accusé de vulgarité dans ses articles, mais surtout de contre-révolution³⁴. Notre personnage est en charge de mener le procès de Hébert et de le condamner à mort. Dans le jeu, le « Peuple » veut sa libération. Les sources attestent plutôt d'une confusion générale : certains semblaient croire les accusations du tribunal, tandis que d'autres chantaient « La complainte du Père Duschene » et s'étonnaient que Hébert soit un traître³⁵. Ainsi le sans-culotte incarne tout au long du jeu une menace mortelle qu'il faut contenir.

Terminons cette analyse de la représentation du Peuple par le sans-culotte en évoquant son traitement dans le film de Pierre Schoeller. À rebours de ces représentations négatives, le réalisateur fait le choix de s'intéresser au processus de radicalisation de son héroïne principale, Françoise, qui est une lavandière illettrée d'origine modeste.

Françoise s'engage véritablement dans la Révolution après la mort de ses deux amis lors de la fusillade du Champ-de-Mars. Couverte du sang de ses amis, elle est arrêtée et interrogée sur sa position politique. La scène est en réalité celle de sa métamorphose politique : la lavandière devient une sans-culotte. Plus loin, Schoeller ouvre un nouveau chapitre de son film par un écriteau qui mentionne « L'insurrection qui vient » durant l'été 1792. Nous voyons Françoise et Basile, dans une église reconvertie en lieu de débat. Des sans-culottes

³³ Jacques-René Hébert (1757-1794), est le fondateur du journal *Le Père Duschène*, durant l'été 1790. Ses articles au langage cru et à la plume acide font de lui une figure très appréciée de sans-culottes. Voir BIARD Michel, *Parlez-vous sans-culotte ? Dictionnaire du Père Duschene (1790-1794)*, Paris, Tallandier, 2009.

³⁴ Voir BIARD Michel, *op. cit.*

³⁵ DUBOIS Delphine et LAPASIN Régis, « La fin d'Hébert et des Enragés » [en ligne], *Histoire par l'image*, consulté le 04 avril 2020. URL : <http://www.histoire-image.org/fr/etudes/fin-hebert-enrages>

argumentent sur le sort à réserver au roi et à la monarchie³⁶. Dans cette scène, des hommes et des femmes portent des éléments de la « tenue » stéréotypée du sans-culotte, notamment le pantalon rayé, le bonnet phrygien ou la veste à gros boutons. En même temps, ces personnages portent des outils comme les signes de leur labeur quotidien.

L'intervention politique des sans-culottes culmine lors de l'insurrection des Tuileries du 10 août 1792. Pour Schoeller, cet événement est la consécration de l'engagement révolutionnaire de François. Si Basile s'inquiète de sa radicalisation, elle n'en est que plus déterminée. François et Basile marchent ensemble vers le Palais. Comme nous pouvons le constater, ils arborent de nombreux éléments de la tenue des sans-culottes **[voir ill. 79]**. Ainsi, Schoeller réhabilite la figure du sans-culotte, dans qui il voit la politisation des couches sociales les plus pauvres. Puisqu'il s'intéresse au Peuple, le sans-culotte est pour lui la figure du processus d'engagement et même de radicalisation, mais selon une lecture positive. *Un Peuple et son roi* est en ce sens le récit de la naissance d'une sans-culotte. Pour Schoeller, François incarne la complexité du processus révolutionnaire dans cette constitution d'une opinion publique et de l'affirmation de l'individu politique.

Finalement, le Peuple est beaucoup représenté par le sans-culotte. Si les auteurs de fiction n'adhèrent pas nécessairement à la théorie de la lutte des classes, on constate toutefois cette opposition entre bourgeoisie et couches inférieures de la société, alors même que cette distinction n'a pas de sens politique pendant la Révolution. La mosaïque sociale du Peuple est réduite à l'écran à l'action des sans-culottes pour figurer l'engagement révolutionnaire. Les auteurs, qui construisent des œuvres négatives, et se focalisent sur la Terreur comme événement traumatique, cherchent dans le Peuple des traces de ce qu'ils perçoivent comme un égarement général de la Révolution. Des œuvres comme celles de Rohmer, Brunard et *We. The Revolution*, dont nous avons vu les discours conservateurs, soutiennent des discours politiques anti-populaires. Le sans-culotte est représenté comme le symptôme d'une violence incontrôlable.

³⁶ À partir de septembre 1792, des clubs politiques, comme ceux des Jacobins ou des Cordeliers, s'ouvrent au plus pauvres. Ils deviennent des lieux de réunion très importants pour les sans-culottes. Voir BURSTIN Haim, *op. cit.*



Illustration 78: Capture d'écran d'*Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014.
 Une des entrées « encyclopédiques » consacrée au Sans-culottes



Illustration 79: Photographie promotionnelle d'*Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018.
 François (Adèle Haenel) et Basile (Gaspard Ulliel) marche vers les Tuileries.

Dans *Unity*, la vision nord-américaine d'un système républicain idéal fait du sans-culotte une figure excessive et anarchiste. Il semble exister pour les concepteurs de ce jeu un « bon peuple » qui doit être contrôlé et qui a besoin d'ordre, comme si un peuple libre se transformerait inévitablement en une foule enragée et chaotique. À l'inverse, Pierre Schoeller choisit de raconter le récit de la radicalisation d'une sans-culotte, parce qu'il veut concevoir une œuvre en faveur de l'histoire de la République française.

Le Peuple réduit au silence politique

Sophie Wahnich ouvre son essai *La liberté ou la mort, essai sur la Terreur et le terrorisme* sur la scène du film de Rohmer où des sans-culottes présentent la tête de Mme de Lamballe à Grace, le 3 septembre 1792³⁷. Comme l'historienne le relève : « s'il est impossible d'affirmer que cette vision de la Révolution est aujourd'hui dominante [...] force est de constater que la réception du film [...] a été très élogieuse non seulement pour son innovation esthétique mais encore pour son point de vue idéologique³⁸. ». Pourtant, les circonstances de la mort de la duchesse de Lamballe restent incertaines. Antoine de Baecque publiait en 1999, soit deux ans avant la sortie du film de Rohmer, un article sur l'impossible consensus et les divergences que l'on trouve dans les archives de l'époque³⁹.

Rohmer reprend le témoignage de Grace tel qu'il est consigné dans son journal. La source sert le discours contre-révolutionnaire du cinéaste. Tout au long de son film, Rohmer met en scène un Peuple violent qui ne cesse d'apparaître comme un obstacle ou une menace pour l'héroïne, lors de la prise des Tuileries et les massacres de septembre 1792. Le corps de Grace dépérit (elle est usée physiquement) en même temps que s'opère la destruction de son ordre aristocratique. Elle est enfin jugée lors d'un procès populaire d'un tribunal révolutionnaire, même si elle est finalement sauvée par Robespierre. Plus le Peuple s'impose comme le nouvel acteur politique, plus Grace dépérit. Ainsi, si l'on pourrait y voir

³⁷ WAHNICH Sophie, *La liberté ou la mort, essai sur la Terreur et le terrorisme*, Paris, La Fabrique, 2003, p. 9

³⁸ *Ibid.*, p. 10.

³⁹ BAECQUE Antoine de, « Les dernières heures de la princesse de Lamballe », *L'Histoire*, n° 217, 1998, p. 74-78.

une politisation du Peuple, il l'est de manière antinomique. Il est très peu représenté sauf lors de ces épisodes violents.

Dans les films de Coppola et Jacquot, le Peuple est très peu visible et seulement sous la forme du groupe ou de la foule. Dans *Marie-Antoinette*, on entend la menace qui gronde au loin, comme un orage qui approche. C'est la foule du 5 octobre 1789 qui arrive sous les fenêtres du palais. Le Peuple fait une entrée fracassante qui vient conclure les jours heureux de la reine à Versailles et le film. Dans *Les Adieux à la reine*, le traitement est assez similaire puisqu'aux lendemains de la prise de la Bastille, durant l'été 1789, la reine demande à son amie Mme de Polignac de quitter le pays suite aux rumeurs de la Grande Peur. Jusqu'ici le Peuple n'est pas visible, comme dans le film de Coppola. Il n'en est pas moins présent : on apprend ce qui c'est passé à Paris. L'ombre menaçante du peuple parisien est mise en scène par les angoisses de ces aristocrates. Sidonie écoute les rumeurs qui circulent entre les domestiques. C'est finalement dans la toute dernière séquence du film que le carrosse est arrêté par un groupe de miliciens. Ainsi le Peuple est représenté sous la forme du groupe ou de la foule. Dans les trois films, le Peuple est une menace ou un danger. Si cela peut s'expliquer scénaristiquement parce que les trois cinéastes filment la Révolution par les yeux d'aristocrates, ce traitement ponctuel renvoie une vision négative et dépolitisée.

Profitant d'un recul historiographique, et en écho aux émeutes contemporaines en France et au Proche-Orient, l'historienne Sophie Wahnich a fait une étude sur la foule révolutionnaire de 1789 à 2011⁴⁰. Dans la lignée de ses travaux sur l'histoire des émotions révolutionnaires, elle défend l'impossible séparation entre la raison d'agir et les sentiments de la foule. L'émotion est politique parce qu'elle agrège à un moment donné un groupe d'individus motivé par les mêmes raisons. Sophie Wahnich cite Marat à l'appui : « Au milieu d'une foule immense, pas une chiquenaude donnée, pas une épingle volée, pas un mot d'injure articulé. [...] Les voilà donc ces citoyens paisibles que les ennemis de la révolution ne cessent point de calomnier [...] Quoique peu porté pour les parades, j'ai été enchanté de la fête populaire de dimanche dernier et j'en ai été témoin. J'ai vu des citoyens de tous

⁴⁰ WAHNICH Sophie, « La foule, l'émeute, la fête entre révolte et révolution. France révolutionnaire 1789-1792, émeutes françaises de 2005, Tunisie-Égypte, 2011 », *L'Homme & la Société*, n°187-188, 2013, p. 63-87. URL : <https://www.cairn.info/revue-l-homme-et-la-societe-2013-1-page-63.htm>

états [...] unis par les liens du patriotisme, j'ai vu les feux du civisme animer tous les yeux⁴¹. ».

Dans cette perception positive de la foule comme un mouvement émotionnel, Sophie Wahnich considère le Peuple comme un acteur collectif, doté d'un pouvoir politique. À l'inverse, dans plusieurs œuvres (Rohmer, Coppola, Jacquot, Verhaeghe et *Assassin's Creed Unity*), la foule révolutionnaire provient plus des analyses de Taine et de Le Bon⁴². Dans le livre édité par Matthew Miller pour Ubisoft, les concepteurs évoquent en ces mots les rues qu'ils ont modélisées :

« [elles] sombrent dans l'anarchie et se remplissent de foules frénétiques aux allégeances changeantes. Tout à coup, l'équilibre des pouvoirs entre riches et pauvres s'inverse ; on va jusqu'à traîner des nobles hors de chez eux pour les faire monter sur l'échafaud. Une criminalité galopante envahit toute la ville, même si certains quartiers tentent d'ignorer le chaos ambiant⁴³. ».

Mais aussi :

« l'outil le plus efficace pour représenter la montée de l'anarchie, c'est encore la foule. [...] La Révolution s'amplifiant, la foule en colère commence à se rassembler autour de feux de joie [...] À la fin, les habitants de la ville deviennent violents, envahissants, se bousculent pour assister à l'exécution des nobles. Hommes et femmes paradent dans les rues, des têtes humaines au bout de piques⁴⁴. ».

Prenons le temps d'analyser ces propos et leurs implications dans le jeu. D'abord, nous retrouvons les termes « anarchie », « foules frénétiques », « criminalité » et « chaos ». La foule est ici assimilée à une foule de pauvres en colère, mais ils sont aussi capables de moments de joie. La description des concepteurs est très confuse et trahit un manque de

⁴¹ DE COCK Jacques et GOËTZ Charlotte, *Œuvres politiques de Marat 1789-1793*, Bruxelles, Pôle Nord, 1995, t. 7, p. 3381.

⁴² TAINE Hippolyte, *Les Origines de la France contemporaine (1875-1893)*, réédition, Paris, Robert Laffont, 2011. LE BON Gustave, *Psychologie des foules*, Paris, Alcan, 1895.

⁴³ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 199.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 210.

connaissances sur les subtilités historiques de la Révolution. Les « allégeances changeantes » renvoient à cette difficulté à « gouverner », qui est évoquée par Le Bon en 1895⁴⁵. Les éléments liés à la violence populaire (exécution sauvages dans la rue, aux lanternes, sur des « échafauds ») sont aussi confus car l'échafaud évoque la peine de mort rendue après l'exercice de la justice, il s'oppose aux exécutions sauvages, sauf si elles sont improvisées. De même, les pendants aux lanternes sont contraintes par la mise en place de la guillotine et de la justice révolutionnaire d'exception, comme le défendait Danton⁴⁶. Tout cela plonge la « ville Lumière » dans un enfer. C'est un chaos où chaque individu du Peuple est un potentiel criminel.

Comment expliquer que le studio franco-canadien d'Ubisoft partage les mêmes positions sur la foule qu'un médecin du XIX^e siècle ? Nous avons pourtant vu que les concepteurs avaient fait appel à Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, qui sont plus proches d'une historiographie des émotions que d'une approche psychologisante. Un des premiers éléments de réponse est la règle des « 30 secondes ». Les concepteurs sont incités à se référer aux faits historiques qu'il est possible de trouver en seulement 30 secondes sur un moteur de recherche internet⁴⁷. L'article d'un historien sur un site académique nécessitant un accès est secondaire. À l'inverse les informations généralistes, comme celles d'un site du type Wikipédia ou les articles de la presse d'information, sont valorisées. Les concepteurs justifient ce traitement des informations par la volonté de se référer aux opinions les plus répandues plutôt qu'à une précision historique d'ordre universitaire⁴⁸. En ajoutant que les premiers résultats sur un moteur de recherche sont ceux qui sont les plus consultés, l'information la plus populaire est valorisée au détriment de la qualité scientifique.

⁴⁵ Rappelons que l'un des objectifs de Le Bon, qui était médecin, s'inscrivait dans une volonté de proposer des méthodes pour empêcher tout débordement populaire. Selon une approche « psychologique », Le Bon analysait la foule afin d'y chercher des maux et des symptômes, avant de trouver un remède. Il traitait l'émeute comme un corps malade sur le plan mental et psychiatrique. L'individu n'était pas nécessairement mauvais mais c'était par l'émotion collective de la foule assemblée que naissait les dérives, les dangers et les violences. LE BON Gustave, *op. cit.*

⁴⁶ Dans un discours du 10 mars 1793, Danton s'exclamait « Soyons terrible pour dispenser le peuple de l'être ». *Archives parlementaires de 1787 à 1860 (1901)*, Assemblée nationale, disponible sur Gallica.fr.

⁴⁷ Nous avons nous-même participé à une phase de conception d'un volet de la franchise *Assassin's Creed* et nous avons été témoin de cette pratique.

Ainsi le Peuple dans *Unity* se transforme en une multitude de foules violentes qui sèment le chaos et la violence dans les rues de Paris. La représentation de l'émotion collective révolutionnaire du Peuple est liée à la modélisation architecturale du Paris du XVIII^e siècle dans le jeu. C'est un traitement assez similaire à la thèse du philosophe Ludger Schwarte :

« Si les masses révolutionnaires sont parties à l'assaut de la Bastille et se sont mises en marche pour Versailles, ce n'est pas parce qu'il existait des espaces publics bien définis. Pourtant les caractéristiques marquantes des événements sociaux – notamment les rassemblements de masses, mais aussi la rage déployée contre certains édifices – ne sont pas concevables sans une mise en forme spécifique de l'espace⁴⁹. ».

En effet, les concepteurs *ludifient*⁵⁰ l'architecture de la ville en faisant des groupes et des foules les principaux éléments qui interagissent avec les espaces virtuels. Ils brandissent des torches, encombrant les rues, se battent, s'entretuent, nous menacent, nous attaquent ou nous pourchassent. Les places sont constamment envahies par des citoyens en colère. De même, des quartiers sont plus calmes que d'autres. Les quartiers bourgeois « tentent d'ignorer le chaos ambiant », tandis que dans les faubourgs populaires « la criminalité galopante envahit la ville⁵¹ ». Parce qu'il faut créer des zones « dangereuses » pour la dynamique du jeu, les concepteurs font des faubourgs les espaces les plus mortels, parce qu'ils sont précisément « populaires », c'est-à-dire que l'on y trouve les individus les plus modestes. On assimile pauvreté et criminalité. Dans les quartiers bourgeois, les ennemis potentiels sont des gardes républicains qui patrouillent. De même, puisqu'il faut provoquer l'escalade et créer des panoramas, les rues sont encombrées de foules en colère que le joueur finit par éviter, surtout pour gagner du temps et par lassitude.

⁴⁸ « La Révolution française est une période très documentée, on a utilisé des personnages historiques quand ils ont des trous dans leur biographie. » propos de Antoine Vimal de Monteuil, producteur de *Assassin's Creed Unity*. METREAU Joel, « Assassin's Creed Unity: Ce n'est pas un jeu sur la Révolution française, mais sur un dilemme » [en ligne], 20minutes.fr, publié le 12 novembre 2014. URL : <https://www.20minutes.fr/culture/1479323-20141112-assassin-creed-unity-jeu-revolution-francaise-dilemme>

⁴⁹ SCHWARTE Ludger, *op. cit.*, p. 6-7.

⁵⁰ Fait de transformer quelque chose en un élément de jeu. Ici les bâtiments et l'architecture de la ville servent à être escaladés pour le plaisir vidéoludique de l'exploration.

⁵¹ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 199.

Dans l'ensemble des œuvres mentionnées ci-dessus, le Peuple est représenté comme une foule colérique. La masse anonyme nie les individualités des citoyens rassemblés par une même émotion politique. Une historiographie dix-neuviémiste perdue dans ces fictions. Dans *l'Anglaise et le Duc*, cela peut s'expliquer par le discours réactionnaire de Rohmer. Son film rejette la Révolution et notamment la Terreur parce qu'elle est selon lui l'expression du chaos et de la société ingouvernable. Le réalisateur associe violence populaire et Terreur, alors même que ce régime d'exception est instauré pour prévenir tout nouveau massacre. Les historiens de garde continuent de propager actuellement cette vision : « Dans les rues où se profilait l'ombre des hauts murs gris de la prison vivait une foule d'artisans toujours prête à exprimer son mécontentement⁵². » ou encore « cette population misérable, qui appartient au paysage quotidien du faubourg tout en venant de l'extérieur, se montre toujours prompt à exprimer sa colère⁵³. ». Coppola et Jacquot adaptent des livres qui se placent du point de vue de l'aristocratie (Grace et la reine). Dans *Unity*, la dimension vidéoludique domine sur la vraisemblance historique. Laurent Turcot note aussi que « les archives de police nous renseignent sur cette violence, latente ou exprimée – bien loin cependant de celle qui s'exhibe dans *Assassin's Creed Unity*, stéréotypée, prodigue en effusions de sang, coups et bousculades⁵⁴. ». Car si les sources attestent d'émeutes violentes⁵⁵, la virtualisation cyclique et ininterrompue dans le jeu rompt avec toute vraisemblance. Tout cela aboutit au même résultat : le Peuple devient un acteur inconscient et incontrôlable. Cela s'inscrit soit dans une lecture réactionnaire qui dépolitise l'action populaire au nom d'une violence chaotique (Rohmer), soit dans une lecture apolitique qui omet l'importance de l'émeute populaire dans le processus révolutionnaire (Coppola, Jacquot et *Unity*). Dans l'ensemble des fictions, le Peuple n'est pas représenté comme un acteur collectif qui a conscience de sa force politique, il ne possède pas d'agentivité⁵⁶.

⁵² DEUSTCH Lorant, *Métronome : l'histoire de France au rythme du métro parisien*, Paris, Michel Lafon, 2009, p. 323-327, cité par BLANC William, CHÉRY Aurore et NAUDIN Christophe, *Les historiens de garde*, Paris, Libertalia, 2013, p. 53.

⁵³ *Ibid.*

⁵⁴ MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, *op. cit.*, p. 98.

⁵⁵ FARGE Arlette, *Vivre dans la rue...*, *op. cit.*

⁵⁶ GUILHAUMOU Jacques, « Autour du concept d'agentivité », *Rives méditerranéennes*, n°41, 2012, p. 25-34. URL : <https://www.cairn.info/revue-rives-mediterraneennes1-2012-1-page-25.htm>

Le Peuple passe à l'action

Dans les films de Schoeller, Schneider et Brunard, ainsi que dans *We. The Revolution* (Polylash, 2018), le Peuple est un acteur collectif conscient de son pouvoir politique. Toutefois, il existe des différences dans le traitement et le message associé à cette force d'action. *Un Peuple et son roi* et *Un violent désir de bonheur* mettent en scène positivement la Révolution et qui plus est son aspect populaire. À l'inverse, dans le téléfilm et le jeu vidéo, le discours est soit en faveur de la reine (Brunard), soit de la Contre-révolution (Polylash). C'est pour cela que le Peuple n'est pas seulement une masse anonyme inconsciente ou une foule incontrôlable. Il serait aussi un acteur collectif dangereux qui aurait mis en œuvre la violence révolutionnaire (négative) de la Terreur. Dans *Ils ont jugé la Reine*, c'est le Peuple (du sans-culotte au député bourgeois Robespierre) qui demande la mort d'une « innocente victime », d'une mère et d'une veuve. Si Rohmer met en scène le Peuple comme une ombre terrible, il ne montre pas réellement de visages. Brunard, lui, fait parler les morts qui ont jugé Marie-Antoinette pour mieux les accuser⁵⁷.

Rappelons que, dans *We. The Revolution*, il y a trois entités politiques jouables : le Peuple, les Révolutionnaires (députés) et les Aristocrates. Le joueur doit trouver un équilibre dans les décisions judiciaires afin de garder les faveurs des trois groupes, sinon c'est la mort virtuelle. Les Aristocrates envoient des assassins, les Révolutionnaires nous mettent à mort dans notre bureau, le Peuple nous lynche à la sortie du tribunal. De plus, le Peuple possède un poids décisionnel plus important : plus on tarde à agir, plus on risque de provoquer une émeute⁵⁸. De même, après avoir condamné à la guillotine un accusé, il nous est possible de « convaincre » le Peuple. Selon notre résultat, nous obtenons des bonus (satisfaction ou enthousiasme) ou des malus (agacement ou colère). C'est au joueur de prendre garde car la manipulation peut se retourner contre lui. Il faut faire « rire », provoquer une « colère » ou toucher à la « sentimentalité ». En somme, on se sert de la psychologie de la

⁵⁷ « On fait le cinéma avec les morts. On prend les morts dans l'histoire et on les fait marcher. C'est ça le cinéma. ». Max Jacob cité par GUILLOUX Louis, *Absent de Paris*, Gallimard, 1951, p. 182-183. Citation empruntée à BAECQUE Antoine de, *L'histoire-caméra*, Paris, Gallimard, 2008, p. 48.

⁵⁸ Il existe un « thermomètre » gradué qui évolue selon notre vitesse à prendre une décision judiciaire pour chaque accusé. Si nous tardons trop, la foule devient en colère et c'est une fin de partie.

foule et de ses émotions. Ce nouvel élément n'est pas sans rappeler la thèse de Gustave Le Bon, dans cette volonté de manipuler des allégeances changeantes. Toutefois, il y a dans le jeu une véritable force politique populaire, bien qu'elle soit surtout négative. Plusieurs séquences montrent des visages, notamment après l'exécution par guillotine, qui représentent le dégoût, l'effroi, mais aussi la joie ou l'enthousiasme morbide.

Allons plus loin dans l'analyse du jeu avec le procès de Jean Ibert. Expliquons d'abord que selon l'origine de l'accusé, les choix de sentence judiciaire ont des conséquences sur notre popularité vis-à-vis des trois groupes politiques mentionnés⁵⁹. Jean Ibert aurait violé une jeune fille noble qui l'aurait séduit. En interrogeant les témoins, il ne fait aucune doute de la véracité des faits. L'accusé n'avoue pas parce qu'il considère que c'est un complot aristocratique. Il ne nie pas non plus. La moralité du joueur devrait le pousser à condamner le violeur. Puisque la séquence intervient au début du jeu, les Aristocrates ne sont pas encore « débloqués » comme puissance politique. Seuls les Révolutionnaires et le Peuple sont actifs. Les deux demandent la libération de l'accusé, pour la raison qu'il a violé une noble et que ce n'est donc pas répréhensible.

Comparons ce discours avec les sources du XVIII^e siècle : « on ne dit guère le viol⁶⁰ ». La parole est contrainte et de rares documents nous permettent d'interroger son degré de condamnation morale. Arlette Farge a édité la déposition d'une certaine Jeanne Gallois, fileuse de soie du Faubourg Saint-Antoine, en date du 27 juillet 1775 :

« A rendu plainte disant qu'il y a 7 années qu'elle occupe une chambre au quatrième étage de la maison du sieur Rodron père, [...] que la nuit du 20 juillet, profondément endormie, elle fut éveillée par un bruit et elle vit un homme le fils de Rodron, marchand fripier qui se jette dans sa chambre avec deux autres Champagne compagnon vitrier et un garçon per-ruquier tous demeurant rue Saint Antoine ; qu'elle se jette au bas de son lit pour appeler du secours, mais ses sens se glacèrent d'effroi, sa parole expira sur ses lèvres, un tremble-

⁵⁹ Si on condamne à mort un noble ou un prêtre, les Aristocrates sont très en colère. Si on a en face de nous un contre-révolutionnaire, il vaut mieux l'exécuter sinon le Peuple et les Révolutionnaires risquent de se venger. Tout accusé issu des couches sociales les plus modestes est défendu par le Peuple.

⁶⁰ LANCEREAU Guillaume, « Un crime au temps des Lumières. Vivre, dire et punir le viol au XVIII^{ème} siècle », *Écho des Lumières* [en ligne], 17 octobre 2019 et consulté le 23 avril 2020. URL : <https://echosdeslumières.home.blog/2019/10/17/un-crime-au-temps-des-lumieres-vivre-dire-et-punir-le-viol-au-xviiieme-siecle/>

ment s'empara d'elle et elle resta immobile et presque sans connaissance, mais le dit Rordon ne tarda pas à la faire changer de situation par sa fureur et ses emportements, il se jeta sur elle avec violence, lui captura les bras et il allait jouir d'elle si la comparante quoi que dans un temps critique [elle avait ses règles] et nue en chemise n'eut rappeler toutes ses forces et fait une résistance incroyable pour conserver son honneur et mettre un frein à leur acharnement que sa résistance ne fit qu'animer leur férocité, ils revinrent à la charge, épuisée elle eut recours aux cris malgré leurs coups puis fut violée. Les susnommés ont pris la fuite, depuis ce temps elle est dans un état déplorable tant par la violence du viol que par l'effroi éprouvé dans son temps critique, à garder le lit et lui est resté un tressaillement dans les membres qui revient toutes les nuits et la jette dans une angoisse terrible⁶¹ ».

Pour Georges Vigarello, le viol n'incarnait alors qu'une modalité dans un *continuum* de brutalités physiques et morales, d'agressivité et d'abus, de violences quotidiennes et ordinaires⁶². Des hommes du XVIII^e siècle n'hésitaient pas à évoquer de telles « pratiques » pour glorifier leur force masculine⁶³. De même, la parole des femmes était mise en cause par les accusés qui martelaient le consentement ou la provocation de leurs victimes, mais aussi par les juges qui craignaient les dénonciations fantaisistes ou intéressées. Les femmes devaient démontrer qu'elles avaient lutté, crié, appelé à l'aide, et ce jusqu'à la dernière seconde. Le viol n'était donc pas un crime de la même nature au XVIII^e siècle qu'au XXI^e siècle. C'est la question de l'honorabilité de la femme qui est mise en avant (statut social et réputation)⁶⁴.

On retrouve une accusation de la victime dans *We. The Revolution* : l'homme aurait eu raison et la femme doit prouver qu'elle s'est débattue. De même, il est très caricatural et biaisé d'induire qu'un tribunal révolutionnaire demande la libération d'un violeur. Toutefois, le dossier judiciaire reprend les éléments que nous avons évoqués ci-dessus : l'accusé parle d'une femme de petite vertu, une noble qui mérite son sort comme punition des années

⁶¹ Rapportés dans FARGE Arlette, *Vies oubliées. Au cœur du XVIII^e siècle*, Paris, La Découverte, 2019. Voir aussi FARGE Arlette, *Vivre dans la rue à Paris au XVIII^e siècle*, *op. cit.*, « le viol », p. 144-148.

⁶² VIGARELLO Georges, *Histoire du viol, XVI^e-XX^e siècle*, Paris, Seuil, 1998.

⁶³ Voir la description d'une scène de viol par Jacques-Louis Ménétra in *Journal de ma vie, Jacques-Louis Ménétra, compagnon vitrier au 18^e siècle*, présenté par ROCHE Daniel, Paris, Montalba, 1982.

⁶⁴ VIGARELLO Georges, *op. cit.*

de privilèges ; les témoins ne savent pas vraiment si la femme s'est défendue jusqu'au bout, etc. Modéliser une telle scène dans un jeu vidéo, compte tenu du discours réactionnaire dans l'ensemble de l'œuvre, tend vers la condamnation morale. Peuple et Révolutionnaires sont dépeints comme des acteurs collectifs amoraux qui défendent leurs aspirations politiques et leurs compagnons, avant de se soucier du bien-être des victimes féminines. Ce n'est pas un noble qui aurait violé une lavandière, mais bien Jean Ibert qui a agressé une aristocrate. C'est donc le Peuple qui est visé à travers cette figure masculine. La condamnation s'inscrit dans le discours contre-révolutionnaire d'immoralité des révolutionnaires⁶⁵.

Le Peuple dans *We. The Revolution* est un acteur collectif négatif, parfois identifié à un individu comme pour Jean Ibert mais, comme celui-ci n'a pas existé, il donne surtout un visage à un Peuple et une voix à la foule en colère qui siège dans le tribunal et qui attend aussi dehors. S'il est une force négative dans le jeu, le Peuple est bien doté d'une capacité d'agir, que ce soit dans les décisions judiciaires ou comme force politique. Les concepteurs, dans cette logique de condamnation, conçoivent le Peuple comme une entité immorale. Selon cette perspective, la Terreur devient le sommet de cette escalade de la violence. De même, dans *Une femme dans la Révolution*, le Peuple est d'abord montré comme une nouveauté politique, symbole d'une plus grande égalité et justice sociale. Puis l'héroïne s'éloigne de la Révolution, tandis qu'autour d'elle le peuple de Paris se radicalise. Selon le réalisateur, la Terreur incarne l'incapacité à contenir les désirs les plus radicaux du Peuple.

Face à cette domination des discours négatifs sur le Peuple, les films de Schoeller et Schneider semblent encore à part. Le titre *Un peuple et son roi* est déjà évocateur et le réalisateur revient longuement sur ce choix⁶⁶ :

« P. S : Le titre n'est pas venu d'un jet et le projet en a eu plusieurs : *Révolution*, *Fondation*, *Un peuple actif*, et même *Les Républicains*, un joli titre mais qui pouvait faire penser au parti politique du même nom. C'étaient des titres de travail, pour élaborer le film. Et j'ai pris finalement *Un peuple et son roi* car cela me permettait d'indiquer d'emblée là où il fallait regarder, là où on

⁶⁵ MAISTRE Joseph de, « Considérations sur la France » (1796), *Œuvres*, Paris, Robert Laffont, Paris, 2007.

⁶⁶ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*, p. 228-229.

allait regarder dans la Révolution : le destin du peuple, le destin de son lien au roi, et donc le destin du roi. [...]

Et pourquoi « un » ? Parce qu'on ne peut pas embrasser « le » peuple : « un peuple », c'est le peuple de cette nation-là, c'est l'indéfini de tous les personnages du film. Ce qui était important était le « et », car le « et » contient le processus, tout comme le fait de mettre le « peuple » en premier contient aussi le processus : c'est-à-dire que je pense qu'il y a révolution à partir du moment où il y a inversion, où on cesse d'être réactif au roi et où on devient actif au roi. Et le « son » indique que le film ne va pas être la biographie du roi, mais que ce qui compte est ce qu'est ce roi pour ce peuple.

Dans le film, le « peuple » prend la polysémie du mot : c'est à la fois le personnage censé représenter les figures populaires, c'est aussi les députés, c'est aussi la Nation. Et c'est aussi le mot « peuple » que les révolutionnaires eux-mêmes emploient, car ils y font référence. Souvent, on m'a dit que je représentais le peuple à travers quelques figures parisiennes : mais non, il y a dans le film l'histoire du peuple même dans les propos des révolutionnaires. Et cela va même au-delà : ce n'était pas dans l'intention première du film, mais, dans ce que je vois maintenant dans le film lui-même, « un peuple » c'est aussi nous, ce peuple auquel les révolutionnaires s'adressent dans les générations futures. Car ils ne font pas la révolution pour eux-mêmes, ils la font pour l'univers et pour les générations futures. La notion de peuple va donc jusqu'à nous.

À la fin de *L'Exercice de l'État*, le président dit (de mémoire) « le peuple n'a pas le pouvoir, il faut lui reconnaître sa colère ». Dans son livre sur la notion de peuple, Gérard Bras⁶⁷ écrit qu'à un moment donné ce qui borne le peuple ce sont les puissants, c'est-à-dire que, à un moment donné, ils se définissent comme peuple face aux puissants : « il faut que les puissants entendent nos voix, c'est le peuple qui parle ». Il y a un transfert important et décisif au moment de la Révolution française : une part de puissance passe au peuple, le peuple devient puissant ; en tout cas, il en a la possibilité, même si chacun ne le fait pas, ou même si certains prennent une puissance de contre-révolution. Et souvent je demande aux collégiens de ne pas oublier que pendant la Révolution française, c'est l'opinion aussi qui surgit, la possibilité d'énoncer des opinions. »

Cette longue citation est une source de première qualité pour notre analyse. Le réalisateur témoigne d'une connaissance politique aiguë des enjeux polysémiques du mot

⁶⁷ BRAS Gérard, *Les voies du peuple. Éléments d'une histoire conceptuelle*, Paris, Amsterdam, 2018.

« peuple ». Dans son film, nous assistons à la naissance du Peuple à travers les destins croisés de plusieurs personnages : Françoise la lavandière, Basile le vagabond et l'Oncle le verrier⁶⁸. Le Peuple de Schoeller a plusieurs visages. Il n'est pas une masse anonyme. Il est individualisé et doté de nombreuses nuances qui apportent à une intelligence collective. Les personnages bien identifiés donnent une cohérence de groupe au Peuple de Schoeller. Tout le film est construit sur le processus et les mécanismes qui ont abouti à l'exécution du 21 janvier 1793. Comment le Peuple, qui aimait son roi en 1789, a-t-il pu célébrer sa mort quatre ans plus tard ? À travers cette question historique, Schoeller met en scène l'invention du Peuple comme force politique, position qui s'explique par le recours à des lectures et des conseillers historiques plus ou moins directement impliqués dans le projet, comme, entre autre, l'historien Timothy Tackett⁶⁹. Schoeller conçoit un film dans lequel chaque action peut s'expliquer. Françoise se radicalise après de nombreux aléas, personnels ou politiques : mort de son enfant, mort de ses amis, fuite du roi, etc. Le chemin de Basile est plus sinueux et incertain. De même, Louis XVI est présenté dans sa posture de monarque, tout comme il est assailli de doutes lors de la scène du cauchemar qui ramène de l'humanité dans cette figure sacrée⁷⁰. Schoeller réalise un film « humaniste », car il présente des trajectoires de vie, tout comme le récit de Tackett « s'apparente parfois à de la *microstoria* car il est une somme d'aventures individuelles, de récits minuscules dont l'ensemble compose un tableau assez complet du choc de l'événement et de sa résonance à travers le royaume⁷¹. ». Le réalisateur a voulu redonner au Peuple sa capacité d'agir comme acteur légitime du processus révolutionnaire.

⁶⁸ La première incarne la radicalisation sans-culotte des populations du faubourg Saint-Marcel. Le deuxième est l'esprit libre des Lumières. Le dernier représente la sagesse d'un homme plus âgé et d'une génération passée, comme un contraste avec la jeunesse des deux autres personnages qui auront à construire le « nouveau monde ».

⁶⁹ C'est précisément la thèse de l'ouvrage de Timothy Tackett, *Le roi s'enfuit. Varennes et l'origine de la Terreur*, Paris, La Découverte, 2004. Il recherche les origines de la Terreur dans l'événement de la fuite de Varennes, mais aussi dans un temps plus ancien. Il rompt avec la fracture 1793-1794 pour décrire un long processus. Selon lui, les violences villageoises anti-aristocratiques peuvent s'expliquer par des haines plus anciennes. Ainsi le réalisateur a été séduit par cette thèse qui proposait une écriture du temps long de la Révolution.

⁷⁰ Cf. le chapitre 3 sur la représentation de Louis XVI.

⁷¹ DUPRAT Annie, « Timothy Tackett, *Le roi s'enfuit. Varennes et l'origine de la Terreur* », *Annales historiques de la Révolution française*, n°339, 2005, p. 160.

Clément Schneider a réalisé *Un violent désir de bonheur* dans la même perspective : « en partant de situations très binaires on a voulu créer de la perméabilité. Car c'est finalement ça la complexité de la révolution, les choses ne sont jamais toutes blanches ou toutes noires ; deux mondes qui s'opposent très frontalement sont en fait plus organiquement liés qu'on ne le pense et vont s'interpénétrer assez naturellement⁷². ». Rappelons que le personnage de Gabriel est un jeune moine isolé du monde, dont il perçoit les rumeurs par les rares visites du colporteur. La Révolution bouleverse ce microcosme durant l'été 1792 par l'arrivée de soldats venus réquisitionner le couvent. Progressivement, Gabriel devient François en même temps que le moine retourne à la vie séculaire. Ce processus s'accompagne de multiples apprentissages : lecture de textes philosophiques, discussions, responsabilité d'un groupe, liaison charnelle, etc. C'est à la fin du film, en sortant du champ de la caméra et du récit, que François rejoint le Peuple : nous savons juste qu'il décide de suivre les soldats vers la ville la plus proche. Schneider prend le temps de construire un récit d'apprentissage. Enfin, comme chez Schoeller, Schneider met en scène un peuple complexe, composé d'individus à la fois positifs et négatifs, loin du manichéisme des films de Rohmer, Bernard, Jacquot ou des jeux vidéo.

Conclusion

À l'écran, le Peuple de la Révolution domine sous une forme négative, héritière des théories psychologiques et conservatrices du XIX^e siècle. Comme le note Deborah Cohen, malgré un renouvellement historiographique qui valorise l'individu, la stigmatisation du peuple persiste⁷³. Selon elle, le principal obstacle reste celui de ne pas penser les individus en dehors de ce groupe, c'est-à-dire de nier la capacité de chaque être à agir seul et sans les autres. C'est le même constat que fait Sophie Wahnich lorsqu'elle appelle à ne pas séparer les raisons d'agir des émotions de la foule : les émotions collectives sont l'association des émotions de chaque individu qui compose la foule. C'est précisément ce que ne font

⁷² BECDELIEVRE Romain de, SCHNEIDER Clément, *Par les temps qui courent*, France Culture, diffusé le 26 décembre 2018.

⁷³ COHEN Deborah, *op. cit.*, p. 413.

pas les créateurs de ces fictions négatives envers le *groupe-peuple*. Qu'il soit acteur inconscient ou conscient, réalisateurs et concepteurs envisagent le Peuple comme une masse indistincte. À l'inverse, Schoeller et Schneider font le choix de présenter des visages en écrivant des récits individuels pour expliquer la fusion en un corps collectif⁷⁴. Alors que l'objet-peuple est hétérogène⁷⁵, il est souvent visible à l'écran comme un bloc unifié, selon cette logique manichéenne d'en faire l'acteur détenteur de la violence révolutionnaire. Mais nous l'avons vu, certains concepteurs se servent également de l'individualisation pour caricaturer le peuple et reprendre des préconçus visuels des mentalités et des représentations de la Révolution : le sans-culotte édenté, le manque d'hygiène, l'obscénité, les crimes sexuels qui apparaissent ignobles pour le public contemporain, etc. Les dilemmes de représentation du Peuple, lors de la conception des fictions, se concentrent ainsi sur sa capacité d'action et sa responsabilité dans le processus révolutionnaire. À cause de la fascination actuelle pour la Terreur, le Peuple est présenté comme une foule ingouvernable qu'il a fallu contrôler. Sinon, c'est pour montrer les processus et l'escalade de la violence qui auraient conduit aux massacres de 1792, puis de 1793-1794.

Schoeller et Schneider ont quant à eux un regard contemporain positif sur la Révolution, comme moment fondateur de leurs identités politiques et républicaines. Ils cherchent plutôt à interroger la radicalisation et les violences populaires. Selon les travaux de Tackett (pour Schoeller) et de Hazan (pour Schneider), les réalisateurs mettent en avant des causes sociales, morales ou économiques, pour éclairer de tels passages à l'acte, notamment parce qu'ils peuvent paraître trop soudains ou irréfléchis, voire parce que le public contemporain est surtout habitué aux discours négatifs sur l'action populaire.

Les auteurs de *Révolution* Florent Grouazel et Yunn Locard ont eux aussi interrogé cette dépolitisation de l'action populaire durant la Révolution⁷⁶. Sur le traitement visuel du peuple dans leur bande-dessinée, Pierre Serna a ainsi relevé :

⁷⁴ Jean-Paul Sartre interroge ce qu'il appelle « groupe en fusion » comme l'agrégation d'individus qui fusionnent en un collectif et autour d'un même projet. Voir SARTRE Jean-Paul, *Critique de la raison dialectique*, t. I et II, Paris, Gallimard, 1960/1985, p. 508 et le chapitre « Le Serment et la Terreur » in WAHNICH Sophie, *La Révolution française n'est pas un mythe*, op. cit., p. 77-81.

⁷⁵ COHEN Deborah, op. cit., p. 416.

⁷⁶ GROUZEL Florent et LOCARD Yunn, *La Révolution, I – Liberté*, Arles, Acte Sud, 2018.

« Heureusement, les auteurs prennent le temps de dessiner, de faire parler, de montrer l'action, redonnant à ce peuple sa visibilité. [...] Il en ressort, non pas la description du peuple, mais l'intimité avec des peuples, car, là encore, une histoire intéressante est une histoire complexe, non réductrice, donnant à voir l'éclatement du réel, la subjectivité des acteurs pris dans l'action dont le récit aplatit les émotions et le vécu de chacun. Ici la prouesse, et c'en est une, consiste à montrer LES [sic] peuples et leurs révolution qui finissent par converger vers LA [sic] Révolution⁷⁷ ».

Dans ces propos sur la Révolution, les auteurs associent les événements récents, comme les mouvements sociaux de 2016 et 2018, ce qui fait écho aux créations de Pommerat au théâtre⁷⁸ et de Schoeller et Schneider au cinéma. On observe un renouveau artistique d'œuvres favorables au Peuple révolutionnaire, malgré le jeu *We. The Revolution*. Peut-être parce que ses luttes résonnent aujourd'hui, le Peuple est invoqué comme un symbole mobilisable qui doit « donner du courage dans ces temps d'effroi où l'on veut faire disparaître jusqu'à l'idée de liberté, de réciprocité, d'universalité et d'égalité⁷⁹. ».

4.1.2 Le Clergé : entre radicalité et spiritualité

On estime qu'au XVIII^e siècle, 6 à 10% des terres en France appartenait au clergé⁸⁰. Premier des ordres de l'Ancien Régime, le clergé était divisé en deux catégories : d'une part le clergé séculier qui était au contact des laïcs et de la vie laïque, et d'autre part le clergé régulier qui obéissait à une règle. Selon une approche plus sociale, nous pouvons aussi différencier un haut clergé issu de la noblesse en 1789, et un clergé roturier qui provenait des couches plus modestes de la population. Les sources permettent aux historiens d'évoquer le nombre de 60 000 prêtres séculiers en 1789⁸¹, auxquels s'ajoutent environ 30 000 religieux et 40 000 religieuses, soit à peine 0,5 % de la population - si nous l'estimons à environ 28 millions à la même date.

⁷⁷ SERNA Pierre, postface in GROUAZEL Florent et LOCARD Younn, *op. cit.*, p. 326.

⁷⁸ POMMERAT Joël, *Ça ira (1) fin de Louis*, 2016.

⁷⁹ WAHNICH Sophie, *La liberté ou la mort*, *op. cit.*, p. 246.

⁸⁰ VOVELLE Michel, *La Révolution française : 1789-1799*, Paris, Armand Colin, 2015, p. 12.

Contrairement à ce que l'on peut voir à l'écran, l'Église catholique a d'abord été favorable à la Révolution de 1789. Mais la question de la Constitution civile du clergé a cristallisé les oppositions⁸². Philosophiquement et spirituellement, Révolution et Église n'étaient pas incompatibles, mais l'intrusion du politique a commencé à fragiliser les relations entre révolutionnaires et clercs. Ainsi dès 1790, l'Église se déchire entre les prêtres constitutionnels et les prêtres réfractaires qui continuent d'affirmer leur fidélité et soumission au pontificat romain. En 1790, un diptyque d'estampe représente visuellement l'opposition entre le prêtre réfractaire et le prêtre constitutionnel [ill. 80]. Le réfractaire est un « prêtre-aristocrate » à l'apparence cadavérique. Il évoque l'émigration contre-révolutionnaire. Le constitutionnel prête serment sur la constitution et la croix. Il a une physionomie plus harmonieuse⁸³. Plus tard, lors de déchristianisation, Michel Vovelle estime qu'environ 60 % des curés constitutionnels auraient abdicé, un sur quatre se serait marié, et la majorité serait retournée à la vie civile pour y exercer un métier⁸⁴.

Ainsi Révolution et religion sont liées par de multiples facteurs. Contrairement aux idées reçues, qui se focalisent sur la « déchristianisation » républicaine⁸⁵, les deux ne sont pas incompatibles. Interrogeons ces réalités historiques et leur application dans nos fictions. Quels images et récits sur la religion observe-t-on dans ces œuvres de fiction ? Y décèle-t-on un traitement positif ou bien un rejet ? Puisque ces fictions contemporaines sont conçues dans une société largement déchristianisée, intéressons nous à cette distanciation temporelle. Les œuvres conçues au début du XXI^e siècle en France sont nécessairement fabriquées dans une société républicaine et laïque. Nous concentrons notre analyse autour de la remise en cause du poids de l'Église car c'est principalement sous cet angle qu'apparaît le Clergé à l'écran. L'opposition entre le clergé réfractaire (*L'Anglaise et le duc*, *Assassin's Creed Unity*, *Une femme dans la Révolution*, *We. The Revolution* et *Un violent désir de bon-*

⁸¹ BONZON Anne et VENARD Marc (dir.), *La Religion dans la France moderne (XVI^e-XVIII^e siècles)*, Vanves, Hachette Education, 2008, p. 69. Voir aussi LAGRÉE Michel, « Le bon pasteur de l'école française de spiritualité » in LEMAITRE Nicolas, *Histoire des curés*, Paris, Fayard, 2002, p. 227-246 ; et PLONGERON Bernard, *La vie quotidienne du Clergé français au XVIII^e siècle*, Paris, Hachette, 1974.

⁸² TACKETT Timothy, *La Révolution, l'Église, la France*, Paris, Cerf, 1986.

⁸³ WAHNICH Sophie, *op. cit.*, p. 84.

⁸⁴ VOVELLE Michel, *Religion et Révolution : la déchristianisation de l'an II*, Paris, Hachette, 1976.

⁸⁵ La déchristianisation n'a débuté de manière effective qu'à partir de septembre 1793, *Ibid.*

heur) et celui constitutionnel (*Un Peuple et son roi* et *Un violent désir de bonheur*) est visible dans les fictions.

Dans *We. The Revolution*, la religion est très présente. Rappelons qu'un des fonds visuels du jeu (image en arrière-plan) représente l'opposition entre l'enfer et le paradis. La Terreur est très présente dans le récit. Le *gameplay* est ainsi construit en trois groupes d'acteurs : Peuple, Révolutionnaires (députés) et Aristocrates. L'Église est intégrée dans cette dernière catégorie, car les concepteurs n'évoquent que les clercs réfractaires. Il n'y a aucune mention d'une constitution civile ou de curés favorables à la Révolution. En tant que juge républicain, on interroge même des prêtres. L'un des premiers suspects à passer devant notre juridiction est d'ailleurs le vicaire Claude Pochard⁸⁶. Rattrapé, et presque pendu par une foule en colère, il est amené devant notre personnage. Notre famille veut nous dissuader de le condamner. En effet, Claude Pochard est le précepteur de notre fils aîné⁸⁷. La fiche descriptive du vicaire présente les éléments suivants : il est « favorable aux Lumières », mais c'est un prêtre réfractaire qui est accusé « d'espionnage » et « d'activités contre-révolutionnaires ». Diverses preuves à charge ont été trouvées dans ses appartements : une lettre à l'archevêque, un calice et un reliquaire - alors que les biens de l'Église ont été saisis puisque nous sommes en 1792. Pire, Pochard diffamerait la Révolution devant ses élèves. Puis on débloque des questions pour l'interroger mais on peut très bien décider de le juger sans l'interroger. Le Peuple souhaite la guillotine, les Révolutionnaires la prison et notre famille l'acquittement. Les motifs d'accusation à reconstituer sont surtout liés à la contre-révolution, à sa propagande et à la détention illégale des biens religieux [ill. 81]. L'accusé dément tout acte de complotisme, il met en avant ses croyances et les dérives autoritaires de la Révolution. Défenseur des idées des Lumières, il prône une liberté religieuse de culte. L'accusateur public répond « superstition » et « menace ». Le récit nous présente Claude Pochard comme un innocent, pourtant seul l'avis de notre famille opte pour cette option.

⁸⁶ Claude-Antoine Pochard (1766-1833), connu sous le nom de l'abbé Pochard, est un prêtre et précepteur français qui s'est opposé à la Constitution civile du clergé. Il s'exile en Suisse puis en Pologne. Voir FISCHER Jérémie, « L'adoption d'un prêtre réfractaire comtois par une famille de l'aristocratie polonaise : L'abbé Pochard chez les Skórzewski (1796-1833) », in WERLY Patrick (dir.), *Les Aristocraties en Europe du Moyen Âge à nos jours*, Strasbourg, Presses universitaires de Strasbourg, 2011, p. 111-120.

⁸⁷ L'ensemble de ces éléments est donc vraisemblable.

La justice révolutionnaire est présentée comme imparfaite et arbitraire. Les révolutionnaires sont même tous vus comme des anti-religieux.

Pendant la Révolution française, il est impossible de parler d'une déchristianisation totale des populations. Mais c'est pourtant l'objectif des concepteurs de *We. The Revolution*. Par leur conservatisme (et possible religiosité), les concepteurs montrent la Révolution comme un reniement des valeurs chrétiennes. Relevons que Pochard a fini sa vie en Pologne, où il a publié ses mémoires⁸⁸. On ne peut l'affirmer avec certitude, mais la présence de ce personnage très secondaire de la Révolution, laisse penser que les concepteurs du studio polonais Polyslash se sont fondés sur une historiographie polonaise, qu'ils ont fait appel à des historiens, voire qu'un des concepteurs auraient un rapport étroit à l'histoire (contre-révolutionnaire) de la Révolution.

D'autres prêtres réfractaires sont visibles dans notre corpus. Dans son film, Rohmer (lui aussi conservateur) évoque la destruction de la tradition chrétienne. Grace Elliott était une fervente catholique originaire d'Écosse et elle est ainsi représentée par Rohmer⁸⁹. Lors de la séquence finale, des clercs croupissent dans les prisons auprès d'aristocrates, dans l'attente de leurs procès et de leurs très probables exécutions. Un prêtre est traîné jusqu'à l'échafaud. De même, les prêtres réfractaires ont une fiche descriptive dans la notice encyclopédique d'*Assassin's Creed Unity*, à côté des « Chouans », des « Sans-culottes » ou du « Tiers-État ». De plus, l'Église est présentée comme l'alliée de la secte des Templiers - les principaux ennemis du jeu. Les Assassins sont plutôt liés à une forme d'athéisme ou de déisme. Ils sont les défenseurs de la liberté et ils s'opposent à l'autoritarisme de l'Inquisition durant l'époque médiévale – selon le *lore*⁹⁰ de la saga.

⁸⁸ FISCHER Jérémie, « Les archives personnelles de l'abbé Pochard (1791-1840) : caractéristiques, problématiques archivistiques et intérêt historique du fonds », in FORYCKI Maciej, JAKUBOSZCZAK Agnieszka, MALINOWSKA Teresa (dir.), *Les dynamiques du changement dans l'Europe des Lumières*, Poznan-Paris, Académie polonaise des sciences, 2018, p. 419-478

⁸⁹ ELLIOTT Grace (préface d'Éric Rohmer), *Journal de ma vie durant la Révolution française*, Paris, Les Éditions de Paris, 2001.

⁹⁰ Le *lore*, contraction anglo-saxonne du « folkore », correspond à l'histoire d'un univers de fiction.



Illustration 80: *Prêtre aristocrate fuyant le serment civique et Prêtre patriote prêtant de bonne foi le serment civique*, 1790, eau-forte, 13,5 x 20 cm, Bibliothèque nationale de France, Paris.

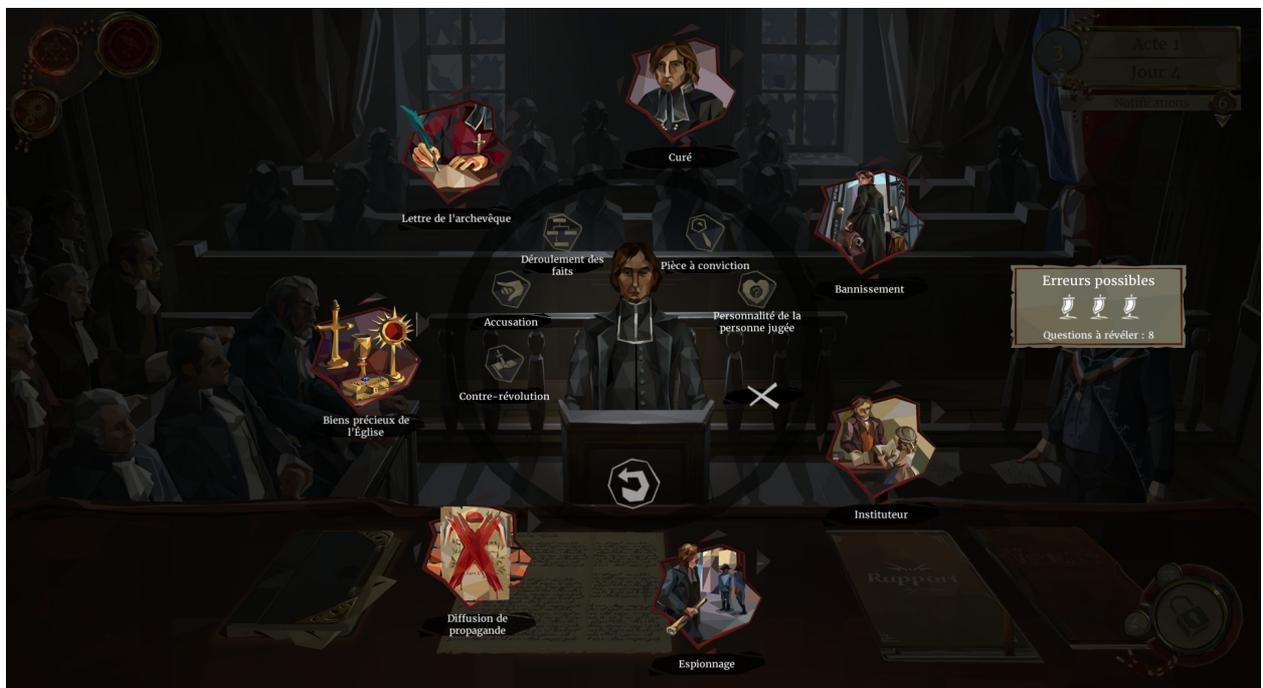


Illustration 81: Capture d'écran de *We. The Revolution*, Polyslash, 2019. Les motifs d'accusation contre le prêtre sont liés à la contre-révolution.

Le clergé est donc plutôt vu comme une menace dans ce jeu. Mais, comme dans *We. The Revolution*, ce sont les réfractaires qui sont modélisés et non pas les constitutionnels. De même, la déchristianisation est omniprésente dans *Assassin's Creed Unity*.

Dans le téléfilm de Verhaeghe, *Une femme dans la Révolution*, Gabriel et Manon emmènent leur nouveau-né à l'abbé pour l'inscrire dans le registre paroissial. Il s'en suit une discussion entre le révolutionnaire Gabriel et le prêtre qui refuse de le faire en l'absence de baptême. Chacun oppose à l'autre ses arguments et l'abbé est réfractaire puisqu'il ne cède pas. Le couple finit par partir sans avoir baptisé leur enfant. Un an plus tard, lorsque celui-ci décède après la fusillade du champs de Mars, Manon et Gabriel retournent voir un autre prêtre, Frédéric, pour faire enterrer leur fils en terre chrétienne. Mais le couple n'étant pas marié et l'enfant pas baptisé, le prêtre refuse d'abord mais cède finalement. Une scène montre l'implication du père Frédéric dans la propagande contre-révolutionnaire, notamment sur les biens de l'Église. Il entretient aussi une correspondance avec les émigrés. Apprenant que Manon est favorable à la Révolution, le prêtre se met à se méfier du couple. Le curé finit par menacer de ne plus desservir ses sacrements à la famille de Manon qui est vendéenne et très catholique. Dans cette première partie du téléfilm, la religion est ainsi présente à travers la figure de Manon. Sa remise en cause par la Révolution est incarnée par le personnage de Gabriel. Les aléas rencontrés par le couple représentent les tensions entre le clergé constitutionnel et le clergé réfractaire. Il y a bien la présence de deux prêtres réfractaires, voire contre-révolutionnaires, l'abbé et le prêtre Frédéric. Il n'y a pour autant pas de prêtres constitutionnels dans la seconde partie du téléfilm. La religion disparaît en même temps que les préoccupations de Manon, et la déchristianisation républicaine n'est qu'à peine évoquée, alors que le récit se poursuit jusqu'en juillet 1794.

À l'opposé, il y a donc les prêtres constitutionnels, c'est-à-dire ceux qui ont accepté les principes de la constitution civile du clergé, et peut-être même ceux de la Révolution, jusqu'à ceux qui ont rejoint la vie civile. C'est là tout l'enjeu scénaristique du film *Un violent désir de bonheur* de Clément Schneider. Sophie Wahnich parle d'un « desserrement des contraintes religieuses, sinon à une véritable déchristianisation. La préoccupation du salut

cohabite désormais avec la recherche du bonheur⁹¹. ». Au XVIII^e siècle, la quête du bonheur est un enjeu important pour la grande majorité des curés de paroisse dans les campagnes françaises. Dans son film, Clément Schneider va plus loin en choisissant un couvent de moines dans un arrière-pays provençal. Gabriel est un jeune frère qui vit dans cette communauté isolée. L'entrée de la Révolution dans sa vie coïncide avec l'ouverture du film pour le spectateur : l'arrivée du colporteur qui annonce qu'une troupe de soldats révolutionnaires marche vers le monastère pour le réquisitionner. Ce colporteur est récurrent tout au long du film. C'est lui qui annonce le « début » de la Révolution comme sa « fin », ce qui coïncide de nouveau avec le début et la fin du film.

Le choix d'un colporteur n'est pas anodin. Il fait d'abord écho à une réalité car c'était par ces voyageurs que circulaient les nouvelles, mais aussi parce qu'ils étaient des passeurs de culture. Toujours dans le film, c'est lui qui dépose une brochure révolutionnaire sur le lit de Gabriel. C'est encore lui qui l'encourage à se pencher sur les idées philosophiques. C'est enfin lui, comme nous pouvons le deviner, qui mène des conversations depuis plusieurs années avec le jeune frère. Le colporteur est le lien du moine avec le siècle, comme une ouverture vers l'extérieur. Tout le film de Schneider est construit sur le débat entre religion et révolution. C'est une révolution interne pour Gabriel qui est tiraillé entre les aspirations à la liberté et sa foi chrétienne. C'est aussi une révolution externe parce qu'il est divisé entre la fidélité à son couvent et l'obéissance à la nouvelle loi républicaine. Gabriel tient tête et refuse le nouvel ordre des choses. Il est le seul à rester dans les lieux mais pour cela il doit accepter de devenir sergent et quitter sa fonction cléricale.

Gabriel passe la plus grande partie de son temps à l'extérieur, auprès de son olivier ou dans le potager du couvent. Il s'allonge souvent dans l'herbe et écoute les cigales, ou le vent à travers les arbres. D'abord il refuse la Révolution. S'il se résigne à abandonner ses fonctions, c'est avant tout pour rester dans ce territoire sacré où il se sent chez lui. C'est en réalité par la rencontre avec Marianne, cette ancienne esclave affranchie, que Gabriel devient François. Elle lui enseigne une nouvelle philosophie. Elle lui transmet le goût de la liberté. La quête du bonheur passe par une rencontre amoureuse. Le désir et la passion

⁹¹ WAHNICH Sophie, *op. cit.*, p. 26.

éloignent progressivement Gabriel de ses convictions religieuses. Finalement, dans un acte symbolique Marianne rase son crâne et lui donne de nouveaux habits. Ce rituel intervient après qu'ils aient fait l'amour et que le frère ait donc renoncé à l'abstinence. Gabriel devient alors François, un nom que lui avait donné le capitaine de la troupe mais qu'il avait jusque-là refusé de porter.

En parallèle de révolution autant extérieure qu'intérieure, Gabriel/François est témoin de formes de persistance des croyances religieuses. Les soldats par ailleurs se moquent de la fidélité de Gabriel envers sa religion. Ils blasphèment souvent. Pourtant, un des soldats vient trouver le jeune frère pour lui demander de le confesser. Le décor de cette scène est en extérieur, le plan est construit de la manière suivante : face à nous, Gabriel d'un côté et le soldat de l'autre, en arrière-plan nous devinons l'aridité d'une garrigue. Et devant eux, soit au première-plan pour le spectateur, un tas de bois. En fait, c'est le confessionnal qui a été débité et dont les planches sont destinées au feu. Malgré la violence symbolique de cette séquence pour le personnage fictif de Gabriel, cette situation absurde provoque une gêne comique pour le public contemporain. Malgré cela, le frère reste impassible et relève la planche intacte qui permet de séparer le confesseur du confessé [ill. 82]. Chacun s'installe d'un côté de ce confessionnal improvisé, puis le soldat commence à avouer son crime.

Ensuite, dans une des dernières séquences du film, François reçoit la visite d'une famille qui vit à proximité du couvent. La femme amène le corps de son défunt mari et demande au frère de mener la cérémonie de son enterrement. Si l'habit ne fait plus le moine - ni tonsure ni coule - François continue d'exercer ses sacrements et accepte de mener le rite funéraire. Le film s'achève sur cette ambiguïté : nous ne savons pas si nous avons en face de nous Gabriel ou François. Si François a existé ou s'il est le mensonge de Gabriel. Ou bien encore si François est la fusion de l'ancien et du nouveau. C'est une approche philosophique défendue par Clément Schneider qui cherche à interroger les contradictions humaines :

« Comme je le disais, au tout début il y avait le projet de travailler sur la première séparation de l'Église et de l'État. Donc, forcément, il nous fallait une figure religieuse. Les affrontements binaires ne me semblent pas les plus intéressants : les religieux

contre les révolutionnaires par exemple. Ce qui est beau, c'est mettre en scène deux mondes qui s'opposent et voir à quel point, possiblement, ils sont poreux et perméables l'un à l'autre.⁹² ».

Difficile alors de savoir si Gabriel est un prêtre réfractaire ou constitutionnel, même si la fin sous-entend que François part rejoindre la vie civile et qu'il aime Marianne. Toutefois, il continue de distribuer des sacrements. La Révolution est pour lui un bouleversement métaphysique et une nouvelle philosophie dans sa quête du bonheur.

En réalité, seul Schoeller met en scène un prêtre constitutionnel. En effet, dans la séquence de plantation d'un arbre de la Liberté, Basile est attaché au pilori tandis que se tient une messe dominicale. Le curé fait dans son sermon l'apologie des nouvelles libertés. C'est l'été 1791. La constitution a donc déjà été appliquée. Dans cet élan démocratique, le curé décide d'absoudre les crimes de tous ses paroissiens. Il demande à ce que l'on libère Basile et que son accusateur lui pardonne. Les villageois heureux sont présentés dans une union fraternelle et presque républicaine - bien que nous soyons en 1791. Femmes et enfants ont des couronnes de fleurs dans les cheveux. On danse et on rit. C'est une véritable démonstration de bonheur. Le prêtre est au centre de cette communauté comme un « souverain en son royaume »⁹³ [ill. 83]. Comme chez Schneider, Schoeller met en scène les différentes nuances de religiosité qui traversent la Révolution : les athées hostiles, ceux qui doutent et ceux qui conservent leur foi intacte. *Un Peuple et son roi* s'achève sur cet acte anti-religieux de célébration de la mort du roi. On y voit le sang du roi touché par superstition mais aussi des signes de croix.

Les œuvres audiovisuelles et vidéoludiques s'intéressent donc peu à ces enjeux. Schoeller, qui propose une lecture sociale de la Révolution au cinéma, ne peut pas mettre en scène la déchristianisation, les mascarades et la nouvelle religion républicaine car elle ne débute qu'à partir de septembre 1793. Il évoque plutôt la persistance des croyances religieuses lorsqu'elles sont en lien avec une forme de fidélité au roi.

⁹² ORAIN Hugo et SCHNEIDER Clément, entretien, cf. Annexe 1.

⁹³ WAHNICH Sophie, *La Révolution française expliquée, op. cit.*, p. 26.

Un violent désir de bonheur de Clément Schneider est en ce sens une exception puisqu'il fait d'un frère le personnage principal de son film. L'approche micro-historique permet de s'intéresser avec précision à ces petites révolutions intérieures. Quelle place accordée à l'Église à l'écran ? Sur de nombreuses images « l'ecclésiastique est ensuite dénoncé par le biais classique de la marginalisation sexuelle. C'est alors le pêché moral de l'homosexualité qui est souligné⁹⁴. ». Des prêtres sont représentés sous les traits d'animaux⁹⁵ parce qu'ils étaient perçus comme des ennemis : « L'Autre devient l'Ennemi, avec l'aspect d'une bête immonde à abattre⁹⁶ ». C'était une réalité sûrement plus urbaine que rurale⁹⁷. Schoeller et Schneider mettent en avant la continuité des croyances dans les populations plutôt que la fracture voulue à Paris. Gabriel/François devient l'incarnation de cette difficile relation entre religion et révolution. Les aspirations philosophiques des Lumières trouvent écho dans son violent désir de bonheur⁹⁸, mais il rejette toute forme de violence révolutionnaire. François est alors peut-être l'incarnation d'une fusion idéale de la spiritualité et de la radicalité révolutionnaire :

« C'était un personnage qui pouvait circuler d'un monde à l'autre, plus fluidement. [...] La parenté entre l'engagement des religieux et des révolutionnaires me semblait très intéressante. C'est d'un seul coup l'endroit où ces deux mondes-là peuvent se comprendre. Ils ont un vocabulaire identique et une expérience commune⁹⁹. »

On se demandait comment les fictions historiques mettent en scène les rapports entre religion et Révolution, notamment si les auteurs les opposeraient, selon l'approche laïque que la Première République a déchristianisé la société du XVIII^e siècle.

⁹⁴ BAECQUE Antoine de, *La Révolution terrorisée*, op. cit., p. 22.

⁹⁵ Voir *L'abbé Tise / L'abbé revenant du Pays des Lanternes / L'abbé Quille*, 1790, eau-forte anonyme coloriée, 15,5 x 29,5 cm, Collection de Vinck, Bibliothèque nationale de France, Paris. L'abbé Tise est représenté avec des oreilles d'âne pour « exciter le rire des patriotes des rues de Paris ». Voir BAECQUE Antoine de, *La Révolution française à travers la caricature*, Paris, Presses du C.N.R.S, 1989, p. 94.

⁹⁶ SERNA Pierre, op. cit., p. 218.

⁹⁷ MARTIN Jean-Clément, *Infographie*, op. cit., p.54. Voir aussi CHOPELIN Paul, *Ville patriote et ville martyre. Lyon, l'Église et la Révolution (1788-1805)*, Paris, Letouzey & Ané, 2010.

⁹⁸ Le titre du film *Un violent désir de bonheur* provient du livre de Jacques Lacarrière, *La Plus Belle Aventure du monde* qui est paru en 2011, et qui parle de la spiritualité cistercienne. Cf. Annexe 1.

⁹⁹ ORAIN Hugo et SCHNEIDER Clément, cf. Annexe 1.

Finalement, le Clergé réfractaire est le plus visible dans notre corpus. De même, à l'écran, plusieurs acteurs cléricaux sont présentés dans l'opposition à la Révolution. Le personnage de Clément Schneider, Gabriel, est une exception dans l'ensemble des représentations fictionnelles de la Révolution car il est le protagoniste principal du récit. À travers lui, le réalisateur représente la remise en cause de la place du Clergé dans la société du XVIII^e siècle, notamment après la disparition des trois ordres. Dans les œuvres audiovisuelles et vidéoludiques, la déchristianisation n'est pas présente, ce qui s'explique notamment parce que la plupart des scénarios s'arrêtent avant septembre 1793. Cependant, les auteurs ne maîtrisent pas véritablement l'histoire de la Révolution et ils ont tendance à faire apparaître la déchristianisation dès 1789, en amalgamant le processus officiel républicain de 1793 et une remise en cause plus générale du rôle de l'Église qui avait commencé plus tôt au XVIII^e siècle.



Illustration 82: Capture d'écran d'*Un violent désir de bonheur*, Clément Schneider, 2018.
Gabriel (Quentin Dolmaire), à gauche, mène une confession dans un champ.



Illustration 83: [ill. 83] Capture d'écran d'*Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018.
Le curé conventionnel (Stéphane De Groodt) bénit l'arbre de la Liberté.

4.1.3 La Noblesse : nostalgie d'un ordre disparu ?

Au XVIII^e siècle, la Noblesse regroupe les individus détenteurs de privilèges, de droits mais aussi de devoirs qu'ils obtenaient par leur naissance. Les historiens estiment qu'il y avait entre 100 000 et 300 000 nobles dans le royaume de France aux débuts de la Révolution, soit environ 1 % de la population¹⁰⁰. Si une partie des nobles est sensible aux idées des Lumières, la majorité des 330 députés des États généraux est hostile à tout changement¹⁰¹. Pour synthétiser l'évolution historiographique, on reprend la conclusion de Claude-Isabelle BreLOT pour un colloque à Bordeaux sur la Noblesse de l'Ancien Régime :

« Les noblesses ne sont plus étudiées en elle-mêmes, mais comme élites sociales, et donc replacées dans la société, qu'elles soient instituées ou non. L'adaptation de la noblesse au modèle républicain – contre-modèle par excellence – en est une belle illustration, rendue possible par la greffe des noblesses sur la longue durée. Quant à l'analyse des représentations de la noblesse, elle est essentielle à la réinsertion des noblesses dans la société globale : l'histoire sociale sort de l'étude des groupes sociaux, dans laquelle elle s'est longuement attardée, pour atteindre l'utopie d'une véritable histoire du social¹⁰². ».

Dans les premiers temps de la Révolution, des nobles libéraux, qui sont minoritaires, s'investissent par idéaux dans cette reconfiguration politique et générale qui s'opérait en 1789. Le marquis de La Fayette, le duc d'Orléans ou le comte de Mirabeau pour ne citer qu'eux, sont autant d'exemples de figures nobiliaires qui se sont impliqués dans le processus révolutionnaire dès ses débuts¹⁰³. Pour que le Tiers-État puisse s'affirmer, comme un réel pouvoir politique, une partie du peuple fait des nobles leurs principaux antagonistes.

¹⁰⁰ BIARD Michel et DUPUY Pascal, *op. cit.*, p. 24-25. Voir aussi BOURDIN Philippe (dir.), *Les noblesses françaises dans l'Europe de la Révolution*, Rennes, PUR, 2010

¹⁰¹ CABOURDIN Guy, *Lexique historique de la France d'Ancien Régime*, Paris, Armand Colin, 1998, p. 131.

¹⁰² BRELOT Claude-Isabelle, « Conclusion » in PONTET Josette, FIGEAC Michel et BOISSON Marie (dir.), *La noblesse de la fin du XVI^e au début du XXI^e siècle, un modèle social ?*, Angers, Atlantica, 2002, t. 2, p. 365.

¹⁰³ TACKETT Timothy, *Par la volonté du peuple, comment les députés de 1789 sont devenus révolutionnaires*, Paris, Albin Michel, 1997.

Images et discours se multiplient pour alimenter cette accusation dès 1789. Mirabeau écrit que « l'exercice de la raison et de la vertu est la seule vraie noblesse¹⁰⁴. ». Le noble est devenu cette figure honnie du privilégié, du seigneur qui exerçait sa domination injuste sur les populations laborieuses.

Comme nous l'avons vu, les nobles sont très présents dans les dernières œuvres audiovisuelles où ils sont souvent les personnages principaux (Rohmer, Coppola, Jacquot et Brunard). Ils apparaissent aussi par la remise en cause de l'ordre social et afin d'incarner un individu privilégié (Verhaeghe, *Assassin's Creed Unity*, Poiré, Schoeller, Schneider et *We. The Revolution*). Nous étudions alors deux dimensions de la noblesse de la Révolution sur les écrans contemporains. D'abord nous constatons une représentation de l'aristocrate comme une figure frivole, dépensière et privilégiée, comme pour opposer les excès de luxe à la misère populaire. Puis l'aristocrate est aussi l'ennemi, soit parce qu'il le devient en s'opposant à la révolution, soit parce qu'il incarne une menace extérieure (émigration des nobles). La noblesse est pour le public français une évocation du passé ou de lointains ancêtres des monarchies européennes encore au pouvoir¹⁰⁵. L'effacement actuel de la noblesse en France peut expliquer cette possible fascination, ou nostalgie, qu'on étudiera.

Le noble français incarne au XVIII^e siècle l'étiquette versaillaise. C'est un mode de vie qui se diffuse dans toute l'Europe : savoir-vivre, politesse, raffinement et frivolité¹⁰⁶. Somptuosité et faste de la Cour sont symbolisés dans les années qui précèdent la Révolution par la figure de la reine. En ce sens, l'œuvre de Sofia Coppola est une synthèse visuelle de ces éléments. C'est un film sur la frivole noblesse versaillaise. On y retrouve tous les signes et les symboles d'une débauche tels que pensés au XXI^e siècle : perruques, friandises, pâtisseries, chaussures, fêtes costumées, feu d'artifice, champagne, etc. La Cour est présentée comme

¹⁰⁴ MATHAN Anne, « L'aristocratie, l'antinobilisme et la révolution. Honni soit qui noble fut », in MATHAN Anne, « L'aristocratie, l'antinobilisme et la révolution. Honni soit qui noble fut », *op. cit.*, p. 203-220.

¹⁰⁵ Les séries télévisées « historiques » sur les royaumes connaissent un énorme succès depuis les dix dernières années : *Les Tudors* (BBC, 2007-2010), *The Crown* (Netflix, depuis 2016) ou encore *Versailles* (Canal+, 2015-2018), pour ne citer que les plus médiatiques qui rassemblent ou ont rassemblé des millions de spectateurs dans le monde entier. Ainsi c'est une dimension qu'il ne faut pas négliger pour appréhender les traitements de la représentation du noble à l'écran.

¹⁰⁶ DUPUY, Pascal, « La caricature face à la noblesse française sous la Révolution (France, Grande-Bretagne, Allemagne, Italie) » in BOURDIN Philippe, *op. cit.*, p. 515.

une interminable orgie. C'est un microcosme idyllique qui vit hors de son siècle et qui est inévitablement rattrapé par les aspirations révolutionnaires. Le faste de ce mode de vie, tel qu'il est filmé par Coppola, peut être vu comme un moyen d'exagérer un luxe pour mieux justifier les événements de 1789. Ou devons-nous y voir l'intrusion d'une subjectivité contemporaine de la réalisatrice ? Si l'on compare ce traitement de la frivolité de la noblesse avec d'autres fictions, on commence à voir émerger un schéma.

En effet, la bande-annonce d'*Assassin's Creed Unity*, réalisé par Rob Zombie, contient des images similaires à celles visibles chez Coppola. Dans les deux cas, on voit des nobles en train de boire du vin à l'excès [ill. 84 & 85]. Le vin n'est pas choisi par hasard par ces deux concepteurs car il évoque l'ivresse, la débauche et peut-être aussi le sang¹⁰⁷. Il n'est pas non plus anodin d'associer le vin à Marie-Antoinette. Parlons de cette légende qui attribuerait la forme de la coupe de champagne au moulage d'un sein de la reine. Comme le mentionne Marylin Yalom, chercheuse à Stanford :

« Marie-Antoinette n'est qu'un exemple d'une longue liste de femmes célèbres dont on raconte que leur sein aurait servi de base à une coupe de champagne, fait pour lequel il n'existe aucun indice: Hélène de Troie, Joséphine de Beauharnais, Diane de Poitiers, la maîtresse d'Henri II, ou encore madame de Pompadour et madame du Barry, toutes deux maîtresses de Louis XV¹⁰⁸. ».

La sexualisation de l'objet de la coupe inscrit le liquide comme symbole d'un certain mode de vie de la noblesse française. Le vin devient le miroir du libertinage versaillais. Dans l'œuvre de Coppola, comme pour Rob Zombie, ce sont des femmes que nous voyons consommer le vin, ce qui peut être une métaphore sexuelle¹⁰⁹.

¹⁰⁷ La représentation du noble en vampire, qui boit le sang des plus pauvres, est peu visible dans notre corpus, hormis dans cette bande-annonce ou dans la série *La Révolution* d'Aurélien Molas pour Netflix en 2020. Dès la Révolution, on a associé la noblesse au vampire, comme dans l'estampe anonyme *Mme de Balb[i]... 1.re Aristocrate courant par Monts et par vous pour r'assembler les Vampires de sa race*, parue vers 1791. Voir PHILIBERT Coralie, « Les vampires, portée politique et sociale du monstre » [en ligne], Gallica.bnf.fr, publié le 18 octobre 2019, URL : <https://gallica.bnf.fr/blog/18102019/les-vampires-portee-politique-et-sociale-du-monstre?mode=desktop>

¹⁰⁸ YALOM Marylin, *A History of the Breast*, New York, Ballantine Books, 1998. Propos rapportés par la journaliste BUCCI Léa, « Le sein de Marie-Antoinette n'a pas servi de modèle à une coupe de champagne » [en ligne], Slate, 11 décembre 2014 et consulté le 28 mars 2020. <http://www.slate.fr/story/95667/sein-marie-antoinette>



Illustration 84: Capture d'écran de *Marie-Antoinette*, Sofia Coppola, 2006.
Du champagne coule à flot lors d'une fête à Versailles.



Illustration 85: Capture d'écran du trailer promotionnel d'*Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014.
Deux aristocrates consomment allègrement du vin lors d'une fête.

¹⁰⁹ La représentation de femmes consommatrices d'alcool n'est pas sans rappeler les bacchantes antiques et la nostalgie d'un âge d'or.

Non seulement, la noblesse est présentée comme dépensière, mais elle est en plus associée à des mœurs débridés, comme nous avons pu le voir avec les attaques contre la sexualité de la reine. Le film et la bande-annonce sont conçus par des Américains. Comparons ces images actuelles avec celles du XVIII^e siècle : « Les caricatures anglaises évoquant la noblesse française avant 1789 fondent donc leur propos satirique sur la dimension grotesque et surannée de droits et de privilèges d'un ordre aux sentiments marqués par la frivolité et surtout proposent une représentation censée mettre en garde l'aristocratie britannique contre de tels travers¹¹⁰. ».

Déjà, le noble français est construit comme une opposition, comme un modèle à ne pas suivre selon les mœurs et la morale anglaise du XVIII^e siècle. Pour Rob Zombie, la consommation frivole de champagne et de vin permet de dénoncer le vice de la luxure, puisqu'il oppose ces images à celle d'un pauvre mendiant - une lecture politique donc. Pour Coppola, le vin fait écho à différentes symboliques. C'est d'abord l'enivrement comme plaisir, dans les scènes de fête. C'est ensuite la richesse et le luxe de la Cour versaillaise. C'est enfin le champagne comme symbole d'une certaine perception contemporaine anglo-saxonne de la France. En effet, prenons la première phase de description du site d'une marque française de champagne¹¹¹ : « Depuis 1789, la France se reconnaît en Marianne, mais depuis l'exposition universelle de 1889 pour l'Amérique et d'autres grands pays du Monde, la France c'est Paris + Tour Eiffel + Champagne ! ». Évoquons aussi l'étude du champagne comme bien mondialisé par Damien Framery¹¹² : soit 320 millions de bouteilles vendues dans 160 pays. Le vin, et encore plus le champagne, est un symbole français dans le contexte actuel d'hypermondialisation. Au XVIII^e siècle, les aléas climatologiques se sont multipliés, ce qui a provoqué une hausse des prix¹¹³. Ainsi, dans les années 1780, le vin de-

¹¹⁰ DUPUY Pascal, *op. cit.*

¹¹¹ Auteur anonyme, « Champagne – Prestigieux symbole de la France », date inconnu. URL : <https://maisons-champagne.com/fr/popups/article/champagne-prestigieux-symbole-de-la-france>

¹¹² FRAMERY Damien, « La mondialisation : interaction et flux », Conférence à Poitiers le 21 novembre 2007 et auteur d'une thèse sur la Géopolitique du vin de champagne.
URL : http://ww2.ac-poitiers.fr/hist_geo/sites/hist_geo/IMG/pdf/dframery.pdf

¹¹³ LARGUIER Gilbert, « Les prix du vin, XVI^e-XVIII^e siècle. Le Midi et les grandes aires de production françaises. » in *Annales du Midi : revue archéologique, historique et philologique de la France méridionale*, Tome 125, N°281, 2013. p. 9-27. https://www.persee.fr/doc/anami_0003-4398_2013_num_125_281_8457

vient un bien précieux. Pour Coppola, le vin interpelle le spectateur, notamment le public américain qui retrouve dans cet alcool un élément visuel qu'il attribue à la France, sinon à l'Europe.

Le noble est représenté comme frivole aussi parce qu'il vaque à des occupations futiles et superficielles. Dans les films de Jacquot, Poiré, Rohmer et Coppola, les nobles sont « déconnectés » de leur époque et prennent trop tard la mesure de la gravité des événements qu'ils vivent. Toute l'intrigue des *Adieux à la reine* tourne autour de problèmes sentimentaux qui sont brusquement interrompus par la Révolution. Sidonie, la femme de chambre, incarne un personnage sérieux qui contraste avec les caprices de Marie-Antoinette, changeant sans cesse d'avis. L'apparence du noble est en ce sens utilisée comme une critique : nouveaux habits, parfum, maquillage et perruques se multiplient et contrastent avec l'unique tenue que peut posséder le valet ou le paysan. Dans le film de Clément Schneider, lorsque les soldats reviennent de chez le marquis, le spectateur prend conscience du crime qu'ils ont commis par la présence de la perruque décoiffée sur la tête d'un d'entre eux. La perruque est systématiquement utilisée comme outil comique ou satirique. Les symboles sont donc multipliés pour insister sur leur frivolité et leur ridicule (alcool, vêtements, perruques, traits de caractère...). Leurs corps sont présentés comme superficiels. Malgré quelques mentions ou brèves apparitions dans nos fictions (Verhaeghe ou Schneider), c'est bien le noble frivole, lâche et en fuite qui domine sur les écrans.

Plus on s'enfonce dans l'histoire de la Révolution, plus le noble devient une figure honnie. La dégradation est visible même dans la langue. Le terme d'aristocrate s'imposa pour retirer sa « noblesse » à l'ordre. Autrement dit, l'aristocrate caricaturé n'était plus uniquement le noble, et le noble n'était plus obligatoirement un aristocrate¹¹⁴. Dans ces images, le corps aristocratique subit une dégénération multiple¹¹⁵. Impuissant et décadent, c'est un corps malade de l'intérieur¹¹⁶. C'est aussi un corps grotesque, qui est inadapté à la nouvelle

¹¹⁴ Voir GUILHAUMOU Jacques, « Aristocrate », in *Dictionnaire des usages sociopolitiques (1770-1815)*, Paris, Klincksieck, 1985, Tome 1, p. 9-38.

¹¹⁵ BAECQUE Antoine de, *La Révolution terrorisée*, op cit., p. 21-23.

¹¹⁶ ANONYME, Prêtre aristocrate fuyant le serment civique, 1790, estampe, BnF, Paris, cf. Ill. 86.

société régénérée. Enfin, c'est un corps dissimulé, masqué et déguisé, qui incarne la menace intérieure du complot aristocratique.

Dans les films de Rohmer, Coppola, Jacquot et Poiré, on observe cette décadence temporelle. Leurs films s'ouvrent sur des instants de paix ou de bonheur et s'achèvent sur la mort ou l'exil : le duc trépassé tandis que Grace s'exile, l'adieu à Versailles dans la crainte et les larmes et la fuite avant la Terreur. Dans ces fictions, la Révolution est un processus qui s'attaque au corps aristocratique et qui le décompose pour qu'il disparaisse à jamais. Même dans le film de Schneider, le noble ne survit pas à l'intrigue finale puisqu'il est tué par des soldats de la garnison républicaine. Le noble est l'ennemi exilé. À l'écran, l'aristocrate est en ce sens une figure en fuite. Grace tente à plusieurs reprises de fuir Paris. Dans deux scènes notamment nous la voyons traverser de multiples épreuves pour y parvenir - d'abord lors de la prise des Tuileries, puis lors des massacres de septembre. Grace finit d'ailleurs par se faire rattraper. Elle termine emprisonnée derrière des barreaux qui l'empêchent de partir. La fuite a usé sa santé et dégradé son corps : ses pieds sont abîmés et ensanglantés. Elle manque de se faire tuer à plusieurs reprises durant son périple et elle est témoin de la tête décapitée de Mme de Lamballe, comme une funeste prophétie. C'est une mise en scène cinématographique du processus de dégénération qui est porté dès le XVIII^e siècle par les caricatures.

La fuite est également au centre des *Adieux à la reine* et des *Visiteurs*. Pour Jacquot, la reine organise l'évasion de son amie la duchesse de Polignac. Sidonie tente de fuir son quotidien et son origine sociale, tandis que la duchesse de Polignac est protégée par la reine qui s'inquiète de son sort et des rumeurs qui circulent. Elles fuient toutes les deux car elles craignent pour leur vie. Dans le film de Poiré, Godefroy est un seigneur médiéval et il est accompagné de son domestique Jacquille. Sur leur chemin durant la Révolution, ils croisent des nobles en fuite qui les hébergent parce qu'ils les prennent pour des « amis de galère ». Dans les deux cas, Godefroy ou la duchesse de Polignac sont des nobles qui tentent d'échapper aux révolutionnaires pour éviter l'arrestation, et peut-être la mort. La dégénération du corps du noble est même mise en scène par le corps pourrissant de Godefroy, s'il ne retourne pas assez vite dans son époque médiévale.

L'aristocrate qui émigre devient une menace extérieure et invisible. Les nobles « prennent l'aspect de barbares, surgis de contrées qui ne connaissent pas la civilisation¹¹⁷. ». Pendant la Révolution, les caricatures et les écrits multiplient les représentations de visages masqués comme pour expurger cette peur du grand complot aristocratique¹¹⁸. En ce sens, les jeux *Assassin's Creed Unity* et *We. The Revolution* sont des représentations vidéoludiques des théories complotistes qui persistent aujourd'hui. Le complot est la base scénaristique de ces jeux vidéo. Dans le premier, la Révolution est expliquée comme étant le résultat d'une lutte de pouvoir entre la secte des Templiers et celle des Assassins. Dans le second, un marionnettiste divin manipule les révolutionnaires dans une perspective déterministe. Le masque est présent à l'écran dans de nombreuses scènes. Dans les deux cas, l'intrigue progresse selon une ligne directrice qui demande au joueur de « démasquer » l'ennemi principal, celui qui manigance dans l'ombre. Le récit nous oriente vers Robespierre, qui est au sommet d'une pyramide complotiste. Mais nous découvrons dans un dernier sursaut scénaristique que l'Incorruptible n'est qu'un pantin et qu'un autre visage se cache derrière le masque. Dans *Unity*, c'est Germain qui souhaite venger la mort du templier Jacques de Molay. Dans *We. The Revolution*, c'est notre frère aîné supposé mort et dont le visage est dissimulé derrière un masque d'animal [ill. 86]. Avant de découvrir l'identité de cet ennemi ultime, le récit suggère qu'un aristocrate chercherait à renverser la Révolution, comme Germain dans *Unity* qui est un descendant de seigneur templier et donc un noble. Ainsi il y a une double figure de noble dissimulé derrière un masque dans les jeux vidéo.

Pendant la Révolution, Marat a exploité la figure aristocratique masquée et dissimulée, et il l'a opposée au corps idéal du révolutionnaire qui était sincère, authentique et dévoilé¹¹⁹. Rappelons que c'est là toute l'intrigue de *We. The Revolution* qui met en scène une

¹¹⁷ ALZAS, Nathalie, « Les représentations du noble, enjeu de la mobilisation patriotique pendant la Révolution » in BOURDIN Philippe, *op. cit.*, p. 566.

¹¹⁸ ANONYME, *Deguisement Aristocrate : A ton pouvoir la Nation a mis des bornes Beau Masque on te connoit cache tes cornes*, estampe, vers 1790, Bibliothèque nationale de France.

¹¹⁹ *Publiciste de la République française*, n° 220 du 18 juin 1793, p. 7. Voir BAECQUE Antoine de, « Le sang des héros. Figures du corps dans l'imaginaire politique de la Révolution française », *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, N°4, Octobre-décembre 1987, p. 553-586.

lutte entre lumière et ténèbres [ill. 87]. Notre personnage doit faire des choix pour se positionner dans cette bataille idéologique. La morale finale est qu'il n'existe pas de libre-arbitre, selon une lecture déterministe de la Révolution qui vient justifier son échec et légitimer l'Empire puis la Restauration¹²⁰.

Finalement, pendant la Révolution, le noble devient aristocrate parce qu'il est expulsé du processus révolutionnaire. Forcé à l'exil comme une punition, son corps subit une dégénération politique que l'on retrouve représenté physiquement dans les fictions. Les révolutionnaires ont construit sur cette décomposition la figure du citoyen régénéré. Celui-ci devient un individu honnête qui s'oppose au masque que portait le noble lors de soirées costumées. Alimentant cette peur du complot aristocratique, on peut y voir une forme de catharsis qui a permis aux révolutionnaires de donner un visage et un corps à leurs angoisses. L'ennemi était identifiable. Durant la Révolution, la peur du complot est omniprésente pour des raisons politiques.

Dans l'ensemble de nos œuvres contemporaines, le complot est lié à l'intrigue dramatique et est associé aux antagonistes. Dans les jeux vidéo, le complot aristocratique est une dynamique de jeu qui permet d'affronter des ennemis, selon une approche vidéoludique. Dans les fictions, on observe des portraits négatifs de nobles. Ils fuient cette Révolution qui les pourchasse. On retrouve même les craintes et les théories d'un complot aristocratique, précisément dans deux jeux vidéo. Ces choix de conception témoignent d'une influence importante d'une lecture déterministe de la Révolution. Le destin de la noblesse comme ordre traqué provoque un certain fatalisme : la Terreur est la dérive du processus révolutionnaire. Même si cela relève de choix involontaires de la part de ces concepteurs (peut-être moins pour le studio Polyslash), cela permet de renverser l'image du noble, car, à partir de 1789, il devient progressivement un ennemi. Par des fictions audiovisuelles et vidéolu-

¹²⁰ Une pensée qui provient du début du XIX^e siècle sous la plume de Adolphe Thiers et d'Auguste Mignet, des historiens ayant appartenu à une école « fataliste ». Voir KNIBIEHLER Yvonne, « Une révolution « nécessaire » : Thiers, Mignet et l'école fataliste », *Romantisme*, n°28-29, 1980, p. 279-288. https://www.persee.fr/doc/roman_0048-8593_1980_num_10_28_5355

diques fatalistes, le noble devient une victime des égarements révolutionnaires. C'est une lecture rétroactive qui juge de nouveau à rebours la Révolution.



Illustration 86: Capture d'écran de *We. The Revolution*, Polyslash, 2019.
L'ennemi ultime du jeu vidéo se cache derrière un masque.

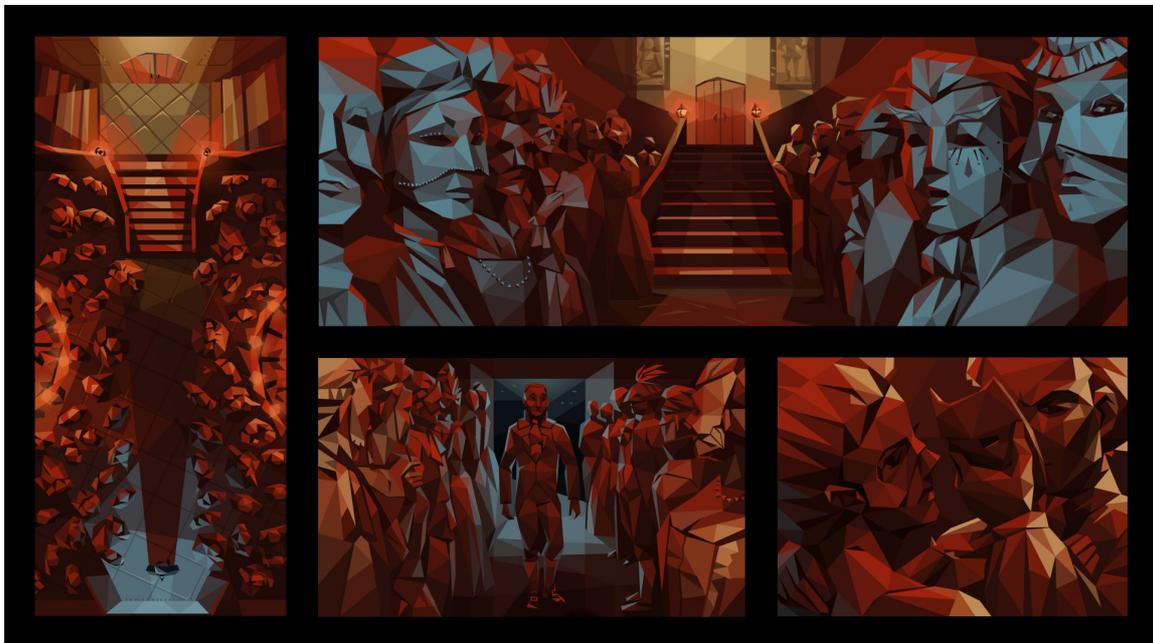


Illustration 87: Capture d'écran du jeu vidéo *We. The Revolution*, Polyslash, 2019.
Notre personnage se rend à une fête costumée.

Conclusion

On se demandait comment la société française révolutionnée était représentée dans les fictions. La division sociétale jusqu'en 1789 permet aux concepteurs d'interroger la disparition d'un monde et l'émergence d'un nouvel ordre politique et social, qui donne un sentiment d'étrangeté aux auteurs et aux spectateurs du XXI^e siècle.

On a vu que le Peuple est visible à l'écran comme une foule incontrôlable et il est donc associé à la violence révolutionnaire. Le Peuple est aussi caricaturé à l'écran par la figure du sans-culotte qui est rarement une figure positive du récit fictif.

Le Clergé permet aux auteurs d'interroger les rapports entre religion et révolution. Le Clergé réfractaire est le plus représenté, à la fois par des personnages qui s'opposent à la Révolution et comme des ennemis dans les fictions.

La Noblesse est quant à elle mise en scène soit comme un antagoniste, soit comme une victime. Puisque plusieurs auteurs de fictions ont un discours conservateurs, voire réactionnaires, le noble est aussi le symbole de la violence révolutionnaire. Dans nos fictions, plusieurs personnages de la noblesse sont maltraités ou menacés de mort. Le noble est aussi un personnage principal récurrent dans ces fictions (Rohmer, Coppola, Jacquot, Brunard).

Dans les trois cas étudiés, la violence révolutionnaire est omniprésente et on voit que c'est le Peuple qui l'exerce sur le Clergé et la Noblesse. Les auteurs amalgament la violence politique de l'État, détenue par les députés, avec la violence populaire des émeutes. On observe, dans les films, les téléfilms et les jeux vidéos, des têtes au bout de pique qui défilent devant des exécutions par guillotine. De même, dans les fictions, la violence révolutionnaire est assimilée à la Terreur. Les spectateurs peuvent alors en déduire que c'est le Peuple qui a exercé une grande partie de la violence entre 1793 et 1794. Dans les jeux vidéo, le Peuple est aussi manipulé par des députés, notamment Robespierre.

Finalement, on a l'impression que la fiction est contrainte par son caractère dramatique et que les auteurs écrivent des récits manichéens. Comme on cherche des « méchants », les choix de conception sont nécessairement erronés par rapport à l'histoire de la Révolution. La société révolutionnaire, qui est visible dans les œuvres, est déchirée et sans aucune cohésion sociale et politique, ce qui donne l'impression d'une Révolution sombre et fratricide.

4.2 Animalité révolutionnaire

« On sait presque tout de la geste des acteurs de la Révolution.

Mais [...] qu'auraient été les révolutionnaires sans les animaux¹²¹ ? »

Après avoir proposé l'étude des représentations fictionnelles la société révolutionnaire, nous étudierons les autres êtres vivants qui ont joué un rôle important dans le processus révolutionnaire. Nous voulons parler de ce « peuple » qui vit dans le peuple, comme l'écrit Arlette Farge¹²². L'étude des animaux engendre une réflexion sur la nature humaine, que ce soit par analogie ou par opposition entre ces deux champs d'observation¹²³. Notre partie repose alors sur deux ouvrages majeurs : celui de Pierre Serna qui est une histoire politique des rapports entre les hommes et les animaux¹²⁴, et celui de Jean-Luc Guichet qui propose une approche philosophique de l'animalité¹²⁵. Mentionnons également le numéro 377 des *Annales historiques de la Révolution française* de 2014, dirigé par Pierre Serna, et dont le sujet était « L'animal en Révolution¹²⁶ ».

À la croisée de ces deux angles d'analyse, nous voulons interroger les usages visuels et iconographiques des animaux dans les fictions qui s'intéressent à la Révolution. En d'autres termes, l'animal à l'écran est-il un accessoire de décor, un compagnon ou encore une menace ? Existents-ils des choix de conception artistique audiovisuelle et vidéoludique qui mettent en valeur le rôle politique de l'animal ? On se demande si les animaux sont aussi invisibles dans l'histoire de la Révolution que sur les écrans.

Ces questionnements s'inscrivent dans des pratiques et des normes du quotidien au XVIII^e siècle, pour le spectateur contemporain le rapport à l'animal et l'animalité est néces-

¹²¹ SERNA Pierre, *Comme des bêtes. Histoire politique de l'animal en Révolution (1750-1840)*, Paris, Fayard, 2017, p. 7.

¹²² FARGE Arlette, *Le peuple et les choses : Paris au XVIII^e siècle*, Paris, Bayard, 2015, p. 46.

¹²³ FÖRSTEL Judith et PLOUVIER Martine (dir.), *L'animal : un objet d'étude*, Paris, Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques, 2020.

¹²⁴ *Ibid.*

¹²⁵ GUICHET Jean-Luc (dir.), *Usages politiques de l'animalité*, Paris, L'Harmattan, 2008.

¹²⁶ « L'animal en Révolution », *Annales historiques de la Révolution française*, n°377, 2014.

sairement très différent. Dans les siècles qui précèdent la Révolution, l'animal est omniprésent. Ainsi la gouvernance des hommes a toujours été liée à la gouvernance des animaux. Les bêtes ont servi aux usages les plus divers dans les discours et les pratiques d'ordre politique¹²⁷. Pour mener à bien notre analyse, l'animal représenté doit être considéré comme symbole, emblème, caricature ou métaphore¹²⁸. Jean-Luc Guichet retient quatre figures majeures de l'animal au XVIII^e siècle¹²⁹ : « l'animal polémique » (Mandéville), « l'animal de la sensibilité et de la pitié » (Rousseau et Meslier), « l'animal de l'ordre » (Buffon) et « l'animal de la transgression et de la subversion » (Diderot). Une classification assez similaire sera retenue puisque nous diviserons notre argumentaire en deux parties qui correspondent à des dimensions possibles de l'animal en Révolution et à l'écran.

Dans un premier temps, nous mettrons en avant l'omniprésence de l'animal au XVIII^e siècle et observerons comment cela se traduit dans les objets médiatiques. Dans un deuxième temps, nous étudierons les usages politiques de l'animal comme réceptacle à divers discours, notamment comme symbole de la dangerosité. Nous concluons sur l'absence de l'animal dans la construction symbolique républicaine dans les fictions.

4.2.1 L'omniprésence animale

Durant la Révolution, et seulement pour Paris, on estimait que 3,76 % de la population était non-humaine, soit 25 000 animaux qui vivaient aux côtés de 640 500 Parisiens en l'an II¹³⁰. Les animaux, plus ou moins domestiques, étaient ces chiens, chats, vaches, cochons, rats, poules, autres volatiles et surtout chevaux. Ils étaient des compagnons du quotidien, dans l'intime ou dans le travail. Ils étaient aussi consommés et leurs dépouilles étaient nombreuses dans les rues. Comme le relève Pierre Serna : « Les différentes enquêtes expriment le mélange des animaux de boucherie [...] ou d'animaux domestiques.

¹²⁷ *Ibid.*, p. 12.

¹²⁸ BACOT Paul. *et al.*, dir., *L'Animal en politique*, Paris, L'Harmattan, 2003, introduction.

¹²⁹ GUICHET Jean-Luc, « L'animal politique des Lumières — Mandéville, Meslier, Buffon, Diderot — » in GUICHET Jean-Luc, *op. cit.*, p. 141.

¹³⁰ PEUCHET Jacques, *Dictionnaire de police et de municipalités*, 2 vol., Paris — Liège, Panckoucke — Plomteux, 1789-1791, « Animal », p. 290.

Elles montrent la banalité de la présence animale aux côtés des citadins¹³¹. ». Ces rapports ne concernant que la ville de Paris, il n'est pas compliqué d'imaginer l'importance des animaux dans les espaces ruraux français au XVIII^e siècle. Si ce n'est qu'à l'échelle urbaine, on assistait à une densité plus importante. Dans *Un peuple et son roi*, Basile, qui vit à la campagne, dort dans une porcherie et est réveillé par les porcs. Paris était entouré de fermes et de champs dans ces faubourgs où travaillaient, mangeaient et vivaient de nombreux animaux nécessaires à l'approvisionnement des citadins. Selon de nombreux témoins et enquêtes, la Seine était un immense abreuvoir pour toutes ces bêtes : « Les quais qui bordent la Seine sont ouverts, en certains endroits, par des abreuvoirs qui servent aux chevaux et aux bœufs¹³² ». En ce sens « l'animal occupe la ville du grenier au bord du fleuve, du toit des maisons aux rues et aux caves¹³³. ».

Pourtant, et malgré cette omniprésence historique, les animaux sont plutôt absents des objets audiovisuels et vidéoludiques contemporains. Ils sont très peu présents. Hormis pour les chevaux qui tirent attelages, fiacres ou carrosses. Par exemple, le cheval est le seul animal représenté dans *Les Adieux à la Reine*. Sinon, c'est l'animal le plus visible dans toutes les autres fictions, mais il l'est toujours parce qu'il tire un véhicule. Pas ou très peu de chevaux dans les rues parisiennes de ces récits fictionnels, alors qu'ils représentaient 4 % de la population sous la Révolution¹³⁴. Selon l'historien David Garrioch, on estima pas moins de 22 000 carrosses à Paris en 1789¹³⁵. Pourquoi une telle absence dans ces œuvres de fiction ? Nous pouvons imaginer que c'est d'abord par un souci financier que le cheval n'est pas plus présent. En effet, les coûts pour faire venir l'animal sur un plateau sont considérables. De même, sa présence induit un risque physique pour les acteurs puisqu'il reste un animal fort et imposant. De plus, ce gabarit complique l'espace disponible pour le travail de réalisation, pour l'assemblage des décors, le jeu des acteurs, etc. Si sous la Révolution les rues de Paris étaient remplies de chevaux et de véhicules ; cela se traduisait par une

¹³¹ SERNA Pierre, *op. cit.*, p. 32.

¹³² MERCIER Louis-Sébastien, *Le Tableau de Paris (1781)*, Paris, La Découverte, 2006, p. 48.

¹³³ FARGE Arlette, *op. cit.*, p. 48.

¹³⁴ PEUCHET Jacques, *op. cit.*, p. 290.

¹³⁵ GARRIOCH David, *La Fabrique du Paris révolutionnaire*, p. 226.

multitude d'accidents quotidiens. Dans l'adaptation télévisuelle du *Conte de deux cités* de Philippe Monnier en 1789, le téléfilm s'ouvre sur un accident de carrosse qui coûte la vie à un enfant. C'est un drame qui devait être malheureusement très fréquent à la fin du XVIII^e siècle, car les rues étaient étroites et bondées de piétons, de chevaux et de véhicules.

Il paraît alors compliqué, même aujourd'hui, de reproduire ces conditions urbaines sur un plateau de tournage. Dans ce cas, nous pouvons évoquer les nouvelles technologies de modélisation qui permettent d'incruster et de multiplier des éléments visuels (comme un cheval) dans une œuvre audiovisuelle ou vidéoludique. L'option n'a pas été retenue par aucun des concepteurs de cinéma ou de télévision, et étrangement même dans les jeux vidéo.

En effet, *Assassin's Creed Unity* est le premier opus de la saga vidéoludique à ne pas modéliser d'interactions avec un cheval. Alors que dans tous les épisodes précédents il était possible de monter à cheval et que c'est de nouveau un aspect important du gameplay dans les deux derniers opus de la franchise. Plus précisément, le volet *Assassin's Creed Syndicate*, qui se déroule dans le Londres victorien, représente de nombreuses calèches dont il est possible de prendre le contrôle. Un seul cheval est visible dans le quartier virtuel des Halles. Il est attelé à un véhicule, mais il ne bouge pas. Le conducteur fait des gestes de main pour demander au passant de s'écarter du chemin, mais personne ne bouge vraiment. Toute la scène est figée dans une boucle temporelle infinie, comme une animation de marionnettes.

Comment expliquer l'absence du cheval, pourtant omniprésent, dans le Paris révolutionnaire modélisé dans *Unity* ? Pour Laurent Turcot, qui a été conseiller historique pour le jeu, la modélisation reste incomplète sur ces encombrements, les dangers de circulation et la saleté des rues¹³⁶. Il pointe également en avant la rareté des chevaux et des véhicules. Malgré l'expertise de Laurent Turcot, les concepteurs vidéoludiques n'ont donc pas retenu la réalité que nous rapportent les historiens et leurs sources. Pour Maxime Durand¹³⁷, histo-

¹³⁶ MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015, p. 93.

¹³⁷ Entretien avec Maxime Durand, au siège d'Ubisoft à Montréal lors d'un stage professionnel en mars 2018.

rien attaché à la franchise, deux raisons doivent être mises en avant. En premier lieu, le niveau de technologie qui n'était pas assez élevée dans un espace modélisé si restreint, ce qui aurait engendré un ralentissement des performances du jeu. Puis, pour une raison de plaisir vidéoludique, l'encombrement des rues étroites parisiennes aurait été plus négatif que positif pour l'expérience du joueur. À l'inverse, les concepteurs ont préféré *surmodéliser* la présence des habitants dans les rues plutôt que celle des chevaux. Des efforts ont été faits, selon eux, sur la densité de la foule qui passe de quelques centaines dans les opus précédents, à plusieurs milliers dans *Unity*. L'objectif étant de mettre en avant le nombre de citoyens dans les rues pour donner l'impression d'un grondement révolutionnaire constant. Il était impossible de modéliser autant d'humains que d'animaux, et les premiers ont été privilégiés.

Les autres animaux visibles sont représentés dans un contexte assez précis : le marché alimentaire. En effet, dans *Une femme dans la Révolution*, *Les Visiteurs : la Révolution* et *Assassin's Creed Unity*, il est possible de voir des reconstitutions de marchés du XVIII^e siècle. Pour Paris, si les commerces étaient présents dans différents quartiers ; c'étaient les Halles qui dominaient comme lieu de concentration principale des denrées alimentaires. On y trouvait tous les types d'animaux que l'homme avait plaisir à manger. Dans la rue du marché aux porcs, la prolifération était telle que l'atmosphère était invivable¹³⁸. Les étals des boucheries étaient nombreux et l'odeur devait être particulièrement forte, même pour un Parisien du XVIII^e siècle. Les Halles constituaient un quartier où se condensaient ces marchands et leurs animaux. C'était un lieu de marché plus ou moins délimité et bâti. On y trouvait la grande Halle aux blés qui a été achevée en 1767. Nous pouvons voir tous ces éléments reconstitués plus ou moins partiellement dans les trois objets nommés ci-dessus. Dans les deux premiers, le marché est visible dans un contexte de consommation. Les personnages s'y rendent pour trouver à manger. Les animaux sont visibles, mais il n'y a pas véritablement d'interactions avec eux et sinon c'est surtout avec leurs cadavres consommables. Dans *Les Visiteurs*, le personnage de Jacquouille traverse le marché des Halles. Il y

¹³⁸ FARGE Arlette, *op. cit.*, p. 50.

vole un saucisson tandis qu'un porc passe près de lui, ce qui fait le lien avec la saleté du personnage et au fait qu'il dorme souvent dans des porcheries. Puis un laitier et sa vache traversent le plan au son de la cloche de l'animal et de la réclame du marchand. Comme dans *Une femme dans la Révolution*, les animaux sont véritablement à l'écran comme éléments du décor du marché. La reproduction la plus complète reste de ce fait celle dans *Unity* puisque nous pouvons nous y déplacer librement. Nous voyons beaucoup d'étalages de pièces d'animaux, mais aussi des poules, des chiens et des chats se déplaçant librement entre marchands et clients. La reconstitution est relativement précise puisque les étals sont assez localisés : d'un côté les poissonniers, de l'autre les bouchers, les maraîchers, etc. Il est possible de voir des morceaux d'animaux destinés à la boucherie qui sont entassés sur des charettes. Nous voyons ces artisans s'activer à découper des pièces de viande [ill. 88]. C'est une représentation assez dense et vraisemblable visuellement. Si ce n'est qu'il manque ces ambiances sensorielles qu'évoquent Laurent Turcot plus haut : il n'y a pas assez de saleté, de bruits, d'excréments ou de corps en décomposition dont le joueur pourrait sentir l'odeur.

Enfin, il nous faut mentionner les autres brèves apparitions qui ne sont liées à aucun discours, puisque ce sera l'objet de la partie suivante, mais qui sont représentées dans un souci de réalisme ou d'anecdote historique. C'est le cas des animaux domestiques comme les chiens de Marie-Antoinette. Dans la plupart des œuvres qui mettent en scène la vie de la reine de France, nous voyons à ses côtés différents types de chiens. Il est vrai qu'elle eut beaucoup de ses compagnons durant ses années de règne à Versailles : épagneuls nains de sa famille, chiens de chasse, spitz, des carlins qui devinrent célèbres grâce à l'amour de la reine pour leur race ; mais aussi d'autres animaux offerts en cadeaux comme un chien danois donné par Fersen ou un épagneul par Mme de Lamballe, etc. Ainsi nous pouvons voir un carlin dans le film de Sofia Coppola [ill. 89]. Son *Marie-Antoinette* s'ouvre d'ailleurs sur les dernières années d'enfance de la reine. Nous la voyons avec un chien dans les bras. Celui-ci lui est arraché des mains à son arrivée à la frontière du royaume de France, comme une métaphore du passage du statut d'enfant à celui de souveraine, sinon de femme. Des rumeurs continuent aujourd'hui de circuler sur l'existence d'un chien nommé Coco. Cer-

tains y voient un carlin qui aurait été guillotiné après qu'on eut découvert des documents d'évasion attachés à son collier. D'autres théories mentionnent un épagneul nain qui aurait été compagnon du jeune Louis XVII durant son incarcération¹³⁹.

Mentionnons par ailleurs la présence du chien de Robespierre. Ce dogue allemand « Brout » que le député aurait rapporté d'un voyage en Artois en 1791. Il est visible dans *Une femme dans la Révolution* de Jean-Daniel Verhaeghe. Si peu de sources attestent de son existence, nous possédons divers documents du XIX^e siècle qui représentent ou mentionnent ce compagnon. Par exemple, le tableau de Alfred Loudet en 1882 dans lequel nous voyons Robespierre, Danton et Marat, dans un style romantique [ill. 90]. Au pied de l'Incorruptible, il est possible de distinguer un grand chien noir caressé affectueusement par son maître. C'est un détail qui valorise positivement Robespierre en cette fin du XIX^e siècle durant laquelle la République s'enracine. Dans le téléfilm de Verhaeghe, l'imposant animal apporte une sévérité et un aspect menaçant au personnage de Robespierre. Brout est tout de même plutôt représenté pour l'affection domestique qu'il suscite. Ernest Hamel (1826-1898) mentionna en ces mots l'animal dans son *Histoire de Robespierre* :

« Il se faisait suivre d'un grand chien nommé Brout, qu'il avait ramené de son dernier voyage en Artois et qu'il aimait beaucoup. Ce chien était très attaché à son maître dont il était le compagnon assidu. Couché aux pieds de Maximilien quand celui-ci travaillait dans sa chambre, il le regardait d'un air triste et doux comme s'il eût deviné ses pensées anxieuses. Quand on sortait, Brout témoignait de sa joie par ses aboiements et des gambades ; c'était un ami, un ami toujours fêté et choyé par les jeunes filles¹⁴⁰. ».

Si Ernest Hamel commença par indiquer que ses trois volumes se basaient sur des archives inédites, c'est même indiqué dans le nom dans l'œuvre, nous ne possédons pas réellement de sources précises sur l'origine de ces descriptions comme celle reproduite ci-dessus. Néanmoins, nous percevons la position de Hamel envers Robespierre et sur sa volonté

¹³⁹ HASTIER Louis, *Nouvelles révélations sur Louis XVII*, Paris, 1956.

¹⁴⁰ HAMEL Ernest, *Histoire de Robespierre : d'après des papiers de famille, les sources originales et des documents entièrement inédits*, 3 vol., Paris, Verboeckhoven & Cie, 1867, T.3, p. 296.

de mentionner Brout comme véritable « ami » d'un homme qui a justement été décrit comme quelqu'un d'asocial. Par les mots de Hamel et la mention de Brout, le député est très empathique, doux et affectueux de par cette relation homme-animal, chien-maître.

Ainsi les animaux étaient des compagnons de tous les instants pour les hommes et les femmes du XVIII^e siècle. En 1789, la France était principalement rurale. Mais autant dans les campagnes que dans les villes, les animaux firent partie des familles parce qu'ils étaient de véritables outils de production et de consommation, des compagnons de labeur. Dans le film de Schneider, les seuls animaux présents sont justement ceux qui sont utiles à la tâche agricole. C'est par exemple l'âne qui porte les lourdes charges et qui peut avancer sur les sentiers montagneux.

L'animal est présent autant vivant que mort. Nous avons vu les témoignages sur les corps en décomposition, les odeurs et les bruits qui étaient générés par ces êtres vivants. De même, l'animal est un compagnon familial, quand il est domestiqué, qui participe aux échanges relationnels entre humains et avec la nature. Au cours des années qui ont précédé la Révolution, il est devenu « sensible, réactif, tendant à être plus inattendu et imprévisible, témoignant en ce sens globalement davantage pour la liberté que pour la domestication et l'asservissement des individus¹⁴¹. ». En ce sens, l'animal n'a pas évolué biologiquement, mais son animalité a été redéfinie de par ses rapports à cette société française qui elle se transforma, notamment sous l'impulsion des courants philosophiques et scientifiques des Lumières. Dans un contexte accru d'individualisme, qui opposait l'essence naturelle de l'homme à celui sociétal, l'animal lui aussi a été interrogé sur sa place, son rôle et ses usages. Les premiers abolitionnistes se sont servis des animaux pour dénoncer l'esclavage : ils ont fait le parallèle entre asservissement et domesticité. L'animal au XVIII^e siècle est devenu un catalyseur et un réceptacle à tout un ensemble de discours et de métaphores sociaux, politiques, religieux et philosophiques.

¹⁴¹ PEUCHET Jacques, *op. cit.*, p. 160.



Illustration 88: Capture d'écran d'*Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014.
Plusieurs animaux sont visibles dans cette modélisation du quartier des Halles de Paris.



Illustration 89: Image tirée de *Marie-Antoinette*, Sofia Coppola, 2016.
Marie-Antoinette (Kirsten Dunst) est réveillée par son chien.



Illustration 90: LOUDET Alfred, *Marat ayant une conversation animée avec Danton et Robespierre*, huile sur toile, 302 x 400 cm, 1882, Musée des Beaux-Arts de Marseille.

4.2.2 L'animal, corps métaphorique

« L'homme est un loup pour l'homme¹⁴² ». Nous connaissons la célèbre formule de Plaute et reprise par Hobbes en 1647 dans la seconde édition du *Citoyen*. Au-delà du sens de cette formule, qui fait toujours débat, le philosophe se sert des signes et des valeurs métaphoriques associés à la figure du loup dans l'imaginaire collectif depuis des siècles. Hobbes reprit l'expression aux penseurs romains. Le loup est un animal dangereux selon les mythes ancestraux de nos sociétés. C'est le prédateur le plus familier de l'homme puisque c'est celui qui mange moutons, brebis et bêtes du troupeau. La peur du loup n'a cessé de se renforcer depuis que l'humanité a opté pour la sédentarité. C'était d'autant plus vrai durant le XVII^e siècle du philosophe, puisque le loup a été chassé et quasiment exterminé.

¹⁴² PLAUTE, *Asinaria*, v. 495.

Reprise par Hobbes à Plaute donc, auteur romain du III^e siècle av. J.-C., la citation témoigne bien de ces usages des corps d'animaux les plus divers dans les discours et les pratiques d'ordre politique¹⁴³. L'animal est un réceptacle métaphorique pour les sociétés humaines qui peuvent exprimer sentiments positifs ou négatifs à travers des analyses de leurs comportements. Le cochon est le goinfre parce qu'il est omnivore. Le renard est rusé parce qu'il pénètre dans les poulaillers. Le lion est terrible. Le loup est synonyme de prédation et de solitude. L'animal est doublement anthropomorphisé que l'homme est *zoomorphisé* depuis des millénaires. Présent dans toutes les religions et dans toutes les cultures, l'animal a permis la conceptualisation, par la métaphore, de concepts métaphysiques, religieux, philosophiques, politiques, etc.

Si nous retenons avec une plus grande aisance la formule sombre de Plaute ; la métaphore animale n'est pas toujours négative. Au contraire, les bêtes sont tout autant utilisées dans des discours positifs. Nous étudierons alors la figure de l'animal dans ses usages métaphoriques durant la Révolution : qu'il soit symbole de danger, de liberté ou de sexualité.

Les discours les plus fréquents sont ceux qui font de l'animal une menace. Mais comme le mentionne Hobbes, c'est souvent pour montrer que si l'animal est dangereux, c'est que l'homme dangereux est un animal. Ce dernier permet alors de justifier le mauvais comportement d'un individu en le comparant aux instincts primaires des bêtes. L'homme dangereux est retourné à un stade de bestialité. Ainsi Mercier, avant 1789, a décrit une frontière stricte entre les humains et les animaux. Séparés en deux mondes, ils se côtoyaient dans la promiscuité de la ville, mais sans aucune confusion. En 1795, après sa sortie de prison, il a posé un regard plus sombre sur sa ville. En 1798, lorsqu'il a publié *Le Nouveau Paris*, il a présenté sa nouvelle conception des mœurs des Parisiens durant la Révolution :

« [...] si je vois avec intérêt l'animal qui a fini par imiter quelque chose de l'intelligence humaine, je ne puis regarder qu'avec dégoût l'homme qui, prenant tâche se de dégrader, copie à force de travail toutes les habitudes d'un animal¹⁴⁴. ».

¹⁴³ PEUCHET Jacques, *op. cit.*, p. 12.

¹⁴⁴ MERCIER Louis-Sébastien, *Nouveaux tableaux de Paris* [1798], Paris, Pillet Aîné, 1828, t.I, chapitre XV, p. 197. Disponible sur Gallica : http://catalogue.bnf.fr/ark:/12_148/cb32504311z

Dans *l'An 2440* publié en 1770, son utopie républicaine imaginait un Paris idéal comme une cité ordonnée qui était enfin vide de chevaux. Si les animaux ne tiraient plus les humains oisifs, les hommes n'étaient plus chargés comme des bêtes de somme. Mercier possédait en ce sens un regard très critique envers les animaux. Il réfléchissait en tant que philosophe et écrivain parisien aux conditions optimales de l'intégration des animaux dans l'écosystème urbain¹⁴⁵. Toujours dans *Le nouveau Paris*, il s'est inquiété même de ce qu'il a nommé des « tueries » en plein air :

« Il n'est ni bon ni sage d'égorger l'agneau sous les yeux de l'enfance, de faire couler le sang des animaux dans les rues. Ces ruisseaux ensanglantés affectent le moral de l'homme ainsi que le physique ; il s'en exhale une double corruption : qui sait si tel homme n'est pas devenu assassin en traversant ces rues et en revenant les semelles rouges de sang. Il avait entendu les gémissements des animaux qu'on égorge vivants : et peut être dans la suite fut-il moins sensible aux cris étouffés de celui qu'il avait frappé¹⁴⁶. ».

Si nous comparons ce témoignage de Mercier à nos fictions contemporaines, nous pouvons constater que sa position perdure aujourd'hui. Prenons par exemple le cas de *We. The Revolution* qui sortit en 2019. À la moitié du jeu, le personnage Alexis Fidèle fait un nouveau cauchemar. Il se trouve seul dans les rues de Paris qui sont nimbées dans une couleur rouge sang. La cinématique est construite comme un triptyque de trois illustrations : le juge se tient de dos (en haut), un chien énorme enragé (en bas à gauche), et un plan plus rapproché sur Fidèle (en bas à droite). En parallèle, le personnage évoque les jours sombres à venir. Sur la deuxième planche illustrative de cette cinématique, Alexis Fidèle est toujours de dos mais derrière lui se trouvent trois énormes chiens terrifiants. Leur pelage est marqué de plusieurs cicatrices. Le chien, qui regarde le juge s'éloigner, possède une patte en

¹⁴⁵ MALL Laurence, « L'animal et la vérité de l'homme social chez Louis-Sébastien Mercier », *Dix-huitième siècle*, vol. 42, n° 1, 2010, p. 217-231. URL : <https://www.cairn.info/revue-dix-huitieme-siecle-2010-1-page-217.htm>

¹⁴⁶ MERCIER Louis-Sébastien, *Tableau de Paris* [1787], 2 vol., Paris, Mercure de France, 1993, t. II, chapitre DCCXLIX, p. 717-718.

moins. Les deux autres bêtes s'affrontent jusqu'au sang [ill. 91]. Les mots de notre personnage sont les suivants : « L'aboïement de l'animal faisait résonner la joie de ceux qui ont adulé cette matinée sanglante. ». Mais à quelle matinée font ici référence les concepteurs du jeu ?

Nous n'avons pas pu trouver de réponse précise puisque comme nous l'avons expliqué auparavant la temporalité historique est totalement fautive. Toutefois, nous nous situons après la mort de Louis XVI et avant celle de Marie-Antoinette. En prenant en compte les paroles du juge et en tentant de les déchiffrer, nous pouvons supposer que nous nous situons durant la fin de l'été 1793, c'est-à-dire au début de ce qu'on a appelé la Terreur. Les propos du personnage deviennent plus clairs : la Révolution bascule dans la Terreur et les lois répressives se multiplient. Nous sommes au début d'une période de grands massacres. Pour représenter cette nouvelle temporalité, et cette nouvelle phase du jeu, les concepteurs se servent de ce cauchemar et de ces chiens monstrueux qui s'entre-dévorent. Le discours est plutôt explicite, d'autant avec les paroles du personnage : la Révolution devient fratricide. Selon eux, la Terreur a été une période de bestialité où les individus sont devenus des bêtes au détriment de leur humanité. Pour cela, l'usage du chien-loup permet d'incarner à l'écran cette animalité débridée et prédatrice, comme ont été représentées les grandes figures de la Terreur. La dualité chien-loup s'est imposée dans nos mentalités lorsqu'au Néolithique, nous sommes passés du loup (le chasseur) au chien (le protecteur). Nous avons même domestiqué ce loup en chien. La lutte entre le chien et loup incarne philosophiquement deux visages de l'humain, comme l'explique le philosophe Baptiste Morizot dans son enquête sur les loups du Vercors¹⁴⁷. Avec le temps, la moralisation de nos sociétés a provoqué ce rejet de notre animalité. Des penseurs ont même opposé notre origine animale à la civilisation et à la société comme véritable manière d'être humain.

Nous avons vu comment Robespierre est représenté par la suite : c'est un animal enragé, comme s'il portait un masque de loup ou qu'il était devenu lycanthrope – un homme-loup. Ainsi le témoignage de Mercier doit être mis en parallèle : l'homme violent est un individu

¹⁴⁷ MORIZOT Baptiste, *Manières d'être vivant*, Arles, Actes Sud, 2020, p. 236-237. Voir également du même auteur, MORIZOT Baptiste, *Les diplomates. Cohabiter avec les loups sur une autre carte du vivant*, Marseille, Wildproject, 2016.

qui se détourne des droits et des lois pour choisir une animalité. Pour Mercier, comme pour les concepteurs du jeu vidéo, la Terreur constitue une période d'explosion de la bestialité des citoyens et des citoyennes de la Révolution. C'est une pensée que nous retrouvons attestée dans d'autres œuvres quelques années plus tard, et sous la plume d'historiens :

« Un renard chassait avec des tigres et des loups (singulier assemblage direz-vous). Il se faisait une boucherie épouvantable, inutile qui plus est, si bien que le renard, jugeant que cette chasse était cruelle et que le pays pouvait se révolter, songe à se défaire, par quelque piège, de ses collègues, les loups et les tigres. Mais ceux-ci eurent vent de la trahison, et ils éventrèrent le renard. Puis comme le peuple victime témoignait une vive allégresse, et se montrait fort redoutable, tigres et loups prirent peu à peu un air doux et innocent, et laissèrent rogner les griffes. Voilà l'histoire de la réaction thermidorienne. Le renard c'est Robespierre, les loups et les tigres sont Carrier, Fouché, Collot d'Herbois, Vadier, Tallien, Fréron¹⁴⁸. »

L'animal est synonyme de menace. Nous le voyons bien dans ces divers écrits, et même dans un objet contemporain comme *We. The Revolution*. L'animal est alors associé à des figures politiques pour critiquer voir rejeter des idéologies, des lois ou pour dénigrer les caractères psychologiques de personnages comme Robespierre. Mais l'animal peut aussi être utilisé par l'anthropomorphisme ou le zoomorphisme pour la raillerie, la moquerie et la caricature. Rappelons par exemple les multiples représentations de Louis XVI en cochon, afin d'évoquer tour à tour son appétit, son impuissance ou sa stupidité¹⁴⁹. La thématique est mise en scène par Pierre Schoeller dans son film lors de la chanson des lavandières. En effet, alors qu'elles lavent le linge dans la Seine, un chant est entonné et repris par toutes les femmes. La chanson anonyme s'intitule « Enfin v'la donc que le roi », sur un air de Catiau dans son galetas. Les paroles évoquent le retour du roi et de sa famille après les journées d'octobre 1789 et la marche des femmes sur Versailles.

¹⁴⁸ CHALLAMEL Augustin et TÉNINT Wilhelm, *Les Français sous la Révolution*, Paris, Massard, 1843, p. 281.

¹⁴⁹ Voir la partie précédente sur les représentations et les différents visages du roi.

Célébrant l'engagement de ces citoyennes dans la Révolution, la chanson compare le roi à un mouton :

« Paraît qu'i r'fusait d'venir
Et dansait sur nos cocardes,
Alors il fallut l'quérir Et abatr' quinze ou vingt gardes.
A la vue de nos canons
Il devint doux comme un mouton. (bis) »

L'animal est évoqué pour sa docilité domestique et parce qu'il est lié au troupeau. Ce peut être le roi qui rentre auprès des siens comme berger de son royaume. Il doit mener ses sujets pour le bien de la communauté nationale. Ce peut aussi être la domestication d'un roi qui refusait de signer les documents de l'été 1789 : « il devint doux comme un mouton » après avoir vu les canons des parisiens. L'animal est dans les deux cas évoqué pour traduire une attitude humaine. L'émotion se traduit politiquement dans les paroles de cette chanson révolutionnaire. Pierre Serna relève que « [...] tandis que l'animal sauvage se range du côté des puissants, mais aussi parfois du peuple menaçant ou de l'ennemi aux frontières, les animaux domestiques, auxquels sont censés s'identifier les sujets, fournissent de parfaits modèles d'obéissance au pouvoir bienveillant, mais singulièrement ferme, des pasteurs des peuples¹⁵⁰. ». Notons que la bergerie nationale de Rambouillet a été créée en 1786 par Louis XVI, dans le courant des premières études agronomiques¹⁵¹. Le roi était connu comme un homme de sciences qui affectionnait le monde animal. Il entretenait avec passion la Ménagerie de Versailles. En 1783, il plaça même coq, canard et mouton dans une montgolfière devant plus de 130 000 personnes¹⁵². Le roi-cochon ou le roi-mouton, l'animal est ici utilisé pour ses traits de caractère anthropomorphisés.

¹⁵⁰ SERNA Pierre, *op. cit.*, p. 10.

¹⁵¹ OUSTRY Jocelyne, *Création de la Bergerie Nationale de Rambouillet, origine du Mérinos en France*, Université Paris-Est Créteil Val de Marne — École nationale vétérinaire d'Alfort (thèse), 2007.

¹⁵² L'événement est détaillé sur le site du château de Versailles : <http://www.chateauversailles.fr/decouvrir/histoire/grandes-dates/premier-vol-montgolfiere>

L'animal domestiqué est de plus en plus sujet aux questionnements au XVIII^e siècle de par la remise en cause des rapports de domination, notamment en lien avec les mouvements abolitionnistes pour l'esclavage. Voltaire ou Montesquieu, pour ne citer qu'eux, se servirent de procédés stylistiques comme l'ironie pour propager leurs idées dans toute l'Europe et même au-delà. Dans ses *Lettres persanes*, Montesquieu décrit l'homme comme un « animal social »¹⁵³ ; tandis que Voltaire lutte aussi contre la souffrance animale :

« Il ne leur manque que la parole ; s'ils l'avaient, oserions-nous les tuer et les manger ? oserions-nous commettre ces fratricides ? Quel est le barbare qui pourrait faire rôtir un agneau, si cet agneau nous conjurait par un discours attendrissant de n'être point à la fois assassin et anthropophage¹⁵⁴ ? ».

L'animal souffre, mais il devient aussi « métaphore de la victimisation de certains hommes, dans un rapport de domination effective - dont l'animalisation de l'esclave¹⁵⁵. Dans *Les Visiteurs : la Révolution* de Poiré, le personnage de Jacquouille se rend ainsi au marché, comme nous l'avons présenté un peu plus haut. Dans son époque médiévale, Jacquouille est le sujet de son seigneur de Montmirail. Il vit dans les conditions d'un esclave servile. Nous le voyons dormir dans la porcherie et se nourrir des restes que veut bien lui concéder son maître. Mais en étant propulsés dans la Révolution, la situation change car désormais tous les hommes sont égaux. Ainsi, lors de la scène du marché, Montmirail ordonne à Jacquouille de faire des courses et de les ramener par ses propres moyens à leur logement. Jacquouille lui répond alors qu'il n'en fera rien. Montmirail s'agace et hausse la voix. Mais Jacquouille lui rétorque qu'ici, en 1793, il est devenu son égal. Une foule commence à s'agglutiner autour pour soutenir les propos du serf. Au début de cette séquence de dialogues, un cochon passe au pied de Jacquouille. Pour les spectateurs familiers avec l'univers des *Visiteurs*, le cochon est l'animal qui est associé au personnage. Une petite scène en début de film rappelle qu'il dort souvent dans la porcherie. Le message est on ne

¹⁵³ MONTESQUIEU, *Oeuvres complètes*, Paris, Firmin-Didot frère, p. 60.

¹⁵⁴ VOLTAIRE, Article « Viande » des *Questions sur l'Encyclopédie*, *Œuvres complètes de Voltaire*, édition Louis Moland, t. 20, p. 577.

¹⁵⁵ SERNA Pierre, *op. cit.*, p. 12.

peut plus clair : Jacquouille n'est plus un animal, mais bien un individu, un homme et un citoyen. Le réalisateur se sert de la symbolique visuelle du cochon, dont la saleté est associée à l'hygiène de Jacquouille tout au long du film, pour faire passer un discours politique d'égalité et de remise en cause des hiérarchies sociales.

Le rapport de domination qui s'exerce entre les deux personnages, entre le maître et l'esclave, permet de présenter la notion d'égalité tout autant que de condamner les maltraitances que subit le valet depuis des années. Au lieu de mettre en scène un discours politique, Poiré fait le jeu du comique par l'usage du cochon dans le contexte du marché. La présence de l'animal est justifiée par le lieu - on trouvait des porcs aux Halles de Paris - mais aussi par son lien avec Jacquouille. Ce dernier est même transformé en partie en cochon après avoir bu une potion. Par ce zoomorphisme et cet anthropomorphisme, le porc devient un outil visuel et métaphorique pour le réalisateur du film.

Dans cette même perspective, Pierre Schoeller introduit le personnage du vagabond Basile. En effet, pendant que le roi signe sous la contrainte la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen (DDHC), un parallèle visuel met en scène Basile dans une campagne française. Puis un membre de la Convention prononce les premiers articles de cette déclaration tandis que nous voyons Basile se promener dans les champs. Lui aussi dort dans une porcherie faute de foyer. Il est réveillé à coups de pierres par les propriétaires et leurs enfants. Pourtant, il paraît libre et heureux. Il avance pieds nus dans les herbes folles. Des papillons se posent même sur ses mains et son corps. Il les regarde avec émerveillement et innocence [ill. 92]. Sur cette image, nous voyons un papillon qui tient dans cette main qui deviendra plus tard forgeronne. Dans l'autre main, Basile tient un bout de bois avec lequel il fouette les herbes. La bande sonore elle continue et nous entendons les mots suivants :

« Article 2. Le but de toute association politique est la conservation des droits naturels et imprescriptibles de l'homme. Ces droits sont la liberté, la propriété, la sûreté et la résistance à l'oppression. ».

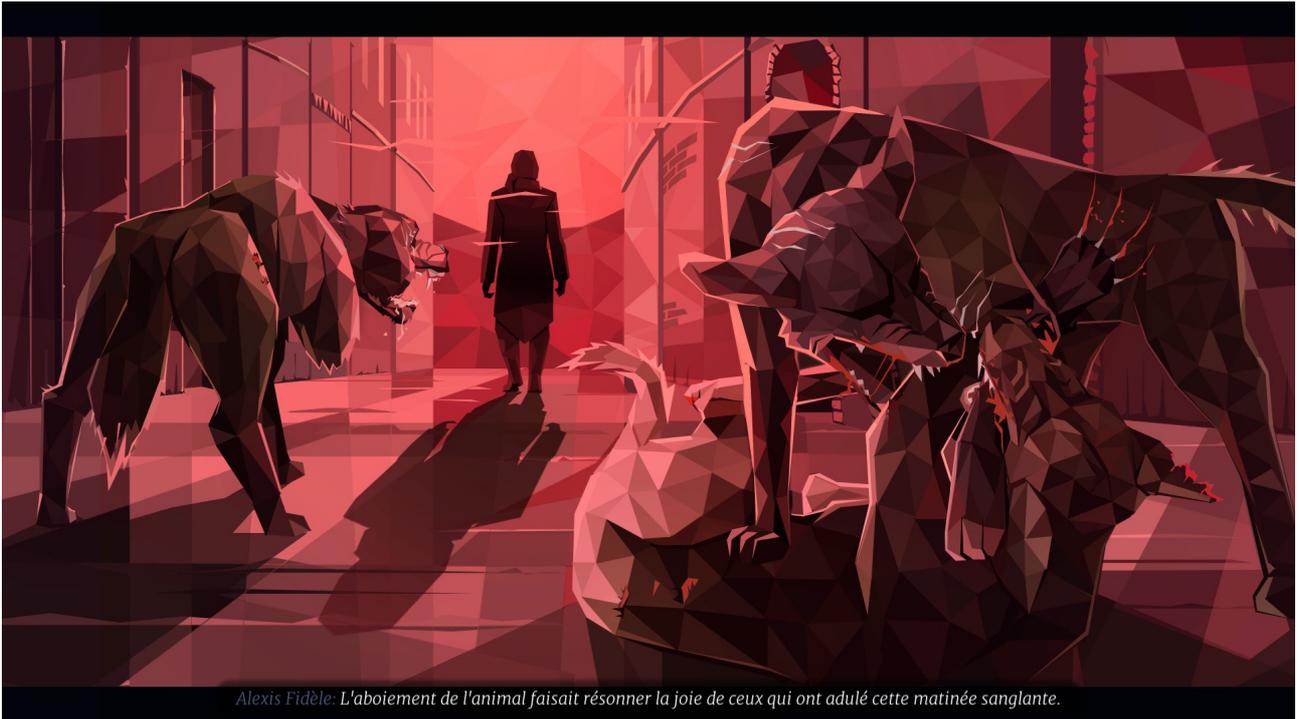


Illustration 91: Capture d'écran de *We. The Revolution*, Polyslash, 2019. Notre personnage fait un cauchemar dans lequel des animaux s'entre-dévorent.



Illustration 92: Capture d'écran d'*Un peuple et son roi*, Pierre Schoeller, 2018. La main sale de Basile (Gaspard Ulliel) dans lequel s'est posé un papillon.

Le parallèle est saisissant : Basile est libre, mais il ne possède aucun bien. Il manque de se faire lyncher chaque nuit et il finit au pilori dans la séquence suivante. Il ne sait pas que dans la nuit la Déclaration des droits vient d'être signée par le roi. Elle promettait à ces indignes, dont il est l'incarnation, de nouveaux droits et une meilleure égalité. Basile est aussi le symbole d'un état de nature évoqué par Jean-Jacques Rousseau. Dans son *Discours sur l'origine des inégalités parmi les hommes*, en 1755, il développa une longue métaphore sur une période pré-civilisationnelle de l'humanité comme âge d'or. Si l'homme était alors autosuffisant, il ne connaissait ni le bien ni le mal et vivait au présent, sans souci des lendemains. Cet état idyllique a été rompu, selon Rousseau, par la naissance de la propriété. C'est une chose que ne possède nullement Basile. Lui est justement plus proche de la nature, parce qu'il n'est le maître de rien sinon de sa propre vie. À ce titre, et pour l'attester, un papillon se pose dans sa main, mais le vagabond ne cherche pas à le dominer. Basile et l'animal sont deux êtres libres qui évoluent dans l'instant présent - le papillon étant un insecte éphémère. Plus loin dans le film, lorsque Basile est presque père (sa femme est en train d'accoucher), il se souvient de ce moment. Alors qu'il s'apprête définitivement à devenir un être social, son ancienne liberté l'attire.

Schoeller pousse même un peu plus loin son discours puisque Basile est arrêté, probablement pour vol ou braconnage, et attaché au pilori. C'est lors d'une messe constitutionnelle en 1791, bien plus tard donc, qu'un prêtre le libère. Le village se réunit sous l'autorité du clerc pour planter un arbre de la Liberté. Dans ce contexte, tous les crimes sont absous et Basile est libéré. C'est donc bien la Déclaration des droits, la Constitution et plus largement la Révolution qui font entrer Basile dans la communauté civique. Celui-ci quitte alors son état de nature, quelque part sa liberté, pour devenir un citoyen. Quelques semaines après, Basile est alors témoin du passage du carrosse royal après Varennes. C'est ainsi qu'il se rend à Paris pour vivre les événements qu'on lui connaît. Ainsi, par cette séquence et la présence du papillon, Pierre Schoeller met visuellement en scène tout un discours politique et philosophique, comme une traduction possible des questions de domination et de leurs critiques suite à l'adoption des nouvelles libertés de 1789. Une nouvelle fois, le réalisateur fait le choix de représenter un animal pour soutenir son récit fictionnel.

Enfin, l'animal peut aussi apparaître de manière plus étonnante à l'écran et dans ces œuvres sur la Révolution. Dans le *Marie-Antoinette* de Sofia Coppola, les difficultés à concevoir un héritier sont mentionnées. L'empereur Joseph d'Autriche (le père de la reine) rend visite à sa fille. Celle-ci lui rapporte son malheur car son époux ne semble pas ouvert à l'idée de concevoir un enfant. L'empereur décide alors d'avoir une discussion privée avec son gendre. L'entrevue est mise en scène par Coppola dans la Ménagerie de Versailles, devant un éléphant. Un pachyderme est effectivement amené du Congo par Louis XIV en 1668, présent du roi du Portugal Pierre II. Sous Louis XVI, la ménagerie était en mauvais état, mais le roi fit bien amener de nouveaux animaux exotiques dont deux éléphants indiens¹⁵⁶. La scène est donc vraisemblable historiquement, mais qui reste étonnante comme choix de lieu pour une discussion de ce type. Mais si nous nous intéressons aux symboles de l'éléphant, nous pouvons proposer des explications, et en tenant compte du fait que la réalisatrice semble posséder ces mêmes connaissances. Comme le relève Varejka Pascal¹⁵⁷, historienne de l'art, l'éléphant occupa jusqu'au XVII^e siècle une place importante dans la symbolique chrétienne. Parmi les nombreuses qualités qui lui ont été attribuées, on trouvait la sagesse, la chasteté, l'innocence ou la force. Toujours selon l'historienne :

« Par la suite, tous les auteurs d'encyclopédie médiévale [...] indiquent que notre pachyderme manifeste peu d'attraits pour les rapports sexuels. [...] Sa chasteté est également attestée par Bède le Vénérable [...] Le *Bestiaire Ashmole* d'Oxford résume ainsi l'opinion des auteurs médiévaux : "Il est une bête appelée Éléphant. C'est une bête qu'aucun désir charnel n'habite"¹⁵⁸. ».

Sa présence devient alors intéressante dans la scène du film de Coppola puisque l'empereur essaie de comprendre pourquoi le roi n'est pas incliné à concevoir un enfant avec sa fille. Ce n'est pas un problème d'infertilité ni de stérilité, mais plutôt un manque de désir, ce qui correspond exactement à la symbolique chrétienne de l'éléphant. Difficile d'y voir alors une coïncidence, mais bien un choix de la part de réalisatrice. De même cela atteste sur-

¹⁵⁶ Voir LOISEL Gustave, *Histoire des ménageries de l'Antiquité à nos jours*, 3 vol., Paris, Octave Doin et fils & Henri Laurens, 1912, t. II.

¹⁵⁷ VAREJKA Pascal, « L'éléphant dans la symbolique chrétienne », *L'Objet d'Art*, n°382, p. 48-57.

¹⁵⁸ VAREJKA Pascal, *Singularité de l'éléphant d'Europe*, Paris, Ginkgo, 2007, p. 32

tout que Sofia Coppola, ou son équipe, maîtrise cette symbolique de l'animal. Au-delà, du simple comique de situation, l'éléphant joue avec le roi qui reste très sérieux compte tenu de la discussion ; l'animal est utilisé de manière implicite pour sa propre symbolique. Le spectateur n'a que très peu de chances de comprendre cette référence, puisqu'elle n'est pas explicitée, mais elle n'en reste pas moins présente à l'écran.

L'animal est donc bien un réceptacle aux divers discours et métaphores mis en œuvre par les hommes depuis l'existence de nos sociétés. Sous la Révolution, les usages ont évolué sur les rapports à la domesticité et à la domination. L'animal est utilisé, de par des traits de caractère anthropomorphisés, pour symboliser des sentiments positifs ou négatifs. Il peut être synonyme de danger, comme c'est le cas du chien-loup pour la Terreur mais aussi du roi-mouton. Le cochon devient le porteur d'une émancipation politique et sociale avec le personnage de Jacquouille. Il en est de même avec Basile et son papillon : l'insecte devient le signe d'un lien étroit avec la nature. Enfin, la présence singulière d'un éléphant, élément plus comique que politique, fait en réalité écho à une symbolique religieuse et a une réalité historique. Les animaux ne sont donc pas nécessaires aux concepteurs et aux réalisateurs de ces œuvres. Il serait possible de trouver d'autres stratagèmes. Pourtant, nous retrouvons bien des animaux dans nos fictions car ils sont porteurs d'un ensemble de signes, de symboles et de discours visuels ancrés dans l'imaginaire collectif des spectateurs et des joueurs. Les animaux sont des outils métaphoriques qui sont utiles dans un contexte de création artistique. Ils deviennent des images de leur propre animalité.

En juin 1793, le Muséum d'Histoire naturelle est fondé par la République. La raison de sa construction s'inscrivait dans une démarche naturaliste liée à un esprit de raison :

« un monde ordonné est un monde hiérarchisé et compréhensible, comme pourrait l'être une ménagerie bien tenue. Un monde désorganisé et violent est un monde où la bestialité et l'animalisation des êtres humains régneraient sans partage, comme dans une jungle. C'est ce double langage et cette double vision paradoxale du monde qu'offre le registre de la zoologie aux observateurs de la politique avant, pendant et après l'expérience de la Terreur¹⁵⁹. ».

¹⁵⁹ SERNA Pierre, *op. cit.*, p. 82.

Cette scène, qui représente un banquet républicain convivial, a été peinte en 1794. Nous y voyons un chien qui évoque cette présence de l'animal domestique. Il est représenté au même titre que les citoyens réunis autour de la table. C'est une image que l'on pourrait mettre en résonance avec la pensée du philosophe jacobin François Boissel (1728-1807). Pierre Serna la résume ainsi : « parce qu'ils sont des animaux, les hommes ont une chance de devenir citoyens¹⁶². ». Boissel était connu pour ses positions avant-gardistes, notamment son végétarisme et son écologisme :

« La nature a établi dans l'homme les mêmes besoins et nécessités que dans les autres espèces d'animaux, mais elle a donné à ceux-ci ce que nous appelons un instinct, qui le dirige et les fait parvenir à leurs fins par des règles sûres, uniformes et qui ne varient jamais, ce qui fait croire à Descartes que les bêtes ne sont que des machines, et à nos théologiens qu'elles ne sont pas libres¹⁶³. ».

Conclusion

Ainsi si citoyen et animal ont été d'autant plus liés sous la République, nous ne possédons, dans nos fictions contemporaines, aucune représentation de ce processus. Alors que sous la Révolution « la distance entre l'animal et l'homme se réduit, diminuant l'espace de la métaphore et du symbole¹⁶⁴ », nous constatons que l'animal reste quasiment invisible dans les images conçues au XXI^e siècle. Ces œuvres sont fabriquées dans des sociétés où l'animal reste lié à sa domesticité, et une histoire scientifique et médiatique des animaux reste à écrire. On voit que les fictions reflètent la société dans laquelle elles sont conçues : aujourd'hui, les animaux sont réduits à des êtres de compagnie, voire on a perdu le lien naturel qui nous unissait à eux, et qui existait au XVIII^e siècle, comme compagnons du labeur quotidien.

Pourtant, durant la Révolution, nous avons pu constater que l'animal était omniprésent tant physiquement que métaphoriquement. Mais les relations entre les sociétés humaines et les animaux se sont désagrégées au cours des siècles suivants. Ainsi les études actuelles

¹⁶² *Ibid.*, p. 288.

¹⁶³ BOISSEL François, *Discours contre les servitudes publiques* [1786], p. 1. Disponible sur Gallica : http://catalogue.bnf.fr/ark:/12_148/cb301219627

¹⁶⁴ TEUCHET Jean-Pierre, *op. cit.*, p. 13.

ne s'y intéressent pas ou que trop peu. En ce sens, l'ouvrage de Pierre Serna reste inédit. Il est nécessaire de mener un travail plus en profondeur pour parcourir les archives à la recherche de ces êtres oubliés. Leur absence dans la recherche historique se retrouve dans les productions audiovisuelles et vidéoludiques. L'animal était pourtant un acteur révolutionnaire à part entière. Témoin invisible et muet de ces événements, il n'a cessé d'inspirer ceux qui nous ont laissé des traces :

« Lorsque les araignées de tout genre ne sont rassemblées dans un lieu, que par suite de l'instinct qui le leur a fait choisir, on peut dire que l'union y règne. Ce n'est point une république cependant comme la Ruche ou la Fourmilière. C'en est une, mille fois plus grande à mes yeux. C'est cette république, où le même lieu rassemble les plus différents instincts, les plus différentes professions [...] les plus différents usages. C'est la République française¹⁶⁵. ».

¹⁶⁵ QUATREMÈRE-DISJONVAL Denis-Bernard, *De l'aranéologie* [1797] cité par SERNA Pierre, *op. cit.*

4.3 La dépolitisation du rôle des femmes

« [Les femmes] sont le premier mobile de la sensibilité parmi les peuples¹⁶⁶»

Institution des citoyennes dévouées à la patrie, Lyon, Cutty, 16 août 1791.

Proposer d'inclure les femmes dans une partie sur les acteurs collectifs doit interroger. Si nous écrivons l'histoire des femmes, pourquoi n'y a-t-il pas celle des hommes ? Puisque nous étudions les « mythologies contemporaines » de la Révolution, il nous a semblé important de nous intéresser aux femmes, comme un groupe et au même titre que le « Peuple », car c'est comme cela qu'elles sont traitées dans la majorité des œuvres de notre corpus¹⁶⁷.

Commençons par interroger la position des historiens sur le sujet et notamment à propos de la question féminine comme « objet historique ». L'histoire des femmes pendant la Révolution française est une « préoccupation à la fois ancienne et moderne¹⁶⁸ ». Dominique Godineau rappelle que le terme de « citoyenne » existait bel et bien dans la langue des Lumières, mais qu'il était rarement utilisé¹⁶⁹. Les femmes n'étaient pas considérées comme dotées d'un pouvoir politique car elles étaient liées à l'espace domestique et familial. Sur le modèle démocratique athénien, Diderot rédigea l'article *citoyen* dans l'*Encyclopédie* en considérant que la femme accédait au statut de citoyenne par son époux, ou par sa place dans une famille parce qu'elle donnait naissance à de futurs citoyens¹⁷⁰.

¹⁶⁶ Rapporté par MAZEAU Guillaume, « Émotions politiques : la Révolution française » in CORBIN Alain (dir.), *Histoire des émotions*, t. II : *Des Lumières à la fin du XIXe siècle*, Paris, Seuil, 2016, p. 120.

¹⁶⁷ Ce pluriel n'est pas absent de la Révolution. Robespierre écrit par exemple en mars 1793 : « Trois jours après on vit paroître des attroupements de femmes, dont le motif étoit la cherté du savon, du sucre et des autres denrées. », *Œuvres de Maximilien Robespierre*, t. v, Les Journaux, p. 325. Citation rapportée dans GUILLON Claude, *Robespierre, les femmes et la Révolution*, op. cit., p. 330.

¹⁶⁸ FAURÉ Christine, « La prise de parole publique des femmes sous la Révolution française » [en ligne], *Annales historiques de la Révolution française*, n°344, 2006, p. 3-4, 1^{er} juin 2009, consulté le 27 avril 2020. URL : <http://journals.openedition.org/ahrf/5803>.

¹⁶⁹ GODINEAU Dominique, « Le genre de la citoyenneté, ou quelle identité politique pour les femmes pendant la Révolution française ? » in BELLAVITIS Anna et EDELMAN Nicole (dir.), *Genre, femmes, histoire en Europe : France, Italie, Espagne, Autriche*. Nanterre : Presses universitaires de Paris Nanterre, 2011, p. 319.

¹⁷⁰ *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, par une Société de gens de Lettres, Paris, tome 3, 1753, p. 488.

Si les historiens des mentalités et des représentations se sont saisis de la question féminine, « l'histoire des formes politiques et des institutions s'en est trouvée négligée¹⁷¹ ». C'est pourquoi l'ouvrage de Dominique Godineau, *Citoyennes Tricoteuses*¹⁷², paru en 1988, marque une rupture historiographique en France. L'historienne y interroge la place des femmes dans la société de la Révolution, leurs pratiques politiques et les rapports masculins/féminins dans le processus révolutionnaire.

Depuis les travaux et les ouvrages n'ont cessé de faire la lumière sur le rôle des femmes durant la Révolution¹⁷³. Comme le fait remarquer Françoise Thébaud : « Je dis souvent que l'histoire des femmes est fille de son temps et du féminisme de son temps¹⁷⁴ ». Preuve en est que si les recherches sur le sujet sont loin d'être achevées, le renouvellement historiographique a été effectif.

Entre 1988 et aujourd'hui, les questions féministes et du genre ont beaucoup évolué dans la société occidentale, européenne et française¹⁷⁵. Si l'écriture de l'histoire de la Révolution française a profondément été renouvelée par les historiennes citées ci-dessus, les traitements médiatiques ont été sujets aux mêmes influences. Entre les œuvres audiovisuelles du Bicentenaire et celles du XXI^e siècle, il existe ainsi de grandes différences sur le traitement des femmes à l'écran et notamment dans le processus révolutionnaire. Nous avons par exemple abordé le retour médiatique de la Révolution en fiction par la figure de Marie-Antoinette (Coppola, Jacquot), ou de Grace Elliott dans *L'Anglaise et le duc* de Roh-

¹⁷¹ FAURÉ Christine, *op. cit.*, p. 3.

¹⁷² GODINEAU Dominique, *Citoyennes tricoteuses : les femmes du peuple à Paris durant la Révolution française*, Aix-en-Provence, Alinéa, 1988. Voir aussi DUBY Georges et PERROT Michelle (dir.), *Histoire des femmes en Occident*, Paris, Plon, 4 volumes, 1990-1991.

¹⁷³ Voir LE BOZEC Christitne, *Les Femmes et la Révolution*, Paris, Passés Composés, 2019. Voir aussi LAPIED Martine, *L'engagement politique des femmes dans le Sud-est de la France de l'Ancien Régime à la Révolution*, Aix-en-Provence, Presses Universitaires de Provence, Penser le Genre, 2019. Solenn Mabo a également soutenu une thèse sur les citoyennes en Bretagne. Voir MABO Solenn, « Les citoyennes, les contre-révolutionnaires et les autres. Participations, engagements et rapports de genre dans la Révolution française en Bretagne », *Annales historiques de la Révolution française*, n°402, 2020, p. 177-188.

¹⁷⁴ THÉBAUD, Françoise, « Écrire l'histoire des femmes et du genre : Comparaisons et connexions européennes » in BELLAVITIS Anna et EDELMAN Nicole (dir.), *op. cit.*, p. 14.

¹⁷⁵ BARD Christine (dir.), *Dictionnaire des féministes. France – XVIII^e-XXI^e siècle*, Paris, PUF, 2017. Et BARD Christine (dir.), *Féminismes. 150 ans d'idées reçues*, Paris, Le Cavalier Bleu, 2020.

mer, dès 2001. Si le Bicentenaire a provoqué une « diète » médiatique¹⁷⁶, c'est avec la volonté de revaloriser l'action des femmes que la Révolution semble avoir ressurgi sur les écrans. En nous interrogeant sur leurs rôles comme actrices collectives dans le processus révolutionnaire, nous proposons d'analyser cette fusion en un bloc collectif, tel que cela est visible dans notre corpus. Nous chercherons à expliquer ces choix de conception qui mettent à la fois en avant des destinées collectives et individuelles. En nous basant sur des sources et des représentations du XVIII^e siècle, l'enjeu est de parvenir à savoir si ce pluriel avait un sens. La cohésion politique sous-entendue dans le terme des « femmes » existait-elle sous la Révolution ? Ou pouvons-nous y voir les conséquences de subjectivités contemporaines et donc d'un féminisme anachronique¹⁷⁷ ?

Pour tenter de répondre à l'ensemble de ces questionnements, nous essayerons de faire parler d'abord et avant tout les archives et les fictions. Nous commencerons par étudier les stéréotypes négatifs qui font des femmes un bloc collectif réducteur, en niant toute intelligence politique collective - au même titre de ce que peut subir le « Peuple ». Puis nous analyserons à l'inverse les revendications « féministes », en nous demandant pourquoi nous pouvons les qualifier ainsi dans des œuvres qui mettent en valeur une force féminine politique. Enfin, les usages de figures, comme allégories de la condition féminine durant la Révolution, doivent nous permettre d'interroger les discours contemporains visibles dans notre corpus.

4.3.1 Un pluriel réducteur

Il apparaît que le rôle des femmes dans la Révolution et sur les écrans a été revalorisé depuis le début des années 2000. Auparavant, les femmes étaient très souvent réduites à l'arrière-plan ou pour évoquer la figure de l'épouse ou des figures célèbres. Charlotte Cor-

¹⁷⁶ LAURENTIN Emmanuel in DUPRAT Annie, et al, « La Révolution française dans l'espace médiatique », *Annales historiques de la Révolution française*, n°376, 2014, p. 141.

¹⁷⁷ FAURÉ Christine, « La naissance d'un anachronisme : « le féminisme pendant la Révolution française » [en ligne], *Annales historiques de la Révolution française*, n°344, 2006, 01 juin 2009, consulté le 27 avril 2020. URL : <http://journals.openedition.org/ahrf/6433>. Voir aussi l'introduction de Claude Guillon dans son ouvrage *Robespierre et les femmes* (2021) qui interroge les paradoxes des études féministes sur la Révolution, voir p. 16-17.

day par exemple était visible dans de nombreuses productions du siècle dernier parce qu'elle a assassiné Marat. La reine était présentée comme l'épouse du roi et la mère des héritiers du trône de France. Dans les années 1980, Lucile Desmoulins sembla incarner pour plusieurs réalisateurs les horreurs de la Terreur (Wajda et Henrico & Heffron). Il y a la marche des femmes d'octobre 1789 dans le diptyque de *La Révolution française*, ainsi que le personnage de Gabrielle Danton. Les concepteurs ont voulu proposer une lecture individuelle, intime et micro-historique de la Révolution. En 1989, le téléfilm *Les Jupons de la Révolution* (Maroun Bagdadi, Canal + et M6) consacra un épisode à Marie-Antoinette (février 1989) et à Théroigne de Méricourt (juin 1989). Cependant, comme le titre l'indique, nous restons dans une perception caricaturale et axée autour des romances de femmes dans la Révolution. Ainsi lorsque Rohmer réalise en 2001 *L'Anglaise et le duc*, le choix de Grace Elliott est inédit. C'est une femme qui est l'héroïne d'un film sur la Révolution. Qui plus est, elle est étrangère et contre-révolutionnaire. Bien qu'elle apparaisse comme une anti-héroïne pour un public républicain, et que nous avons là un film réactionnaire, Rohmer met en scène un personnage féminin assez fort. À plusieurs reprises, Grace démontre sa capacité d'agir, son indépendance (elle n'est pas mariée) et sa volonté. Elle n'est pas réduite à une histoire d'amour ou à un époux. Même si le titre indique un récit centré sur ses relations avec le duc d'Orléans, en réalité Rohmer filme l'éloignement de Grace d'un homme qui choisit la cause révolutionnaire et qui vote la mort de son propre cousin - le roi de France qui est plus est.

Le *Marie-Antoinette* de Sofia Coppola a fait plus parler que le film de Rohmer à sa sortie en salles en 2006. Pourtant, il s'inscrit dans la même ligne directrice. Ici c'est la reine qui est l'héroïne principale. Coppola fait le portrait moderne et pop de la jeunesse dorée de Marie-Antoinette. Elle en fait une icône de la mode, comme une avant-gardiste féminine. Les autres femmes qui gravitent autour d'elle sont ses amies historiques : la comtesse du Barry, la duchesse de Polignac, etc. Comme nous l'avons vu, le film tient bien plus du *teenage movie* (comédie adolescente) que de la fiction historique. La réalisatrice reprend ses thèmes fétiches : jeunesse, adolescence, amours et premiers émois, libération et quête de l'identité sexuelle, etc. Coppola, dans la quasi-totalité de sa filmographie, choisit des

femmes comme personnages principaux. Il faut certainement voir son *Marie-Antoinette* comme l'envie de faire un film en costumes, plutôt qu'une réécriture historique de la jeunesse de la reine. Les femmes du peuple sont absentes de ce film. La Révolution est très peu visible. C'est bien plus une œuvre sur la reine - une femme - que sur les femmes. Mais nous reviendrons plus en détail sur cette question.

En fait, le traitement collectif des femmes comme une foule persiste principalement dans les jeux vidéo. À la fois dans *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014) et *We. The Revolution* (Polyslash, 2018), les femmes sont représentées au même rang que d'autres groupes politiques. S'il y a les sans-culottes, les ennemis, les Jacobins et les Girondins, il existe aussi un groupe de femmes. En effet, dans *Unity*, le discours au sujet de la femme révolutionnaire est paradoxal. Dans les rues virtuelles, on voit de nombreuses femmes actives, qui participent autant à la vie quotidienne qu'aux révoltes et aux combats. Il y a en ce sens autant de femmes que d'hommes dans ces foules en colère qui parcourent sans cesse les rues parisiennes dans le jeu. De même, le second personnage principal est Élise de la Serre. Bien qu'elle soit l'amante du héros de l'histoire, elle est une « femme forte et rebelle, qui pourrait partager la vedette avec Arno, même si elle devait rester une actrice non joueuse¹⁷⁸ » ; et encore « Élise est pétillante et insoumise ; sa chevelure feu est une allusion non voilée à sa nature rebelle¹⁷⁹ ». Nous voyons ici les volontés contemporaines des concepteurs de répondre à des injonctions modernes quant à la représentation de personnages féminins forts, et de les placer au même rang que les héros masculins qui ont longtemps dominé ces productions. Depuis, dans les récents opus de la franchise *Assassin's Creed*, le joueur peut choisir s'il incarne un homme ou une femme. Un tel traitement est vraisemblable dans certains contextes historiques. Mais il peut interroger dans d'autres circonstances¹⁸⁰.

¹⁷⁸ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 214.

¹⁷⁹ *Ibid.*

¹⁸⁰ Ce fut le cas en 2018 pour le jeu *Battlefield V* (Electronic Arts, 2018) dans lequel on modélisa des femmes soldats durant la Première guerre mondiale. Voir AUDUREAU William, « La présence d'une femme soldat dans le jeu « Battlefield V » fait polémique » [en ligne], *Le Monde*, publié le 25 mai 2018, URL : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/05/25/la-presence-d-une-femme-soldat-dans-le-jeu-battlefield-v-fait-polemique_5304183_4408996.html

Ainsi concevoir des femmes qui se battent ou qui agissent politiquement dans *Unity* peut trouver un sens historique dans le cas de la Révolution française. Néanmoins d'autres éléments posent question. Hormis Élise de la Serre, ou ces foules anonymes en colère dans lesquelles nous voyons des femmes, leurs rôles restent assez limités. La base de données « encyclopédique » du jeu présente parmi une vingtaine de noms : Charlotte Corday, Joséphine de Beauharnais, Madame Tussaud, Mademoiselle Montansier, Marianne, Marie-Antoinette, Théroigne de Méricourt d'une part, « Les femmes soldats » et « La marche des femmes sur Versailles¹⁸¹ » d'autre part. La liste de figures individuelles peut paraître étonnante mais elle compile les personnages croisés durant le jeu. Les notices biographiques sont simples et mélangent faits et descriptions physiques. Théroigne se distingue par « sa tenue de cavalier, son chapeau d'homme et son pistolet ». D'après le jeu, elle participe à la « marche des Femmes¹⁸² », alors que l'entrée sur ce dit-événement mentionne bien une majorité de femmes et la présence d'hommes. De même, l'allégorie « Marianne » possède une entrée et est personnifiée tout au long de la notice encyclopédique.

Théroigne de Méricourt permet d'analyser le traitement de la femme révolutionnaire dans ce jeu. En effet, dans des missions secondaires et en fin de partie, il est possible de venir en aide à la révolutionnaire. Dans le récit, elle a besoin de notre aide pour constituer une armée de femmes [ill. 94]. Anne-Josèphe Théroigne de Méricourt (1762-1817) était issue d'une famille de laboureurs propriétaires liégeois. Mais elle a quitté ce milieu pour servir dans des maisons bourgeoises où elle a reçu une éducation¹⁸³. Influencée par la philosophie des Lumières, elle s'est installée à Versailles en mai 1789 et a fréquenté les tribunes de l'Assemblée. Calomniée à plusieurs reprises pour sa supposée débauche sexuelle, elle s'est exilée puis elle est retournée à Paris fin 1791. Républicaine, elle a condamné tous ceux qui

¹⁸¹ Théroigne n'était pourtant pas présente durant la marche car elle était déjà à Versailles. Voir POIRSON Martial, *Amazones de la Révolution : des femmes dans la tourmente de 1789*, Montreuil, Gourcuff Gradenigo, 2016. Et GODINEAU Dominique, « De la guerrière à la citoyenne. Porter les armes pendant l'Ancien Régime et la Révolution française », *Clio. Femmes, Genre, Histoire*, 1^{er} novembre 2004.

¹⁸² La majuscule provient du jeu.

¹⁸³ On se réfère à plusieurs ouvrages biographiques : ERNST Otto, *Théroigne de Méricourt : d'après des documents inédits tirés des archives secrètes de la maison d'Autriche*, Paris, Payot, 1935 (ouvrage de référence) ; ROUDINESCO Élisabeth, *Théroigne de Méricourt : une femme mélancolique sous la Révolution*, Paris, Seuil, 1989 (ouvrage plus récent qui mêle psychanalyse et histoire).



Illustration 94: GODEFROID Marie-Éléonore, *Portrait de Germaine de Staël par Marie-Éléonore Godefroid d'après François Gérard*, vers. 1818-1849, huile sur toile, 116 x 83 cm, château de Versailles, Versailles.

voulaient assigner la femme au foyer. Elle a tenté de constituer à plusieurs reprises des forces armées féminines. En mars 1793, toujours proche de Brissot, elle a violemment été agressée par un groupe de femmes, apparemment des Tricoteuses, soit ces femmes qui participaient au club des Jacobins¹⁸⁴. Mais il faut se méfier du mot de « tricoteuse », car sa mention a eu un « succès d'ailleurs tardif : c'est seulement en l'an III, après la chute des Robespierriens qu'il commence à être employé de façon significative pour désigner les militantes populaires¹⁸⁵. ». Théroigne a été traumatisée par son agression et de nombreux historiens y trouvent l'explication du début de ses internements successifs¹⁸⁶. Elle est morte en

¹⁸⁴ GODINEAU Dominique, *op. cit.*

¹⁸⁵ GODINEAU Dominique, « Histoire d'un mot : tricoteuse de la Révolution française à nos jours », *Langages de la Révolution (1770-1815)*, Paris, INALF-Klincksieck, 1995, p. 601-613

¹⁸⁶ MARAND-FOUQUET Catherine, *La femme au temps de la Révolution*, Paris, Stock, 1989.

1816 après 23 années en asile. S'il faut se méfier également des écrits qui mentionnent sa folie, des maladies vénériennes ou d'autres éléments psychiatriques, il est très probable que l'agression de 1793 et la violence de 1794 peuvent expliquer la fin tragique de sa vie. Les épreuves qu'elle a subi, sa tenue vestimentaire d'amazone, sa liberté et son indépendance de corps et d'esprit ont alimenté sa figure mythique et sa légende.

Revenons à cette mission dans *Unity* où elle nous demande de l'aide pour constituer une armée de femmes, les sources attestent de cette initiative. Dans le contexte militaire de 1792, des groupes de femmes en province formèrent de brèves « compagnies d'amazones » et « de citoyennes françaises¹⁸⁷ ». Le 6 mars 1792, Pauline Léon, militante populaire, présenta « une pétition signée par plus de 320 Parisiennes qui sollicitait la permission d'organiser une garde nationale féminine¹⁸⁸ »; puis « vingt jours plus tard, dans une société populaire, Théroigne de Méricourt invitait les citoyennes (le mot ponctue son discours) à s'organiser en corps armé¹⁸⁹ ». Sa virtualisation dans le jeu n'est donc pas erronée. Cependant, son rôle est très secondaire et la majorité des joueurs passera à côté. Il faut pour faire ces missions avoir l'envie d'explorer véritablement un jeu qui vous occupe déjà de nombreuses heures. L'action réelle des femmes révolutionnaires n'est pas mise en avant, sinon par le personnage fictif d'Élise ou par les petits groupes en colère dans lesquels on peut voir des femmes. Dans *Unity*, la modélisation de l'action révolutionnaire féminine est en fait plus illustrative que conceptualisée. Il est possible par exemple de croiser des femmes qui tricotent dans la nef cathédrale de Notre-Dame, et à d'autres endroits plus isolés. Pour le joueur non-historien, il est difficile d'y déceler la référence aux Tricoteuses, même si l'on voit ici un clin d'œil historique des concepteurs à ces militantes populaires. Comme l'étudie Dominique Godineau, cette image de la tricoteuse s'inscrit dans les légendes noires de la Révolution, notamment de la Terreur et de Robespierre : « Tricoteuses : Durant la Terreur,

¹⁸⁷ VILLIERS Marc de, 1910, *Histoire des clubs de femmes et des légions d'Amazones*, Paris cité par GODINEAU Dominique, « De la guerrière à la citoyenne. Porter les armes pendant l'Ancien Régime et la Révolution française » [en ligne], *Clio. Histoire, femmes et sociétés*, n°20, 2004, 23 août 2013, consulté le 27 avril 2020. URL : <http://journals.openedition.org/clio/1418>

¹⁸⁸ GODINEAU Dominique, *ibid.*

¹⁸⁹ *ibid.*

elles s'installent, quelques unes sans doute avec leur tricot, au pied de la guillotine pour voir tomber les têtes. D'où la légende des Tricoteuses de Robespierre¹⁹⁰ ». Compte tenu de notre analyse et de la position historiographique des concepteurs du jeu, nous savons qu'ils reprennent à de nombreuses reprises, et volontairement, les images d'Épinal de la Révolution. Cependant, lorsqu'il s'agit du rôle et de l'implication des femmes, cela doit interroger. Car l'expérience vidéoludique propose alors une vision réductrice, illustrative et partielle qui peut avoir des conséquences sur la perception actuelle du passé.

Dans *We. The Revolution*, le traitement du rôle des femmes s'inscrit dans le même paradigme. Si le studio Ubisoft développe un « parc d'attraction » vidéoludique pour satisfaire les imaginaires mondiaux sur la Révolution française, le studio polonais conçoit quant à lui un jeu contre-révolutionnaire. Ainsi les femmes y sont caricaturées et jugées selon les mêmes positions. De nouveau, les concepteurs reprennent des fragments des légendes noires de la Révolution. La femme la plus présente dans le jeu est l'épouse de notre personnage. Le récit fictif met en scène, dès le début, une relation difficile suite aux comportements d'un mari alcoolique et absent¹⁹¹. Dans cette perspective, la folie dans laquelle sombre notre épouse peut être justifiée par de nombreux facteurs. Toutefois, si nous jouons « l'époux fidèle », nous passons donc tout notre temps à la maison, nous allons dans le sens de notre famille, ou que nous sauvons nos enfants (traumatisme déclencheur de la folie de notre femme), celle-ci tente tout de même de nous assassiner. Nous devons alors la juger et condamner à mort notre propre épouse, mère de nos enfants. Notre épouse incarne donc une figure hystérique. D'autres figures historiques féminines sont visibles dans ce jeu, comme Charlotte Corday dont le procès est inévitablement mis en scène. Mais il y a aussi Grace Elliott qui s'appelle elle-même « la putain anglaise ». Nous pouvons d'ailleurs interroger sa présence à l'écran. Puisque nous savons que les concepteurs d'Ubisoft regardent tous les films sur le sujet avant de se lancer dans la création de

¹⁹⁰ CELLARD Jacques, *Ah ! ça ira ça ira... Ces mots que nous devons à la Révolution*, Paris, Balland, 1989 cité par GODINEAU Dominique, *ibid.*

¹⁹¹ Voir HUNT Lynn, *Le Roman familial de la Révolution française*, Paris, Albin Michel, 1995. Également VERJUS Anne, *Le bon mari : une histoire politique des hommes et des femmes à l'époque révolutionnaire*, Paris, Fayard, 2010. Et VERJUS Anne et ZARA DAVIDSON Denise, *Le roman conjugal : chroniques de la vie familiale à l'époque révolutionnaire*, Paris, Champs Vallon, 2011.

leur objet, on peut supposer que les concepteurs de Polyslash ont vu le film de Rohmer. Les parallèles, comme nous l'avons vu, entre les deux œuvres sont nombreux. D'autres femmes sont aussi jugées par notre juge : Marie-Antoinette, ou bien des personnages anonymes mais qui évoquent des corps sociaux (vieille aristocrate, servante...). En dehors de ces évocations individuelles, il n'est évoqué qu'une seule autre fois l'enjeu du pouvoir politique des femmes. Dans un des événements secondaires à l'intrigue du jeu mentionne « La Déclaration des Droits de la Femme¹⁹² ». Selon le récit du jeu, les femmes seraient descendues dans la rue pour prendre d'assaut l'hôtel de ville afin d'obtenir de nouveaux droits et à « leur tête se trouve Madame de Staël, fondatrice ambitieuse de l'un des salons politiques de Paris. ». Le joueur peut alors décider de soutenir la publication de cette déclaration ou la refuser. Nous recevons par ailleurs une lettre de Germaine de Staël qui propose une rencontre le soir-même [ill. 95].

On sait que Anne-Louise-Germaine Necker, baronne de Staël-Holstein (1766-1817), connue sous le nom de Madame de Staël, était une femme de lettres française¹⁹³. Germaine de Staël ne prit nullement part à la Déclaration d'Olympe de Gouges, qui n'était donc pas connue. L'intrigue du jeu se situe entre 1792 et 1794, soit lorsqu'elle était en exil en Suisse. Comment expliquer que les concepteurs aient commis une telle erreur ? Est-ce d'ailleurs une erreur ou un choix ? Il est assez simple et rapide de trouver que l'auteure de la Déclaration est Olympe de Gouges, plutôt que Germaine de Staël. Allons plus loin sur ce choix. Si nous décidons de soutenir cette Déclaration, une nouvelle image met en scène un groupe de femmes et d'hommes. L'une d'entre elles monte sur une barricade tandis que notre personnage tient fièrement un drapeau tricolore. Une autre image haut dessus, intitulée « Rébellion des femmes », nous montre au premier-plan une tricoteuse. De nouveau, l'iconographie stéréotypée de la militante populaire est mobilisée.

¹⁹² Olympe de Gouges n'est pourtant pas « connue » pendant la Révolution, sa Déclaration reste à l'état d'ébauche, et ce malgré les croyances actuelles de plusieurs historiens. Voir la notice sur Olympe de Gouges faite par Dominique Godineau dans BARD Christine, *op. cit.*, p. 660-667.

¹⁹³ Nous renvoyons au chapitre de COTTRET, Monique, « Mme de Staël et Marie-Antoinette : deux femmes en politique » in BELLAVITIS Anna et EDELMAN Nicole (dir.), *op. cit.*, p. 341-348. Sans oublier la biographie de WINOCK Michel, *Madame de Staël*, Paris, Fayard, 2010.



Illustration 95: Capture d'écran d'*Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014.
 Dans une mission secondaire, notre personnage doit aider Théroigne de Méricourt.

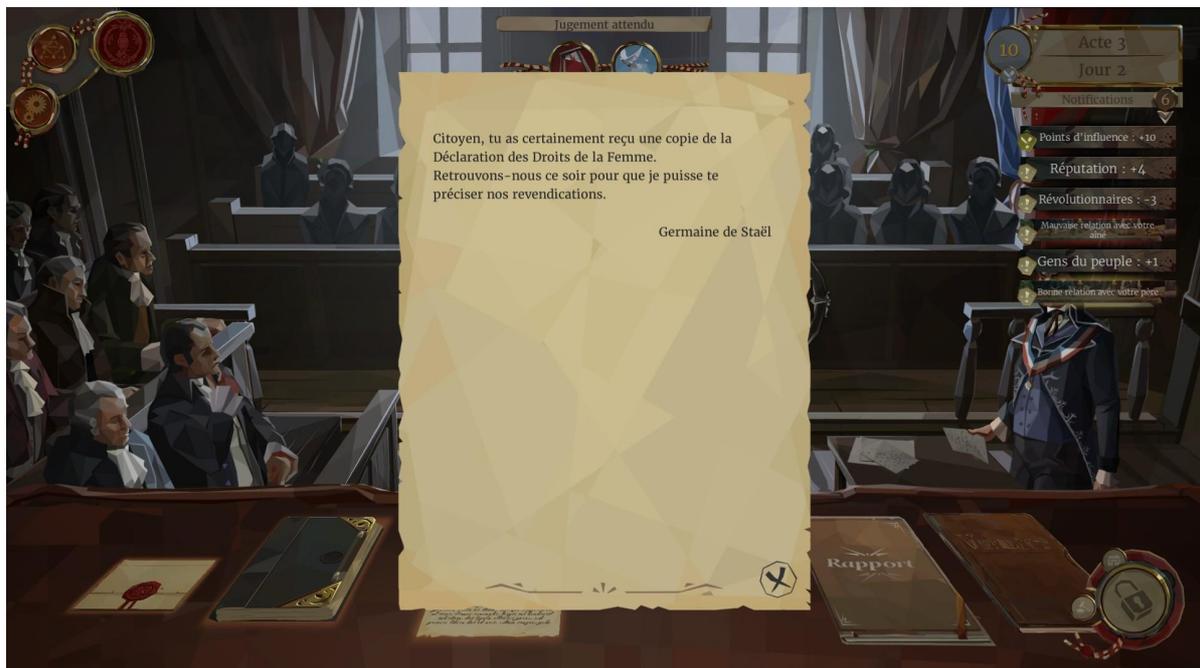


Illustration 96: Capture d'écran de *We. The Revolution*, Polyslash, 2019.
 La lettre fictive de Germaine de Staël.

Le parallèle visuel de la première image est on ne peut plus clair avec *La Liberté guidant le peuple* de Delacroix. C'est un tableau pourtant peint en 1831 et qui a comme sujet la révolution de 1830. Cet anachronisme pictural est pour autant très répandu et on peut le voir dans des documentaires et des manuels scolaires. L'erreur est d'autant plus répandue à l'étranger que le tableau fait écho à l'image symbolique de la Révolution, en synthétisant celles des XVIII^e et XIX^e siècles. La femme en haut de la barricade peut être identifiée par sa coiffure. Elle porte un turban dans ses cheveux. Si nous observons les images du XVIII^e siècle, Olympe de Gouges se distingue par un nœud ou une perruque¹⁹⁴, Théroigne de Méricourt porte les cheveux longs détachés et un chapeau¹⁹⁵, Germaine de Staël est elle visible avec un turban sur les tableaux de François Gérard et celui repris par Marie-Éléonore Godefroid au début du XIX^e siècle [ill. 96]. Les indices tendent alors vers une représentation de Mme de Staël.

Pouvons-nous expliquer ce choix de conception ? Sans connaître les ouvrages et l'historiographie sur lesquels les concepteurs polonais se sont appuyés, il est difficile de tirer des conclusions. On remarque toutefois les signes d'un discours catholique (représentation de l'enfer et du paradis en arrière-plan, défense du roi, condamnation de la Terreur, fatalisme religieux du récit...). Cela fait écho avec l'analyse de Jerzy Michalski et Monika Senkowska-Gluck sur l'historiographie polonaise de la Révolution : « Aujourd'hui cette publication, déjà en partie dépassée, est remplacée par l'histoire de la Révolution, présentée dans le cadre de l'histoire générale des années 1789-1870 par le R. P. Mieczyslaw Zywczyński, professeur à l'Université catholique de Lublin. Notons que cet auteur a publié aussi une étude sur l'Église catholique sous la Révolution¹⁹⁶. ». Pouvons-nous supposer que les concepteurs aient reçu un enseignement scolaire sur la Révolution très critique et orienté vers une condamnation morale et religieuse ? Ou que les travaux de Mieczyslaw Zywczyński aient eu

¹⁹⁴ Voir *Portrait d'Olympe de Gouges* attribué à Alexandre Kucharski, vers 1788, pastel sur parchemin, 45,5 x 37,5 cm, collection privée.

¹⁹⁵ On ne possède pas beaucoup d'images datant de la Révolution, mais il y a la miniature sur ivoire faite par François Hippolyte Desbuissons conservée au Musée du Louvre et visible ici : <https://histoire-image.org/fr/etudes/theroigne-mericourt>

¹⁹⁶ MICHALSKI Jerzy et SENKOWSKA-GLUCK Monika, « L'historiographie polonaise de la Révolution française et de l'époque napoléonienne », *Annales historiques de la Révolution française*, n°246, 1981, p. 608-615. URL : https://www.persee.fr/doc/ahrf_0003-4436_1981_num_246_1_4402

une influence historiographique lors la conception du jeu ?

Germaine de Staël était favorable à la monarchie constitutionnelle et elle s'est exilée après la chute de la royauté. En 1793, elle a publié en exil ses *Réflexions sur le procès de la Reine* : une défense féminine de Marie-Antoinette. La reine est décrite comme victime de la violence des hommes¹⁹⁷. Remplacer Olympe de Gouges, figure honnie par l'historiographie contre-révolutionnaire¹⁹⁸, par Germaine de Staël s'inscrit de nouveau dans une position réactionnaire qui reflètent les choix de conception du jeu. Même s'il nous est impossible de conclure sur l'origine de cette lecture (cadre scolaire, erreurs, choix volontaires et conscient), nous constatons une forme de réécriture de l'histoire de l'action révolutionnaire des femmes au profit d'une lutte au nom d'une égalité des sexes. Dans le jeu, la légende de l'image (où l'on voit Mme de Staël) mentionne ainsi : « Votre signature sera un symbole d'égalité véritable. Un acte de fraternité. ». Les concepteurs mettent en avant les valeurs morales universelles positives d'Égalité et de Fraternité plutôt qu'une reconnaissance politique et juridique du pouvoir des femmes sous la Révolution.

En 1792, Théroigne demandait le droit des femmes à pouvoir se battre comme n'importe quel homme. C'est par ailleurs le message que nous recevons de la part des « femmes de Paris » si nous signons le document : « Cher citoyen, nous te sommes éminemment reconnaissantes. C'est bien la première fois que nous nous sentons écoutées. Nous aiderons les hommes à combattre. ». Même si cela n'a aucune action sur le jeu, que nous acceptions ou non cette déclaration, c'est le soutien des femmes dans la lutte armée que nous obtenons.

Comme dans *Unity*, nous retrouvons un discours paradoxal qui évoque le combat des femmes, mêlant figures individuelles et foules anonymes, tout en proposant une approche superficielle de la nature des manifestations collectives. L'action féminine est réduite à une illustration, comme un « ingrédient » nécessaire à la conception d'une fiction sur la Révolu-

¹⁹⁷ On peut se référer à la notice biographique de la Société des Études Staéliennes, URL : <http://www.stael.org/qui-est-germaine-de-stael/>

¹⁹⁸ Voir BLANC Olivier, *Marie-Olympe de Gouges, une humaniste à la fin du XVIII^e siècle*, Paris, Vienet, 2003, p. 45.

tion¹⁹⁹. Nous trouvons une foule de femmes en colère pour faire écho à la marche d'octobre 1789, ou encore une tricoteuse au pied de la guillotine. De même, Théroigne de Méricourt et Olympe de Gouges sont peu visibles dans ces fictions, voire invisibilisées, au profit de personnages historiques plus consensuels comme Mme de Staël ou Grace Elliott. Le traitement « anecdotique » de l'engagement des femmes durant la Révolution s'inscrit dans la ludification de l'histoire : les fictions audiovisuelles et vidéoludiques sont des parcs d'attraction où le spectateur et le joueur retrouvent des images préconçues et des lieux communs de la Révolution : guillotine, Robespierre, femmes en colère, sans-culotte, drapeau tricolore, Marianne, *La Marseillaise*, etc. Ces différents éléments sont des attractions thématiques qui interviennent ponctuellement et sans véritablement se croiser. De tels choix de conception ont comme conséquences de traiter l'engagement des femmes comme une rupture ponctuelle plutôt que de mettre en avant la construction d'un processus de politisation et d'émancipation.

4.3.2 Le pluriel comme force collective

D'autres concepteurs représentent les femmes collectivement afin d'en faire une force commune et identifiable par le public dans un contexte de revendications contemporaines, soit parce qu'ils veulent « rétablir » une réalité historique, soit parce qu'ils conçoivent des objets « féministes ». Les auteurs font alors intervenir les femmes ponctuellement selon une logique événementielle et/ou mettent en valeur la construction des corps et des identités des femmes. Dans *Un peuple et son roi*, Schoeller se sert de ces deux procédés. La première véritable mise en scène d'une capacité d'action collective des femmes se déroule lors de la reconstitution des journées d'octobre 1789. Comme le rappelle Sophie Wahnich, le 5 octobre, sept cent femmes de la Halle ont mené la journée révolutionnaire. À l'Hôtel de

¹⁹⁹ En 2021, Caroline Vigneaux a réalisé une comédie *Flashback* (sortie seulement sur Prime Video) qui met en scène des événements historiques en lien avec le combat pour les droits des femmes en France. Durant la séquence de la Révolution française, Olympe de Gouges (Sylvie Testud) propose sa Déclaration des droits de la femme et de la citoyenne aux Jacobins. C'est Robespierre (Gad Elmaleh) qui la ridiculise et Nicolas de Condorcet (Lannick Gautry) qui la défend. La séquence est pleine de contradictions et de més-usages de citations historiques qui sont transformés pour servir le scénario de la réalisatrice.

Ville, elles ont chassé les représentants de la Commune et pris 1700 fusils et 4 canons²⁰⁰. D'autres femmes et hommes, provenant des faubourgs Saint-Marceau et Saint-Antoine, les ont rejointes. Plusieurs milliers de femmes ont alors pris le chemin de Versailles. Dans le film de Schoeller, le personnage de Reine Audu, commerçante et figure révolutionnaire des Halles, est montrée comme la meneuse de ce mouvement. Si les sources sont incomplètes sur ces journées et leurs acteurs, des ouvrages d'historiens entérinent la participation de Reine Audu à ces journées²⁰¹. Schoeller, qui ne rejette pas Michelet pour sa fable cinématographique, choisit de la représenter à l'écran sous les traits de Céline Salette. Dès l'introduction du film, au soir de la prise de la Bastille, on la voit chanter. Elle recommence pendant la marche d'Octobre 1789. Comme dans d'autres séquences, Schoeller construit l'esthétique visuelle à partir d'une source iconographique : l'estampe anonyme sur laquelle, au premier-plan, plusieurs femmes, aux habits colorés, brandissent des piques et traînent un canon [ill. 97]. Dans le film, Reine Audu est assise sur le canon et chante pour motiver les cœurs et les corps des femmes. La représentation d'une bourgeoise dans l'estampe est traduite par un bref plan sur une figurante mieux vêtue que les autres. Françoise (Adèle Haenel) et Margot (Izia Higelin), lavandières du faubourg Saint-Antoine, se sont jointes au cortège. Ce dernier atteint Versailles durant la nuit. On se rend à la Constituante pour interpeller les députés et demander à être entendu par le roi. Quinze femmes sont finalement reçues par le roi, en présence de Jean-Joseph Mounier, président de l'Assemblée nationale constituante. Elles obtiennent une promesse écrite du roi. Puis, à dix heures du soir, Louis XVI signe la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen. Schoeller, quant à lui, reproduit l'événement historique : arrivée à la Constituante, réception de quinze femmes par le roi et signature. Elles demandent la ratification des décrets et une meilleure police des subsistances, des prix abordables pour le pain et la viande²⁰². Pour la logique dramatique, nous retrouvons les héroïnes dans ce groupe reçu par Louis XVI. C'est d'ailleurs durant cette scène qu'est introduit le personnage de Basile, tandis que des larmes coulent sur le visage

²⁰⁰ WAHNICH Sophie, *op. cit.*, p. 61.

²⁰¹ Voir VILLERS DU TERRAGE Marc de, *Reine Audu : les légendes des journées d'octobre*, Paris, Émile-Paul frères, 1917, disponible sur Gallica. URL : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k9762330z>

²⁰² WAHNICH Sophie, *Ibid.*

du monarque. Cet épisode des 5 et 6 octobre 1789 est très souvent présenté comme l'entrée des femmes dans la Révolution. Bien qu'elles étaient présentes dès le 14 juillet, on a insisté sur ce cortège dominé par des femmes qui demandaient du pain. Schoeller consacre plus de temps à cet événement qu'à la Bastille. Cela donne le ton de son œuvre et témoigne de sa volonté de valoriser le rôle des femmes. Par la reconstitution d'un événement, il développe le processus de politisation des deux protagonistes principales (Françoise et Margot). Il y voit aussi le point de départ des nouvelles relations entre le peuple et son roi. La scène s'achève sur la douleur de ses larmes.



Illustration 97: ANONYME, *À Versailles, à Versailles du 5 Octobre 1789*, 1789, eau-forte, 15 x 26 cm, Bibliothèque nationale de France, Paris.

Schoeller fait de la marche d'octobre 1789 une étape initiatrice et introductive du processus de transformations des liens qui unissent le peuple français et le roi, notamment par la politisation des citoyennes. Tout au long de son film, d'autres moments construisent et alimentent l'éveil des consciences politiques féminines. Reprenons brièvement la scène sur les berges de la Seine. Le groupe de lavandières est à la tâche. Nous sommes là dans la reconstitution d'une scène ordinaire du quotidien d'une lavandière d'un faubourg. Pourtant Schoeller transforme cette action banale en un moment d'émotion collective. Il transpose à l'écran l'idée d'une nouvelle « fraternité » et peut-être même d'une sororité. Par le chant, les femmes prennent conscience de leur identité collective et de leur pouvoir d'agir ensemble. Chacune d'elles passe du statut de sujette à citoyenne. En tant que femmes, elles appartiennent progressivement à ce que nous pouvons appeler « les femmes révolutionnaires ». Schoeller fait en partie un film sur la constitution de cette capacité d'action des femmes. Cela passe pour lui par la prise de conscience de leur appartenance au même genre, comme une vision qui provient du XXI^e siècle.

Schoeller, quant à lui, réalise des séquences plus explicitement politiques. Les personnages débattent ou s'interrogent sur ce qu'il faut faire ou ne pas faire. Outre la fusillade du Champ-de-Mars, puis l'interrogatoire de Françoise qui illustre le basculement dans la radicalité, ou même la prise des Tuileries, mentionnons le débat au club de Cordeliers. Bien qu'il n'y ait aucune mention orale ou écrite du nom des Cordeliers, nous savons que ce club représentait les aspirations des faubourgs Saint-Antoine et Saint-Marceau²⁰³. De même, les Cordeliers se réunissaient dans le couvent du même nom, ce qui correspond à l'architecture religieuse fictive de la scène. Françoise y est présente avec Basile. Les débats s'orientent autour de la « nécessaire » violence révolutionnaire qui apparaît comme un enjeu à partir de 1792 – la scène intervient après l'écriteau « été 1792 – cette insurrection qui vient ». D'autres éléments du scénario corroborent cela : ce sont les Cordeliers qui deman-

²⁰³ Voir les travaux de Jacques Guilhaumou, notamment GUILHAUMOU Jacques, « *Paris-Marseille en 1793 : formation, diffusion et réception des idées politiques. Étude sur le mouvement cordelier* », dans *Paris et la Révolution : actes du colloque de Paris I, 14-16 avril 1989*, Paris, Publications de la Sorbonne, 1989, p. 293-304. Également GUILHAUMOU Jacques et MONNIER Raymonde, « *Les Cordeliers et la République de 1793* », dans VOVELLE Michel (dir.), *Révolution et République : l'exception française*, Paris, Kimé, 1994, p. 200-212.

dèrent la déchéance du roi après sa fuite et son arrestation à Varennes. Ce sont eux qui organisèrent la manifestation du Champ-de-Mars, qui coûte la vie à deux protagonistes dans le film, dont Margot. Enfin, ils jouèrent un rôle très actif dans l'organisation de l'insurrection du 10 août 1792. C'est dans ce contexte que se déroule la scène. Beaucoup de femmes sont visibles.

Schoeller représente les divergences d'opinion entre les femmes par cette scène où une femme opposée à la mort du roi maudit celles qui célèbrent déjà l'exécution à venir. C'est ainsi la première fois au cinéma qu'un réalisateur met en scène avec autant de complexité la question de la politisation des femmes révolutionnaires. Mais il le fait en se rattachant à sa propre fiction filmique. Il met en scène un débat aux Cordeliers car Françoise et Solange vivent dans le faubourg Saint-Antoine. Schoeller ne représente pas les clubs de femmes, comme *Les amies de la Vérité* d'Etta Polm d'Alders, qui disparaît en 1792 ; ou encore, *Le club des citoyennes républicaines réactionnaires*, proche des Enragés et où se trouvait Pauline Léon (on la voit brièvement dans le film). Si Reine Audu est présente dans la scène des Cordeliers, Schoeller fait le choix de ne pas multiplier les figures féminines. Ce sont là des décisions propres à la subjectivité de la réalisation : un film n'est pas une encyclopédie mais un récit fictif linéaire. Lorsque Dominique Godineau interroge le réalisateur sur la place qu'il accorde aux femmes, il répond proposer une vision « moderne »²⁰⁴. Comme le remarque l'historienne, c'est une « vision surtout assez optimiste, et qui en effet correspond peut-être à ce que l'on a envie de voir maintenant, en 2018. Car, même si les femmes étaient actives pendant la Révolution, elles n'étaient pas pour autant à égalité avec les hommes, ni dans le privé ni dans le public, ce qui est d'ailleurs rappelé dans une scène – lorsque Françoise demande pourquoi les femmes ne seraient pas elles aussi citoyennes²⁰⁵. ». Si Schoeller ne choisit pas l'angle de la domination, il traduit une certaine perception contemporaine de l'égalité. Dominique Godineau insiste justement sur cette égalité des sexes qui n'est encore qu'au stade de l'émancipation. Les femmes révolutionnaires sont devenues des individus politiques lors de la Révolution et par divers médiums

²⁰⁴ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*, p. 235.

²⁰⁵ *Ibid.*

et procédés : clubs, pamphlets, symboles, armes, etc. C'est par contre la subjectivité contemporaine du réalisateur qui traduit en images sa pensée plus égalitaire - plus « moderne », mais qui s'inscrit dans une lecture à rebours du processus.

Ainsi Schoeller fait un film sur les femmes ou du moins dans lequel il accorde une part égale aux citoyennes. Est-ce une vision moderne, comme une réponse républicaine aux films de Rohmer, Coppola et Jacquot ? Le réalisateur choisit comme héroïne une lavandière d'un faubourg, c'est-à-dire une femme du peuple. Le choix d'Adèle Haenel n'est pas anodin. Publiquement et médiatiquement, elle incarne, avec Céline Salette, une nouvelle génération d'actrices se revendiquant « féministes ». *Un peuple et son roi* montre la naissance d'une conscience politique des individus, dont les femmes sont des actrices de premier plan. Dans cette même logique didactique, Schoeller insiste sur le processus révolutionnaire et ses continuités. Le personnage de Françoise incarne le temps long de l'apprentissage du politique. Elle apparaît d'abord comme une mère endeuillée, une lavandière modeste. Puis elle s'affirme comme individu et citoyenne, avant de devenir une femme dans un monde en quête d'égalité. À ses côtés, les personnages de Margot, Solange et Reine Audu incarnent d'autres formes d'engagements féminins, comme des nuances de complexité pour ne pas tomber dans une réduction manichéenne de l'action des femmes révolutionnaires. Ainsi pour Schoeller le pluriel « des femmes » ne renvoie pas aux mêmes mécanismes que ceux plus négatifs que nous avons présentés auparavant. La multitude n'est pas déshumanisante mais elle sert à apporter de la profondeur à la diversité des formes d'engagement. Le réalisateur filme le mouvement d'agrégation et de désagrégation : la femme intègre le groupe de femmes d'octobre 1789, le groupe laborieux des lavandières se transforme en espace de politisation par le chant révolutionnaire, les femmes participent aux clubs, puis aux insurrections armées, etc. Finalement lors du 21 janvier 1793, séquence finale du film, le spectateur est plus apte à comprendre les réactions du peuple rassemblé au pied de l'échafaud. Il y a des femmes qui célèbrent la mort du roi. Il y a aussi des femmes endeuillées. Mais il y a surtout autant d'hommes et de femmes divisés sur le sujet. L'égalité des sexes n'est qu'à ses prémices.

4.3.3 Une lecture actuelle du rôle des femmes

La représentation des femmes comme une foule ne domine plus à l'écran. Les réalisateurs préfèrent l'angle de l'individualité. Dans la lignée de l'ouvrage de Germaine de Staël, Coppola cherche à présenter la reine comme une femme ordinaire, à trouver l'humanité derrière la fonction politique et sacrée. Mais comme chez Rohmer et Jacquot, nous sommes là face à des portraits d'aristocrates et non au quotidien des femmes du XVIII^e siècle. Les destins exceptionnels de Marie-Antoinette ou de Grace Elliott ne peuvent permettre de raconter une histoire audiovisuelle des femmes sous la Révolution. Par contre, Jean-Daniel Verhaeghe appelle son téléfilm *Une femme dans la Révolution*, c'est-à-dire qu'il aborde l'action féminine à travers le personnage fictif de Manon, une Vendéenne catholique issue de la petite bourgeoisie terrienne. Du moins lorsqu'elle arrive à Paris, elle ne jouit pas des mêmes privilèges sociaux qu'une reine ou que Grace Elliott. Cela permet au réalisateur de reconstituer des scènes de vie plus « populaires » et ordinaires. Derrière ce titre, le réalisateur aborde l'enjeu d'être une femme dans la Révolution. En ce sens, en 2014, il est le premier à traiter la période sous ce prisme. Toutefois, le scénario évite très rapidement d'approfondir la constitution d'une conscience civique et la politisation des femmes. Manon est plus intégrée à des dynamiques dramatiques et romantiques. Elle appartient pourtant à un groupe de Tricoteuses, comme dans le film de Schoeller, mais cela relève de l'anecdote. Ces femmes sont là à tricoter sans pour autant interroger la nature politique de leur présence. Des femmes sont bien visibles dans le club, mais elles ne s'expriment pas. Elles cousent. Elles sont réduites à un élément de décor dépolitisé. Manon interroge également Robespierre sur le droit des femmes²⁰⁶. Celui-ci répond qu'on ne s'est « jamais autant moqué de lui » que lorsqu'il a abordé cette question, avant d'ajouter que « les députés ne sont pas prêts voilà tout », puis plus rien. Il est possible d'y voir l'idée que la Révolution a oublié les femmes malgré leur présence et que le sujet n'a pas été mis à l'ordre du jour. Verhaeghe ne représente pas leurs engagements lors de journées révolutionnaires, pas plus qu'il ne convoque des figures féminines historiques. Manon, en étant une femme dans la Révolution, devient le visage des femmes de la Révolution. Tout du moins, c'est ce que le

²⁰⁶ Voir GUILLON Claude, *Robespierre, les femmes et la Révolution*, Paris, Décitre, 2021.

réalisateur aurait cherché à traduire dans son film.

La plupart des auteurs de ces vingt dernières années reprennent ce principe : Rohmer (Grace), Coppola (Marie-Antoinette), Jacquot (Sidonie), Helmann (Charlotte Corday), Élise (*Unity*), Poiré (Prune et Charlotte de Robespierre), Verhaeghe (Manon), Schoeller (Françoise), Mathilde (*We. The Revolution*) et Brunard (Marie-Antoinette). Tous ces réalisateurs ont choisi une femme pour parler de la Révolution telle qu'ils la conçoivent. Le personnage féminin devient l'incarnation collective de la question de l'engagement des femmes révolutionnaires. Nous avons alors des femmes opposées à la Révolution (Rohmer, Coppola, Jacquot en partie, Brunard et Mathilde dans *We. The Revolution*), face à celles qui y participent (Jacquot, Helmann, Élise dans *Unity*, Verhaeghe et Schoeller). Elles deviennent des réceptacles allégoriques pour développer un discours - propre à chaque réalisateur - sur l'action féminine révolutionnaire. Grace, Charlotte, Marie-Antoinette et Mathilde sont représentées comme des victimes de la domination masculine et de la violence des hommes, Sidonie malgré sa condition servile tente de s'affirmer. Enfin Manon, Élise et Françoise agissent politiquement en prenant part à la Révolution. Le personnage de Marianne dans *Un violent désir de bonheur* de Clément Schneider est plus complexe car nous ne voyons pas les personnages prendre réellement part à la Révolution. Marianne incarne la figure de l'esclave affranchie, de l'égalité et de la liberté des individus. Si elle est la seule femme du film - hormis la brève apparition d'une mère endeuillée - Schneider interroge plus à travers elle l'inégalité de l'esclave que l'engagement politique des femmes révolutionnaires. C'est évidemment un autre aspect de cette question, puisque Marianne est représentée comme une femme libre et indépendante dans un groupe d'hommes. Toutefois elle est bien plus la traduction visuelle des débats actuels sur l'émancipation physique et sexuelle des femmes, que de leur politisation durant la Révolution : « si l'on analyse la trajectoire du personnage, on démarre sur un symbole, puis on passe au personnage - une femme. Le monologue final est un pas de plus : on est moins face à un personnage, que face à une actrice au travail. On voit une jeune femme de 2018 qui s'adresse à nous²⁰⁷. »

Ces différents traitements traduisent une perception morale contemporaine. Cela peut

²⁰⁷ ORAIN Hugo et SCHNEIDER Clément, *op. cit.*, cf. Annexe 1.

même faire partie d'une démarche volontaire puisque c'est là une des fonctions de l'art²⁰⁸, plus précisément de l'image artistique, comme médium politique et subjectif. L'art possède entre autres, et pour le spectateur, des fonctions magiques (négation du temps), pédagogiques (révèle la réalité), symbolique (fait sens) ou encore imaginaires (stimulation et plaisir). Jacques Rancière évoque la fiction comme « la mise en œuvre des moyens d'art pour construire un "système" d'actions représentées, de formes assemblées, de signes qui se répondent²⁰⁹. ». L'image a « plusieurs fonctions dont l'ajustement problématique constitue précisément le travail de l'art²¹⁰ ». Comme forme artistique, l'image possède une « puissance de transmission sans égal²¹¹ ». Elle rend dicible l'invisible. L'image artistique n'est aujourd'hui plus réduite à la *mimésis*, mais est perçue comme traductrice d'une réalité. Hannah Arendt théorise cette philosophie de l'action artistique²¹². L'image ne reproduit plus seulement le réel, elle le dépasse par ce « double pouvoir de l'œil conscient du cinéaste et de l'œil inconscient de la caméra²¹³ ».

Les femmes visibles dans ces fictions audiovisuelles et vidéoludiques sur la Révolution sont alors bien plus des femmes du XXI^e siècle que du XVIII^e siècle. Schoeller parle d'une vision « moderne », quand Antoine de Baecque évoque précisément la Marie-Antoinette de Coppola comme une « icône Pop ». Dans *Un peuple est son roi*, Françoise est incarnée par Adèle Haenel, dont la *persona* influence nécessairement la perception de son personnage par le public contemporain. Le spectateur observe bien plus Adèle Haenel, dans le costume de Françoise, qu'un portrait historique d'une lavandière du faubourg Saint-Antoine. Pouvons-nous alors parler d'œuvres et de discours « féministes » ? Historiquement, Christine Fauré rappelle que la Révolution française n'a pas été féministe²¹⁴. Dès 1891, François-Al-

²⁰⁸ Compte tenu de l'ampleur des travaux sur le sujet, on peut se référer à la synthèse de MICHAUD Yves et ARASSE Daniel (dir.), *Interpréter l'art : entre voir et savoirs (conférence du 12 juillet 2001)*, Paris, O. Jacob, 2003.

²⁰⁹ RANCIÈRE Jacques, *La Fable cinématographique*, Paris, Le Seuil, 2001, p. 203.

²¹⁰ RANCIÈRE Jacques, *Le destin des images*, Paris, La Fabrique, 2003, p. 9.

²¹¹ DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*, Paris, Gallimard, 1992, p. 60.

²¹² ARENDT Hannah, *La Crise de la culture*, Paris, Gallimard, 1961.

²¹³ RANCIÈRE Jacques, *La Fable cinématographique, op. cit.*, p. 16.

²¹⁴ FAURÉ Christine, « La naissance d'un anachronisme : " le féminisme pendant la Révolution française", *Annales historiques de la Révolution française*, n°344, 2006, p. 193-195.

phonse Aulard s'interrogea sur la possibilité d'un mouvement féministe révolutionnaire. Au sujet de Mademoiselle de Kéralio, il répondit « qu'elle ne fit pas de thèse féministe mais partant de cette vue que la démocratie et la république, c'est la fraternité, elle crut que la fraternité devait reposer sur l'alliance de l'homme et de la femme pour l'œuvre sociale et politique²¹⁵ ». Les révolutionnaires ont posé les bases de la naissance du féminisme mais ne purent assister à sa véritable naissance. C'est pourquoi, les fictions de notre corpus sont pour la plupart bien des œuvres qui se revendiquent « féministes », mais elles ne traduisent pas une réalité historique. Sans parler d'anachronisme, il faut plutôt y voir une impossible objectivité liée aux différentes fonctions de l'image fictionnelle. Même Marie-Antoinette ou Grace Elliott, qui sont contre la Révolution, incarnent des figures féminines modernes car elles sont des représentations actuelles de la femme du XVIII^e siècle.

En mobilisant de telles figures, célèbres ou anonymes, réelles ou fictives, les concepteurs dénoncent ou défendent la condition féminine par des aller-retour entre le passé et le présent. La fiction devient un système qui justifie l'usage de faits historiques pour ré-invoquer des réalités contemporaines. La Révolution est alors une période propice pour discuter avec les spectateurs de la condition féminine et de l'égalité des sexes. Les concepteurs y trouvent une origine pertinente. Schoeller parle d'un « point de référence²¹⁶ » et Schneider d'une « époque de production de discours assez incroyable²¹⁷ ». Ces subjectivités sous-entendent à la fois que la Révolution est juge et accusée du sort réservé aux femmes. Selon le rapport aux sources historiques de chaque concepteur, l'histoire peut être jugée à rebours ou perçue comme pertinente pour comprendre la longue conquête de l'égalité des sexes. Nous le voyons dans les fictions qui mettent en avant l'invisibilisation des femmes par les révolutionnaires (Verhaeghe, Jacquot), la violence de la domination masculine (Rohmer, Helmann, Polyslash et Brunard), ou bien ceux qui choisissent d'insister sur l'éveil d'une conscience politique des femmes à des degrés différents (Coppola, Jacquot, Ubisoft, Poiré, Schoeller et Schneider). Le docufiction de Brunard fait alors écho à la menace d'agression

²¹⁵ AULARD François-Alphonse, *Études et leçons sur la Révolution française*, Paris, Alcan, 1902, p. 27 cité par FAURÉ Christine, *op. cit.* Voir depuis DEVANCE Louis, « Le féminisme pendant la Révolution française », *Annales historiques de la Révolution française*, 1977, n°229, p. 341-376.

²¹⁶ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*, p. 228.

²¹⁷ DE BECDELIEVRE Romain et SCHNEIDER Clément, *op. cit.*

sexuelle de Grace par des sans-culottes chez Poiré. Le sort que subit Marie-Antoinette dans sa prison est en soi une dénonciation contemporaine des sévices subies par les femmes dans le passé, mais on trouve ces discours dans les plumes des contre-révolutionnaires dès la Révolution²¹⁸. La reine devient un symbole, comme une allégorie des crimes sexuels commis par les hommes depuis toujours. C'est un élément qui permet au réalisateur de montrer à son public ce qu'il pense des révolutionnaires, qui sont présentés comme des monstres et des criminels sexuels. Brunard ne prend pas le temps de parler des révolutionnaires qui ont milité pour le droit des femmes. Il ne présente pas non plus des femmes révolutionnaires qui se sont elles-mêmes battues pour leur indépendance. Coppola, quant à elle, choisit de voir en Marie-Antoinette une femme en avance sur son temps, qui demande à disposer de son corps. Ce traitement est similaire à celui de Schneider pour le personnage de Marianne.

Enfin, mentionnons les actrices Céline Sallette (Reine Audu) et Adèle Haenel (Françoise) qui revendiquent le discours féministe du film. Lors d'un entretien pour le *Huffington Post*²¹⁹, Céline Sallette parle d'une « domination des hommes bourgeois » et de l'impossibilité de devoir « trier les femmes » et de les « exclure ». Adèle Haenel critique une « histoire masculine » écrite par les hommes et qui a longtemps invisibilisé les femmes révolutionnaires. Les actrices traduisent une sur-mobilisation de leur subjectivité et de leurs engagements personnels sur une époque passée. Elles transposent par le système de la fiction leurs propres signes et leurs visions actuelles. Schoeller en a conscience puisqu'il dit réaliser sa vision de la Révolution – c'est lui qui a construit son casting. Quant à Schneider, il souhaite « inventer une forme qui nous permettrait de parler de notre révolution et d'une autre révolution²²⁰».

²¹⁸ Nous renvoyons à notre chapitre consacrée à la « mythologie contemporaine » de la violence révolutionnaire. Voir aussi MARTIN Jean-Clément, « Révolution française et « violence totale » », *Inflexions*, vol. 31, n°1, 2016, p. 73-79.

²¹⁹ « "Un peuple et son roi": Adèle Haenel et Céline Sallette parlent des femmes dans la Révolution » [en ligne], *Le Huffington Post*, YouTube, 26 septembre 2018 et consulté le 1^{er} mai 2020.

²²⁰ DE BECDELIEVRE Romain et SCHNEIDER Clément, *op. cit.*

Conclusion

Les femmes deviennent le réceptacle de discours et de subjectivités contemporaines. Au regard de la production audiovisuelle sur la Révolution, les débats liés au genre et à l'égalité des sexes sont surreprésentés dans ces fictions. Ainsi quand François Furet assurait que « la Révolution française est terminée » en 1978, Sophie Wahnich lui répondait en 2017 que « [...] non la Révolution n'est pas un mythe au sens où elle nous permettrait de maintenir le modèle de démocratie occidentale représentative sans qu'on y pense. Même ce modèle est aujourd'hui friable [...] alors nous devons [...] ne pas nous contenter de constater que l'héritage devient peau de chagrin. Il faudra retourner y voir dans la minutie des détails²²¹. ». Les films de Schoeller (comme les propos de Céline Salette et Adèle Haenel) et de Schneider traduisent à l'écran les débats démocratiques et égalitaires qui traversent la société française des dix dernières années, notamment l'émergence de nouvelles formes du féminisme. Hormis la figure de Reine Audu, dans *Un peuple et son roi*, les auteurs ne mettent toutefois pas encore en valeur l'historiographie la plus récente. Une figure féminine historique comme Pauline Léon, « jeune, célibataire sans enfant, fille d'artisans » et « militante exemplaire de la Révolution française²²² » résonne avec les combats des femmes d'aujourd'hui. Sans tomber dans du prophétisme, nous pouvons supposer que dans les prochaines années des films, des séries télévisées et des jeux vidéo mettront en scène de tels personnages comme Pauline Léon et Théroigne de Méricourt²²³.

Ainsi les traitements des femmes que nous avons pu analyser ici reflètent les évolutions contemporaines et les nouveaux enjeux historiographiques. Plusieurs discours « féministes » traversent les œuvres mais ils ne sont pas tous du même ordre. Pour certains, le film de Coppola ne pourrait être qualifié de « féministe ». Finalement, c'est la notion de fé-

²²¹ WAHNICH Sophie, *La Révolution française n'est pas un mythe*, op. cit., p. 246-247.

²²² GUILLON Claude, « Pauline Léon, une républicaine révolutionnaire », *Annales historiques de la Révolution française*, n°344, 2006, p. 147-159. Et de la même auteur *Deux Enragés de la Révolution, Théophile Leclerc & Pauline Léon*, Paris, La Digitale, 1993.

²²³ Sur un autre plan, l'esclavage et les esclaves sont aujourd'hui à peine présents dans ces fictions. Hormis les personnages de Philibert (Poiré) et Marianne (Schneider), les débats abolitionnistes sont aujourd'hui invisibles dans les fictions audiovisuelles et vidéoludiques de la Révolution (aucune mention dans les jeux vidéo).

minisme qui interroge²²⁴. De même, ce terme n'a pas le même sens au XIX^e siècle qu'aujourd'hui. La Révolution n'a pas pu être féministe au sens qu'on l'entendrait actuellement. Toutefois, les femmes ont été présentes dans le processus et les événements révolutionnaires et elles se sont battues pour leurs droits²²⁵. Mais ici nous avons analysé les discours féministes de nos auteurs dans leurs œuvres. Coppola et Schoeller considèrent, à des degrés relatifs, avoir réalisé des films féministes.

²²⁴ Voir BARD Christine (dir.), *Féminismes. 150 ans d'idées reçues*, Paris, Le Cavalier Bleu, 2020, notamment l'introduction, p. 13-20.

²²⁵ Au printemps 1795, elles ont eu un rôle très important lors des insurrections contre la Convention thermidorienne. Après l'échec de ces journées, la Convention interdit spécifiquement aux femmes de prendre place dans les tribunes de l'assemblée, d'assister aux séances publiques, et de se réunir au nombre supérieur de cinq. Voir MARTIN Jean-Clément, *Infographie de la Révolution française*, Paris, Passés Composés, 2021, p. 49.

4.4 Conclusion du chapitre

Dans ce chapitre, on s'est interrogé sur les effets de la « mythologie contemporaine » sur la Révolution, qui associe l'action révolutionnaire au groupe, et si cela impactait un imaginaire social. De même, on s'est demandé si le traitement collectif à l'écran de groupes, comme le Peuple, les animaux et les femmes, provoquait une disparition de leur action politique.

En utilisant le terme « d'acteurs collectifs », on a voulu interroger le paradoxe qui est de raconter l'histoire de la Révolution par la fiction en proposant au public des foules ou des masses anonymes. Précisément, cette interrogation est philosophique : un groupe peut-il posséder une capacité d'action cohérente ? Est-ce qu'une foule agit volontairement ensemble ?

Dans les fictions, on voit que la société révolutionnaire du XVIII^e siècle est principalement représentée par des fractures qui opposent les groupes sociaux (les anciens ordres privilégiés et le Peuple). Pourtant, la société d'Ancien Régime disparaît dès l'été 1789. Mais les auteurs ne traduisent que très peu les évolutions sociétales, et le processus de création de l'idée de Nation est quasiment absent à l'écran. De même, dans la grande majorité du corpus, le Peuple est réduit à l'image de la foule en colère ou violente. Son action est surtout associée à une manifestation violente et non à de multiples facteurs qui expliquent qu'une partie des citoyens ait pu passer à l'action. Les séances de débat ou les fêtes, c'est-à-dire les autres lieux de sociabilisation et de politisation, sont trop peu représentés dans les fictions d'aujourd'hui.

Pour les animaux, leur absence à l'écran révèle des travaux historiographiques inachevés et des lacunes scientifiques sur des périodes de l'histoire. Les animaux sont encore peu étudiés pour leur rôle politique, ou comme miroir des changements profonds des sociétés humaines. Comme ils sont invisibles en sciences humaines et sociales, notamment en histoire, ils sont invisibles dans les fictions. Dans le cas de la Révolution, c'est d'autant plus problématique que les animaux ont eu des rôles importants, que ce soit comme compa-

gnons de la vie quotidienne ou par les usages symboliques de leurs corps.

Enfin, les femmes subissent le même sort à l'écran, alors que l'historiographie sur le sujet est extrêmement riche, et ce depuis plusieurs années maintenant. Les évolutions historiographiques ne pénètrent donc pas automatiquement dans la conception des fictions. On ne dit pas que les femmes sont absentes des fictions contemporaines sur la Révolution, mais que leur rôle est ramené à une action collective, comme une foule, en effaçant les nuances et les divers courants politiques qui ont existé. Hormis des figures individuelles très identifiées, comme la reine ou Grace Elliott, les fictions présentent les femmes comme un bloc unifié, parfois en sous-entend qu'il y avait les hommes révolutionnaires d'un côté, et les femmes révolutionnaires de l'autre. Peut-on expliquer de tels traitements par une critique contemporaine de la Révolution qui aurait oublié les femmes ?

Effectivement, on pense que les subjectivités d'aujourd'hui influencent fortement les représentations de l'histoire à l'écran. Les trois exemples qu'on a étudié prouvent qu'il y a de forts préconçus sur la Révolution qui persistent dans nos sociétés, et que ces idées bien établies se transforment en mécanismes dramatiques, comme celui de montrer les femmes comme un groupe uni qui a affronté la misogynie des hommes pendant la Révolution.

Les histoires de la Révolution française – celles du Peuple, des animaux, des femmes ou des esclaves – sont autant de « laboratoires pluralisés, politiques, historiques et savants pour notre temps » et qui « ne s'écriront pas avec une écriture blanche mais avec les questions politiques et éthiques, les émotions de chacun, en prise avec son époque²²⁶. ». L'histoire de la Révolution française est un objet d'étude encore en mouvement. Puisque l'écriture de l'histoire de ceux qu'on appelle parfois les minorités est loin d'être achevée, les représentations fictionnelles continuent elles aussi à se transformer.

²²⁶ WAHNICH Sophie, *La Révolution française n'est pas un mythe*, op. cit., p. 247.

Chapitre 5. Les images contemporaines comme résurgences du passé ?

« À votre première question, je réponds par une citation de Yacine : "Prise au sens littéral, la Révolution française a été influencée par celle qui s'est déroulée en Angleterre, mais aussi par la Révolution américaine. Puis elle a influencé les révolutions russe, algérienne, vietnamienne, et combien d'autres qui s'influencent et ne font que traduire la révolution mondiale parce que la révolution est essentiellement mondiale". [...] La révolution n'est pas finie, elle ne peut pas finir. Elle est le mouvement du monde. Elle est inscrite dans les astres. La terre tourne, le monde va. La révolution n'a rien d'extraordinaire, c'est le mouvement ordinaire du monde. Des forces aveugles et obscurantistes s'y opposent en voulant la rendre extraordinaire. Mais, au fond, elle n'a rien d'extraordinaire. C'est ce qu'il y a de plus naturel au monde¹. »

Cette citation d'Olivier Tonneau, chercheur à l'Université de Cambridge et auteur du « documentaire théâtral » *Maudite Révolution !*, qui a été joué en 2016 à Nancy, présente la Révolution française comme toujours d'actualité grâce à une filiation d'influences et de réappropriations politiques du XVIII^e siècle à nos jours.

Sophie Wahnich est allée dans ce sens en écrivant que la Révolution française n'est pas un mythe, car elle continue à influencer nos sociétés actuelles². La Révolution est devenue un objet mémoriel à part entière, c'est-à-dire qu'il y a une mémoire collective de l'événement³. La Révolution possède ses propres mythologies contemporaines : une perception fantasmatique et projective qui se poursuit au-delà de sa temporalité effective⁴. La Révolu-

¹ BELISSA Marc et TONNEAU Olivier, « Maudite Révolution ! Entretien avec Olivier Tonneau », *Annales historiques de la Révolution française*, n°396, 2019, p. 147-154.

² WAHNICH Sophie, *La Révolution française n'est pas un mythe*, Paris, Klincksieck, p. 246.

³ Prenons la définition de Philippe Joutard : « Individuelle ou collective, la mémoire obéit à des règles bien connues. Son rapport au passé est direct, affectif, puisqu'elle est d'abord souvenir d'événements vécus par soi-même, ses ancêtres, ou les personnes de son groupe. Pour employer des expressions de Paul Ricoeur, il y a un phénomène de "reconnaissance", "c'est le passé, présent", l'écart temporel étant aboli et l'anachronisme, la tentation permanente. » in DELACROIX Christian (dir.) et *all.*, *op. cit.*, vol. II, p. 783.

⁴ POIRSON Martial (dir.), *op. cit.*, introduction.

tion n'est ni morte ni achevée. Au contraire, elle est d'autant plus vivante que se multiplient les héritages et les affiliations. Polémiques, affrontements idéologiques et historiographiques n'ont cessé depuis le XIX^e siècle⁵. Après l'effondrement du paradigme marxiste, François Furet avait annoncé que la Révolution était terminée⁶. Reprenant les idées de Tocqueville, Furet la pensait comme l'aboutissement logique d'un processus ininterrompu, comme une séquence historique révolue. Le Bicentenaire de 1989 a coïncidé avec le triomphe de l'école furétiste qui a rejeté donc toute métaphysique révolutionnaire⁷. Depuis les années 1960, l'histoire « critique » de l'EHESS, de Furet et Richet, s'opposait à une historiographie marxiste de la Sorbonne, « jacobine », héritière de la pensée de Soboul⁸. Passé les commémorations et l'émoi mémoriel, « il y a eu une diète »⁹ qui voit un certain retrait des historiens de la Révolution de l'espace médiatique. De cette vacuité découle un retour des représentations conservatrices et contre-révolutionnaires actuelles. Historiens et cinéastes de garde (Stéphane Bern, Lorant Deutsch, Franck Ferrand, Reynald Secher, Éric Rohmer...) profitent de ce vide pour propager leurs propres visions réactionnaires de la Révolution¹⁰. L'historien Guillaume Mazeau explique également que l'Institut catholique de Vendée est fondé « au lendemain du Bicentenaire pour servir de modèle de résistance intellectuelle aux institutions républicaines de l'enseignement et de la recherche publics¹¹. ».

Pouvons-nous alors expliquer une revalorisation des fictions audiovisuelles contre-révolutionnaires, surtout cinématographiques, grâce à un soutien intellectuel ou financier de l'Institut catholique ? Nous n'avons pas de preuves pour soutenir ou réfuter ces hypothèses

⁵ Michel Biard a par exemple rédigé un chapitre sur « Les références à la Révolution dans les débats parlementaires français des années 2000 » in POIRSON Martial (dir.), *op. cit.*, p. 135-151.

⁶ FURET François, *Penser la Révolution française*, Paris, Gallimard, 1978.

⁷ BOSCH Yannick et GAUTHIER Florence, « Introduction à la réédition » in ALBERT Mathiez (dir.), *La réaction thermidorienne. Présentation de Yannick Bosch et Florence Gauthier*, Paris, La Fabrique Éditions, 2010, p. 7.

⁸ WAHNICH Sophie, *op. cit.*, p. 10.

⁹ DUPRAT Annie, GUÉRIN Cécile, CHERY Aurore, GUIMIER Pascal, SERNA Pierre, TIMSIT Roland, LAURENTIN Emmanuel et Emmanuel FUREIX, « La Révolution française dans l'espace médiatique », *Annales historiques de la Révolution française*, n°376, 2014, p. 135-161.

¹⁰ BLANC William, CHÉRY Aurore et NAUDIN Christophe, *Les historiens de garde*, Paris, Libertalia, 2013.

¹¹ MAZEAU Guillaume, « Revivre ou déjouer le passé ? Reprendre l'histoire de la Révolution française », *S. & R.*, n°47, printemps 2019, p. 27-38.

mais relevons l'organisation d'une « résistance intellectuelle » à l'idéologie républicaine, qui coïncide avec le retour d'une pensée artistique contre-révolutionnaire à l'écran.

Le renouvellement historiographique des années 2000 a profité médiatiquement des événements politiques des années 2010 : « Printemps Arabe »¹², élection présidentielle de 2012, Nuit Debout, et encore plus récemment le mouvement des Gilets jaunes. Les historiens de la Révolution ont alors été sollicités pour apporter leurs lumières et leurs capacités à proposer des réponses face à des contestations inattendues¹³. Le retour de l'événement « révolution » a provoqué un ré-intérêt public et médiatique de la Révolution française, comme moment fondateur et dans lequel il est possible de trouver des réponses :

« Les références à la Révolution française sont perpétuellement présentes, qu'il s'agisse de la célébrer ou de la dénigrer car elle est, et demeure, un marqueur idéologique puissant. Sujet de nombreux livres, bandes dessinées, films et téléfilms car elle est le moment du bouleversement des destins individuels, objet de l'attention des hommes politiques, des leaders syndicalistes ou de tous ceux qui, à des titres divers, font profession de penser le monde et son histoire, elle a connu, par la grâce de la campagne électorale pour l'élection du président de la République en 2012, une présence nouvelle dans ce qu'il est convenu d'appeler « l'espace médiatique ». Par ce terme, nous entendons cet air du temps façonné par les réseaux sociaux, nouvel amplificateur des informations et des opinions. Des pièces de théâtre, des films, des ventes aux enchères d'objets concernant la Révolution française peuvent se dérouler mais, s'il n'y a pas de relais médiatique, l'événement sera considéré comme n'ayant pas eu lieu¹⁴. ».

¹² C'est au début des années 2010 que l'objet « révolution » ressurgit en Afrique du Nord. Le « Printemps arabe » se propage alors comme un mouvement de contestations contre l'ordre établi et les anciens régimes. Cet appel à la modernité politique fait réagir de nombreux historiens. La « révolution tunisienne » de 2011 engendre des tribunes, comme celle de Jean Tulard pour *Le Monde*. Puis, un an plus tard, un collectif d'historiens propose une synthèse pour annoncer la résurrection mémorielle : « la Révolution française n'est pourtant pas morte. Voir TULARD Jean, « L'an 1789 de la révolution tunisienne », *Le Monde*, 18 janvier 2011. Et CHAPPEY Jean-Luc, GAINOT Bernard, MAZEAU Guillaume, RÉGENT Frédéric & SERNA Pierre, *Pourquoi faire la Révolution*, Paris, Agone, 2012.

¹³ LARRÈRE Mathilde, « Les problématiques portées par les "gilets jaunes" sont le propre des révoltes depuis le Moyen Age » [en ligne], *Le Monde*, publié le 5 décembre 2018. Voir aussi les recensements de Claude Guillon (slogans, tracts, pancartes, graffitis) sur *La Révolution et nous* [en ligne].

¹⁴ DUPRAT Annie et al., *op. cit.*

Il nous faut alors nous intéresser aux modes et mécanismes de résurgence de la Révolution comme « objet politique contemporain¹⁵ », c'est-à-dire que nous étudierons les effets politiques des « mythologies contemporaines » et comment les fictions se heurtent aux récits scientifiques des historiens. À travers les œuvres audiovisuelles et vidéoludiques, des enjeux et des débats historiographiques se poursuivent dans l'espace médiatique. Les historiens se positionnent plus ou moins à chaque sortie d'un nouvel objet fictionnel. Parfois, ils y participent. Nous analyserons leurs réactions, les critiques et les polémiques qui nous permettent d'appréhender la nature de ces mythologies contemporaines, d'autant plus leurs conséquences sur l'écriture de l'histoire de la Révolution.

Pour cela, nous commencerons notre travail par l'étude des réactions publiques et de la réception de ces œuvres par le public et la communauté historique. Puis, nous interrogerons les relations entre les fictions et les historiens. Désintérêt, rejet ou approbation, comment se place l'historien face à la fiction historique ? À travers des échanges culturels et médiatiques, des réappropriations politiques sont faites et elles ne laissent pas indifférentes des historiens, qui publient articles et ouvrages en réaction. Enfin, nous nous focaliserons sur l'essence des fictions comme archives contemporaines. Un film ou un jeu vidéo, c'est-à-dire une représentation, peut-il devenir une source pour l'histoire de la Révolution ? Par l'étude de la modélisation de la cathédrale Notre-Dame de Paris dans le jeu *Assassin's Creed Unity*, nous tenterons de mettre en avant ces nouvelles problématiques.

¹⁵ WAHNICH Sophie, *op. cit.*, p. 13.

5.1 Réceptions publiques : journalistes, spectateurs et historiens

Nous avons constitué un tableau qui reprend des éléments de réception (budget, box-office français, critiques, avis publics). Nous n'avons pu inclure les œuvres télévisuelles (Verhaeghe, Brunard et Netflix) car nous ne disposons pas de chiffres d'audience, non plus de données suffisantes pour la réception par la presse ou le public. Nous possédons quelques chiffres pour les émissions de vulgarisation historique, cependant la diffusion unique à la télévision, malgré le possible *replay* ou la VOD, complexifie une véritable étude de la réception de ses œuvres. Dans le cas plus précis de la série *La Révolution française* produite par Netflix, la diffusion étant trop récente, nous ne disposons pas encore assez de données au moment où nous écrivons ces lignes.

Toutefois, la série a été annulée pour des raisons commerciales¹⁶, et nous en parlerons plus longuement ci-dessous. De même, pour les jeux vidéo, il est difficile de connaître le nombre de versions vendues comme cela dépend des consoles, tout cela sans compter les ventes dématérialisées qui sont de plus en plus populaires de nos jours. Dans ce tableau comparatif, nous avons mis en avant des critères de réception. Les chiffres concernent la France parce que ce sont les plus accessibles et qu'ils nous permettent de pouvoir en déduire des observations. En outre, puisque nous étudions une période fondatrice pour le public français et que ces œuvres sont principalement réalisées par des concepteurs français, l'internationalité de la réception reste limitée par de nombreux facteurs. Nous tenterons de mettre en avant les données dont nous disposons pour évoquer la réception de ces œuvres dans des pays étrangers, comme ce peut être le cas pour le film de Coppola et les deux jeux vidéo.

Si nous comparons les budgets, nous trouvons toujours des projets à plusieurs millions d'euros, hormis le film de Schneider que l'on peut supposer en-dessous du million. Pourtant, même entre ces productions, il existe des écarts assez importants.

¹⁶ MARTIN Charles, « La Révolution annulée par Netflix : pas de saison 2 » [en ligne], *Première*, publié le 15 janvier 2021. <https://premiere.fr/Series/News-Series/La-Revolution-annulee-par-Netflix--pas-de-saison-2>

Pour le cinéma :

| | <i>L'Anglaise et le Duc</i> | <i>Marie-Antoinette</i> | <i>Les Adieux à la Reine</i> | <i>Les Visiteurs : la Révolution</i> | <i>Un peuple et son roi</i> | <i>Un violent désir de bonheur</i> ⁵ |
|----------------------------------|-----------------------------|-------------------------|------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------|---|
| Année | 2002 | 2006 | 2012 | 2016 | 2018 | 2018 |
| Budget ¹ | 6 M € | 36,7 M € | 7,8 M € | 24,75 M € | 16,9 M € | 140 000 € |
| Nationalité | France | États-Unis | France | France | France | France |
| Box-Office (France) ¹ | 91 504 entrées | 1 108 058 entrées | 484 201 entrées | 2 125 440 entrées | 219 337 entrées | 7 000 entrées |
| Note Presse ² | 4,3/5 (15 ⁴) | 4/5 (21) | 4,3/5 (23) | 2/5 (16) | 3,1/5 (35) | 3/5 (11) |
| Note Spectateurs ² | 3,3/5 (100) | 3,3/5 (14886) | 2,9/5 (2970) | 1,6/5 (6542) | 2,3/5 (1355) | 3,2/5 (34) |
| Note SensCritique ³ | 6,7/10 (357) | 6,2/10 (23 000) | 5,7/10 (4300) | 3/10 (6600) | 5,1/10 (2100) | 5,1/10 (2100) |

¹ Les chiffres proviennent de CBO-Box Office.

² Notes publiées sur le site Allociné.fr au 7 avril 2020.

³ Notes publiées sur le site SensCritique.fr au 7 avril 2020

⁴ Les nombres entre parenthèses correspondent à la quantité d'avis déposés sur chaque plate-forme au 7 avril 2020.

⁵ Les chiffres proviennent de nos échanges avec le réalisateur.

Pour le jeu vidéo :

| | Année | Console(s) | Nationalité | Test ¹ | Avis ² | Metacritic ³ |
|-------------------------------|-------|-------------------|----------------------------|-------------------|---------------------------|---|
| <i>Assassin's Creed Unity</i> | 2014 | PS4, Xbox 360, PC | France et Amérique du Nord | 17/20 | 15/20 (241 ⁴) | 71/100 (109 ⁵) 4,3/10 (5331 ⁶) |
| <i>We. The Revolution</i> | 2018 | PC | Pologne | 16/20 | 14,7/20 (15) | 75/100 (16) 7,1/10 (22) |

¹ Notes des critiques de presse publiées sur Jeuxvideo.com au 7 avril 2020.

² Notes des critiques de joueurs publiées sur Jeuxvideo.com au 7 avril 2020.

³ Notes publiées sur le site Metacritic.com au 7 avril 2020.

⁴ Les nombres entre parenthèses correspondent à la quantité d'avis déposés sur chaque plate-forme au 7 avril 2020.

⁵ Notes des critiques de presse. ⁶ Notes des critiques de joueurs.

Le film de Coppola culmine avec ses 40 millions de dollar, soit environ 37 millions d'euros, tandis que les œuvres de Rohmer et Jacquot avoisinent les 7 millions d'euros, soit cinq fois moins. Mentionnons, en terme de comparaison, que le diptyque de Enrico et Heffron, commandé pour le Bicentenaire de 1989 par le président de la République François Mitterrand, avait un budget de 300 millions de Francs soit environ 45 millions d'euros¹⁷. L'échec commercial du film a certainement impacté la production de nouveaux films sur la Révolution durant les années 1990 et 2000. On constate alors que le budget n'induit pas un succès commercial même s'il y participe grandement. Ainsi Coppola et Poiré, qui possèdent les deux plus fortes sommes, sont ceux qui réalisent le plus grand nombre d'entrées. C'est même Poiré, avec 10 millions de moins que Coppola, qui fait venir plus de 2 millions de spectateurs dans les salles françaises. Évidemment, ces chiffres concernent le box-office en France et non pas mondial. Le film de Coppola est le seul qui est officiellement diffusé dans le monde entier. À l'inverse, le film de Schoeller, qui possède tout de même le troisième budget de cette liste, est un échec commercial - un peu plus de 200 000 entrées pour 17 millions d'euros de budget. Le réalisateur reconnaît ce « relatif échec commercial en salle, par rapport au coût du film, la raison de la production devrait dire qu'il n'y aura pas de suite. Ou que si j'ai deux fois moins de moyens, cela risque d'être une drôle de suite¹⁸... ». L'enjeu est que les échecs commerciaux de telles productions de fictions historiques engendrent un silence créatif de plusieurs années. Après le « raté » de Enrico et Heffron en 1989, il faut attendre le film de Schoeller, soit trente ans plus tard, pour retrouver un tel investissement de la production.

Nous ne possédons pas de budget officiel pour les deux jeux vidéo indiqués ci-dessus. La production vidéoludique est difficilement quantifiable à cause de l'envergure de ces projets. Pour *Unity*, le jeu mobilise pas moins de trois studios internationaux : Paris, Amérique du Nord et Japon. Plusieurs milliers de concepteurs sont sollicités pour la réalisation de ce jeu à travers une dizaine d'unités de développement éclatées dans le monde entier. Si nous reprenons les données compilées par le journaliste Leo Sun, celui-ci estime que

¹⁷ PALLARUELO Olivier, « 14 juillet : La Révolution Française, retour sur l'ambitieuse fresque sortie en 1989 » [en ligne], Allociné.com, 14 juillet 2018.

¹⁸ SCHOELLER Pierre et GODINEAU Dominique, *op. cit.*, p. 240.

nous pouvons imaginer que le budget de cet opus sur la Révolution a dépassé les 100 millions de \$ de production et les 10 millions de jeux vendus¹⁹. À l'inverse, nous ne disposons d'aucune donnée pour le jeu polonais *We. The Revolution*²⁰. Mais nous pouvons avancer que la comparaison est difficile entre le leader du marché Ubisoft et le studio indépendant Polyslash. Malgré cette disproportion de moyens, *We. The Revolution* semble avoir été un succès commercial, salué par de nombreuses critiques et par les joueurs.

Regardons désormais de plus près la réception par la presse de ces œuvres. Si nous débutons par le cinéma, il y a de nouveau une réception très disparate. *L'Anglaise et le Duc* et *Les Adieux à la Reine* sont les mieux reçus par la critique, alors même qu'ils sont ceux avec le plus petit budget, et si nous retirons le film de Clément Schneider de l'équation car il n'est sorti que dans quelques salles françaises. Mentionnons toutefois que pour un premier long-métrage, le jeune réalisateur obtient une note moyenne de 3 sur 5 avec 11 critiques de presse (*Cahiers du Cinéma*, *Les Inrockputibles*, *Libération*, *Télérama*, *Première*...), ce qui se rapproche de celle de Pierre Schoeller, disposant de moyens beaucoup plus importants, autant de production que de diffusion. À l'inverse, le film le plus mal noté, celui de Poiré, est celui qui fait le plus d'entrées en France. Ce constat pourrait mettre en avant un écart de réception entre journalistes et spectateurs. Cependant si nous relevons dès à présent la note moyenne des spectateurs, celle-ci est encore plus basse que celle attribuée par la presse. C'est une particularité qu'il nous faudra tenter d'appréhender ci-dessous lorsque nous évoquerons la réception du public.

La note très favorable du film de Coppola par les critiques de cinéma est également singulière. Pour les historiens, le film présente de nombreux défauts que nous avons déjà mentionnés. Mais pour les cinéphiles et les critiques, Coppola réalise un bon divertisse-

¹⁹ SUN Leo, « 'Assassin's Creed Unity' Release Set for Fall 2014 -- But Is it Too Much, Too Early? » [en ligne], *The Motley Fool*, 1^{er} avril 2014 et consulté le 9 avril 2020. <https://www.fool.com/investing/general/2014/04/01/assassins-creed-unity-release-set-for-fall-2014-bu.aspx>

²⁰ Le site Jspmm.net avance (sans sources) que le jeu est « un véritable succès indépendant, ayant atteint la seconde place des meilleures ventes sur Steam et faisant partie des 5 jeux les plus diffusés sur Twitch la semaine de son lancement. Ses frais d'édition ont été amortis après seulement une semaine de ventes. ». Voir <https://jspmm.net/2019/06/25/we-the-revolution-sera-disponible-ce-soir-sur-nintendo-switch/>

ment. Cela nous interroge sur ce qui fait le succès d'une fiction historique. Coppola fait un beau film mais peu vraisemblable et obtient une réception très favorable par la presse. Poi- ré fait beaucoup d'entrées, dispose aussi d'un gros budget, mais il reçoit une très mauvaise réception des journalistes. Enfin, Schoeller qui réalise le film le plus précis sur le plan de la reconstitution historique, obtient une note très moyenne de 3 sur 5 avec 35 critiques de presse. La fiction historique dans sa réception ne dépend alors pas de sa vraisemblance mais d'autres facteurs, notamment que la représentation cinématographique, par ses aspects esthétiques et de divertissement, garde une importance majeure pour le public. Schoeller réaliserait un bon film historique mais une mauvaise fiction. Olivier Lamm, journaliste à *Libération*, évoque précisément :

« Pourtant malgré la volonté affirmée par Schoeller de raconter « une révolution à hauteur d'hommes, loin des débats idéologiques », le film n'arrive jamais à décoller de la frise entrecoupée de démonstratives éphémérides (« 1791 : l'insurrection qui vient »), chaque scène désespérément détachée des autres et condamnée à l'illustration, à l'édification, ou les deux mêlées. Les acteurs ne semblent pas en cause, parmi lesquels certains s'emparent même avec un joyeux bagout de leur partition très documentée, à l'instar de Laurent Lafitte en Louis XVI, assez fascinant d'ambiguïté. Les choix de mise en scène non plus, qui se refusent obstinément à faire un festin visuel du travail de reconstitution maniaque et jouent en permanence des plans serrés et du hors-champ. Mais le récit du film, sa construction même, semblent contraints par la volonté de bien faire de Schoeller, qui semble tétanisé à l'idée de déployer l'histoire en une fiction qui pourrait faire voler en éclats la vérité au cœur de ses subtilités. Où fabriquer sa fiction précisément, puisqu'on est au cinéma, et en principe supposé porter cette matière au-delà de l'enchaînement de chromos pédagogos, d'une story Instagram dépendieuse, d'une bande-annonce à rallonge pour une série de télévision²¹ ? ».

Évidemment, les critiques ne sont pas les mêmes entre le film de Rohmer en 2002 et celui de Schoeller, seize années plus tard, ce qui est valorisé chez l'un n'est pas non plus ce

²¹ LAMM Olivier, « *Un Peuple et son roi, sans corps ni tête* » [en ligne], *Libération*, 25 septembre 2018 et consulté le 9 avril 2020. https://next.liberation.fr/cinema/2018/09/25/un-peuple-et-son-roi-sans-corps-ni-tete_1681202

qui peut être reproché à l'autre. Toutefois, dans les films de Rohmer et Jacquot, c'est le traitement plus intime de la Révolution qui est mis en avant. Le film à gros budget de Schoeller a lui attiré plus de critiques négatives. Le film de Poiré est une comédie, troisième opus d'une des franchises les plus lucratives du cinéma français. Il porte donc en lui d'autres facteurs qui dépassent l'adaptation cinématographique de la Révolution. Par contre, c'est bien le film de Coppola qui se démarque dans cette analyse de la réception de la presse cinéphile. Une nouvelle fois, cela laisse bien sous-entendre que ce n'est pas la vraisemblance qui a été le gage de cette réception favorable. Ajoutons aussi que l'histoire ne prend pas autant de risques que le film de Schoeller par exemple, puisque le récit s'arrête en octobre 1789 pour Coppola. Elle filme principalement le monde aristocratique de Versailles avant sa chute. Le divertissement a été apprécié par les journalistes.

Pour les jeux vidéo, la comparaison est difficile à tenir puisque nous disposons de 300 critiques de presse pour *Unity* contre une trentaine pour *We. The Revolution*. Pour autant, c'est cette disproportion qui nous intéresse. Car pour un jeu créé par le leader du marché et un jeu indépendant, les notes moyennes des critiques de journalistes vidéoludiques sont quasiment identiques : 15/20 et 71/100 pour le premier et 14,7/20 et 75/100 pour le second. Évidemment, nous ne sous-entendons pas que la quantité du budget implique un résultat artistique de meilleure qualité. Toutefois, les œuvres les plus modestes séduisent les critiques. Les fictions d'envergure encyclopédique, comme le film de Schoeller ou le jeu d'Ubisoft, ne sont pas nécessairement les plus appréciées. Tout du moins, un film ou un jeu vidéo indépendant peut se hisser au même rang dans la réception.

Enfin, parlons désormais de la réception du public, premier critique de ces œuvres. Pour cela, nous appuyons ici sur deux bases de données pour le cinéma : celle d'AlloCiné.fr et de SensCritique.fr qui sont les deux plus utilisées en France. Pour les jeux vidéos, nous reprenons les plate-formes de JeuxVideo.com et de Metacritic.com. La première est plutôt francophone, tandis que la seconde est internationale. Mentionnons que la base de Metacritic est celle reprise par le site de vente en ligne de jeux vidéo le plus populaire (Steam) pour promouvoir les œuvres vidéoludiques. Ainsi, pour le cinéma, et compte tenu de la quantité

de notes, c'est le film de Coppola qui est le plus apprécié par le public français avec pas moins de 38 000 notes. En effet, sur la liste des meilleurs films sur la Révolution sur le site SensCritique.fr, il est devant toutes les autres œuvres de notre corpus²². Le film qui obtient la meilleure note pondérée reste le diptyque de Enrico et Heffron. *Les Visiteurs* de Poiré, pour le public comme pour la presse, reste l'objet le moins apprécié sur tous les sites. De même, pour les spectateurs, c'est le film de Schoeller qui reçoit après la moins bonne réception (2,3/5 et 5,1/10), puis celui de Jacquot (2,9/5 et 5,7/10). *Les Adieux à la Reine* est très bien reçu par les journalistes de cinéma avec la meilleure note sur le site AlloCiné.fr, qui compile les notes parues à la sortie en salles.

Nous constatons là un écart important entre la réception des critiques et du public, ce qui nous interroge sur ce qui fait une « bonne » fiction historique. À une quasi-égalité, nous retrouvons le film de Coppola et Rohmer pour les avis du public. Même si une nouvelle fois, les données ne sont pas les mêmes : 38 000 notes pour *Marie-Antoinette* et 457 notes pour *L'Anglaise et le Duc*. Le film de Schneider est à mettre à part puisqu'il n'est sorti que dans quelques salles parisiennes et a été projeté au festival de Cannes. Il est difficile alors d'évaluer la réception du grand public.

Hormis une notation plus indulgente de la part des journalistes de cinéma que du public, on ne constate qu'un écart dans la réception de ces deux types d'évaluateurs dans le film de Jacquot, sinon les notes sont assez similaires pour la presse et pour les spectateurs. On a tendance à opposer les deux, en évoquant parfois une mauvaise compréhension des spectateurs, voire une inculture, lorsqu'ils rejettent un film adulé par la critique. Dans le cadre de la fiction historique sur la Révolution, ce problème ne semble pas se poser, si ce n'est pour *Les Adieux à la Reine*. Là nous retrouvons les oppositions « classiques » entre un public qui met en avant négativement une lenteur du rythme des plans et du récit, tandis que c'est précisément ce qui est valorisé par des journalistes²³. De même le huit-clos déçoit

²² Le film de Coppola est en quatrième position dans un sondage réalisé sur SensCritique.com avec 98 réponses de membres, et derrière *Les Mariés de l'An Deux* de Rappeneau (1971), le diptyque de Enrico et Heffron, et le *Danton* de Wajda (1983).

URL : https://www.senscritique.com/top/resultats/Les_meilleurs_films_sur_la_Revolution_francaise/930545

²³ « Le film est passionnant parce qu'il saisit le mouvement de l'Histoire en lui collant aux chausses sans faire de lyrisme pompeux. ». Voir LIBIOT Eric, « Les Adieux à la Reine, l'état de grâce de Jacquot » [en ligne], *L'Express*, 21 mars 2012 et consulté le 12 janvier 2022.

des spectateurs qui s'attendent à en sortir pour voir la Révolution, quand des critiques saluent le parti-pris. La dispute réside alors dans ce degré de divertissement plus recherché par les spectateurs.

C'est précisément ce qui est unilatéralement reproché à Pierre Schoeller. Doit-on y voir une évolution culturelle et sociale entre les intérêts en 2012 et ceux en 2018 ? Est-ce dû à cette sur-médiatisation du film de Schoeller, quand celui de Jacquot a été moins annoncé ? Nous ne pourrions répondre à ces interrogations avec certitude, mais il nous semble que Pierre Schoeller a été victime d'une trop grande attente pour son film. Le budget colossal, l'engouement médiatique qui a mis en scène une forme de suspense ou le casting d'acteurs célèbres, tout cela n'a pas séduit les spectateurs français. Alors même que *Les Visiteurs* de Poiré, qui n'était pas attendu pour son réalisme historique, mais comme suite à une franchise comique très populaire, a fait plus de deux millions d'entrées. Mais en retour, il est très mal noté.

Que peut-on dire enfin de la réception des jeux vidéo ? Nous ne possédons pas de box-office pour les jeux vidéo, mais nous nous appuyons sur ces notes laissées par les joueurs. Sur JeuxVideo.com, plate-forme francophone, les deux jeux obtiennent donc une note assez similaire de 15/20 et 14,7/20. Sur Metacritic.com, public international donc, *Unity* obtient une note très basse de 4,3/10 sur la base de plus de 5000 notes, et en faisant la moyenne des notes attribuées selon les trois versions de chaque console. *We. The Revolution* n'est lui sorti que sur PC pour l'instant et obtient la note de 7,1/10. Nous constatons un très grand écart entre les notes très favorables accordées par la presse au jeu d'Ubisoft et sa réception par les joueurs. C'est un écart que nous ne constatons pas pour le jeu polonais. Comment expliquer cette différence de réception pour *Unity* ?

Le journaliste Kaaraj pour JeuxVideo.com évoque lui :

« [...] un pari audacieux, réussi avec brio par les équipes d'Ubisoft. Paris est non seulement l'une des plus belles villes jamais réalisées pour un open world, mais elle regorge en plus d'activités annexes scénarisées et d'environnements intérieurs accessibles en grande partie sans temps de chargement. Le *freerun* s'avère également fluide

URL : https://www.lexpress.fr/culture/cinema/les-adioux-a-la-reine-critique-de-l-express_1095582.html

bien qu'encore perfectible, tout comme le système de combat certes plus exigeant mais dont on fait rapidement le tour. Vous n'êtes plus l'Assassin qui fait la loi en ville mais redevenez une lame parmi d'autres au sein d'une foule dense, un point sublimé par le nouveau système d'infiltration nettement plus convaincant. Malgré un scénario sans grand génie et quelques impairs techniques dont des ralentissements plus importants que sur Xbox One (surprenant), Assassin's Creed Unity reste un excellent cru qui oriente le gameplay de la série sur le bon chemin et vous occupera de très nombreuses heures devant votre écran²⁴. ».

Les journalistes vidéoludiques saluent le graphisme et la beauté technologique du jeu, à sa sortie en 2014. En comparaison des opus précédents, les critiques se focalisent sur des aspects de modélisation propres aux jeux vidéo. Mais dans plusieurs critiques, les points noirs sont liés au scénario. Pourtant cela n'impacte pas leurs notations très favorables. Les joueurs eux mettent en avant les difficultés de chargement, la lenteur du jeu et aussi un très mauvais scénario qui ne semble pas à la hauteur des volets précédents de la franchise. Les attentes ne sont pas totalement identiques pour les joueurs et les critiques.

C'est une différence qui peut aussi s'expliquer par d'autres facteurs. D'abord le matériel, on peut imaginer qu'un critique de jeux vidéo possède des moyens technologiques de plus grande qualité que le joueur moyen pour faire tourner le jeu. C'est une contrainte technologique qui s'efface toutefois pour les consoles portables mais qui ne doit donc pas être négliger. C'est aussi une différence très grande avec le cinéma ou la télévision puisque sur n'importe quel support le film ou le téléfilm peut être visible, tandis que le jeu ne peut tout simplement pas fonctionner sans une machine au budget conséquent. De même, autre facteur déterminant, c'est celui de la temporalité de la sortie du jeu. Lorsqu'un film sort en salle, ou qu'un téléfilm passe à la télévision, il possède une durée de visionnage assez restreinte. Désormais, grâce à la VOD et les supports numériques, les films (et de plus en plus les œuvres télévisuelles) peuvent continuer d'être regardés de plus en plus facilement, et ce même après plusieurs années. Néanmoins, l'évolution technologique facilite ici le vision-

²⁴ KAARAJ, « Test Assassin's Creed Unity » [en ligne], JeuxVideo.com, publié le 11 novembre 2014. URL : <http://www.jeuxvideo.com/articles/0002/00020110-assassin-s-creed-unity-test.htm>

nage. À l'inverse, un jeu vidéo possède une durée de vie moyenne de dix ans. Rien que durant cette intervalle les progrès technologiques influencent sa jouabilité. À titre d'exemple, en 2014, pour *Unity*, il fallait posséder une très bonne machine ou une nouvelle console pour pouvoir jouer au jeu. Cinq ans plus tard, le jeu n'a pas été mis à jour et il souffre de problèmes de compatibilité, c'est-à-dire que même une machine plus puissante (et plus récente) aura du mal à lancer un jeu qui n'a pas été conçu pour s'adapter aux nouvelles technologies. C'est pour cela que les studios de jeux vidéo tentent de sortir de nouvelles versions de leurs jeux qui ont connu un succès commercial tous les dix ans. Ce n'est pas encore le cas de *Unity*.

Pour *We. The Revolution*, les contraintes matérielles, budgétaires et technologiques les ont poussé à concevoir un jeu bien optimisé et intemporel sur le plan des graphismes. N'importe quel joueur possédant un ordinateur de qualité moyenne peut faire tourner le jeu sans problèmes. C'est donc un critère très important dans la réception du jeu puisque nous constatons que c'est le principal reproche qui est fait à *Unity* : le jeu est très beau, c'est une prouesse technologique mais c'est justement cela qui a limité sa diffusion, hormis sur les consoles portables.

Ainsi plusieurs facteurs influencent la réception positive ou négative des fictions sur la Révolution. Des éléments qui paraissent déterminants, comme le budget, n'en sont pas en réalité. Des œuvres plus « modestes » (même si nous parlons de millions d'euros) sont mieux reçues autant par les critiques que par le public. Ajoutons qu'il existe ici une différence médiatique de taille entre le cinéma, la télévision et le jeu vidéo. Le premier nous fournit une base de données accessible et analysable, pour le deuxième nous ne possédons quasiment pas de matériaux, tandis que pour le dernier il est difficile d'évaluer la quantité de joueurs. Grâce aux nouveaux outils numériques, nous disposons tout de même de cet ensemble de notes déposé publiquement par des milliers de spectateurs et de joueurs. Ces chiffres sont des données pertinentes pour tenter d'appréhender la réception de ces représentations. Même si chaque note relève d'une démarche individuelle, et donc

d'une sensibilité propre à chaque personne, les notes moyennes obtenues sont assez proches de celles publiées par les journalistes.

Seules quelques exceptions doivent être mises en avant. D'abord, ce rejet unanime du film de Poiré qui n'a pas su séduire, autant sur le plan de la comédie que de la fiction historique. Ensuite, l'écart assez important entre la réception positive du film de Jacquot par la presse et le rejet assez fort du public. Cela doit nous permettre de montrer que cette distance, assez commune, pour un cinéma que l'on peut qualifier « d'auteur », ne semble pas s'imposer dans le cas de la Révolution française. Cela veut dire que la Révolution au cinéma reste attractive pour un grand nombre de spectateurs français.

Nous arrivons alors au dernier constat car l'échec public du film de Schoeller est en ce sens très révélateur. Si le public est friand de films sur la Révolution, il s'est détourné d'*Un Peuple et son roi*, alors même qu'il jouissait d'une bonne couverture médiatique, d'acteurs en vogue et d'une attente médiatique favorable. Est-ce la faute d'une bande-annonce pas assez convaincante ? Certains évoquent sur ce point des images qui insistent trop sur des séances parlementaires pour en faire la promotion. Pour d'autres, c'est l'incapacité à saisir son public potentiel qui peut faire office d'explication. Pierre Schoeller n'aurait pas réussi à présenter son film comme une œuvre historique ou un grand film d'action sur la Révolution. Ainsi le grand public aurait eu trop peur de se perdre dans des explications historiques, tandis que les historiens se seraient inquiétés d'une possible leçon pédagogique. À ce titre, Jérémie Couston et Jacques Morice, se sont disputés sur la valeur du film sur le site du journal *Télérama*²⁵. Le premier vante une « fresque romanesque » qui « magnifie la révolte des petites gens ». Le second parle d'un « ratage », d'un « manque de fiction » et de « confusion ». Le degré de fiction paraît primordial pour les critiques et les spectateurs. Mais qu'en pensent les historiens ?

²⁵ COUSTON Jérémie et MORICE Jacques, « *Un Peuple et son roi* : leçon salutaire ou ratage historique ? » [en ligne], publié le 26 septembre 2018 et consulté le 9 avril 2020. <https://www.telerama.fr/cinema/un-peuple-et-son-roi-lecon-salutaire-ou-ratage-historique,n5822998.php>

5.2 L'historien face à la fiction contemporaine

Entre 2011 et 2013, Annie Duprat a contacté deux étudiantes (Cécile Guérin et Aurore Chéry), deux journalistes (Emmanuel Laurentin et Pascal Guimier), un metteur en scène de théâtre (Roland Timsit) et deux universitaires (Emmanuel Fureix et Pierre Serna²⁶). Elle les a interrogé sur leurs rapports à la Révolution, notamment à ses références et représentations contemporaines. Dans ce contexte, elle leur a demandé quels rapports ils entretiennent aux films et téléfilms historiques :

« Dans ce registre d'un art très populaire, j'ai eu la surprise de constater que la plupart de mes interlocuteurs ignoraient les titres que je leur ai proposés (titres peu nombreux étant donné le cadre chronologique restreint de l'enquête : *Les adieux à la reine* et *Royal affair*). Bien qu'amateurs de cinéma, Pascal Guimier et Emmanuel Fureix n'ont vu aucun des films récents portant sur la Révolution française. Mais il est des films en quelque sorte « patrimoniaux » qui ont marqué leur mémoire, comme le *Danton* de Wajda pour Emmanuel Laurentin et Emmanuel Fureix ou encore *L'Anglaise et le duc* d'Eric Rohmer pour Pascal Guimier et Emmanuel Fureix qui confie « en être sorti à la fois impressionné et irrité par le regard porté sur la foule et la violence révolutionnaires²⁷ ».

Les deux historiens n'ont vu aucun films et téléfilms récents sur la Révolution au moment de cet entretien. De même, Cécile Guérin avoue : « Je vais au cinéma, mais jamais pour y voir des films historiques²⁸. ». Aurore Chéry dit : « Je suis volontiers les metteurs en scène, au cinéma comme au théâtre. Quant aux films historiques, je m'y intéresse aussi mais c'est une partie de mon travail. J'ai réfléchi sur la question des films et téléfilms (j'ai même fait un article sur le sujet pour le site de l'IHRF) mais pour moi c'est du travail et c'est vrai que je vais rarement en voir pour mes loisirs²⁹ ». Enfin, Pierre Serna (directeur de l'IHRF) est peut-être celui qui apprécie le plus la fiction : « J'aime beaucoup le cinéma, les films historiques

²⁶ DUPRAT Annie et *all.*, *op. cit.*

²⁷ *Ibid.*, p. 144.

²⁸ *Ibid.*, p. 138.

²⁹ *Ibid.*, p. 145.

mais aussi les films d'anticipation qui racontent beaucoup sur notre société³⁰... ». Un rapport très complexe est présent entre ces historiens et la fiction historique : rejet, désintérêt, méfiance, plaisir ou travail de recherche. Il y a cette possible crainte de déception de la part d'historiens spécialistes qui veulent se divertir, et non pas chercher les anachronismes ou les manques historiographiques. Plus loin dans son enquête, Annie Duprat réinterroge le rapport aux fictions audiovisuelles et aussi la bande-dessinée ou le théâtre. Aucune mention n'est faite du jeu vidéo, même s'il est vrai qu'*Unity* ne sort qu'en 2014. Toutefois le projet était déjà connu, Jean-Clément Martin et Laurent Turcot y participant.

Les historiens sont depuis longtemps sollicités par les concepteurs de ces fictions. Le Bicentenaire a d'autant plus été un catalyseur, voire un champ de bataille médiatique entre les historiens et les courants historiques via des œuvres interposées. Mentionnons par exemple Jean Tulard qui a été le conseiller officiel du diptyque de Enrico et Heffron, commandé par François Mitterrand. Plus récemment et s'inscrivant dans cet héritage, c'est Pierre Schoeller qui s'entoure d'une équipe d'historiens. Citons de nouveau, la réponse du réalisateur dans les AHRF, car elle est explicite sur son rapport aux historiens :

« j'ai contacté une dizaine d'historiens, aux points de vue variés (de Sophie Wahnich à Jean-Clément Martin...), et après les avoir rencontrés et avoir discuté avec eux, je me suis rapproché de certains, et je n'ai pas poursuivi avec d'autres car cela était déjà tellement complexe que je ne pouvais pas engager une discussion avec ceux qui avaient un autre point de vue. Certains étaient là très tôt, comme Sophie Wahnich ; d'autres, parfois plus difficiles à joindre, comme Haim Burstin ou Timothy Tackett, sont arrivés plus tard. Le film n'est pas construit seulement à partir de leurs livres, il s'est aussi élaboré dans l'échange humain, dans le dialogue : il y a le dialogue solitaire avec les livres, les articles et les archives, et il y a une intervention plus active de ceux qui ont lu le scénario, ont vu des montages, ont répondu à des points précis. Mais à la fin, ma vision de la Révolution, c'est ma lecture historiographique, construite à partir de diverses approches³¹. ».

³⁰ *Ibid.*, p. 139.

³¹ SCHOELLER Pierre et GODINEAU Dominique, *op. cit.*, p. 233.

Schoeller entretient un rapport particulier à l'histoire et à la discipline. Il lit des ouvrages universitaires, se rend dans les archives et fait la démarche de contacter des historiens aux sensibilités et aux approches variées, avant d'en faire sa propre synthèse. Pour *Un Peuple et son roi*, s'il s'attache très particulièrement à la pensée de Timothy Tackett, les historiens qui le conseillent le plus sont Sophie Wahnich, Guillaume Mazeau ou encore Arlette Farge. Pour autant, ils interviennent dans des contextes bien particuliers. Arlette Farge évoque ainsi qu'elle a peu été présente sur le tournage et qu'il s'agissait surtout de discussions avec Schoeller pendant l'écriture du scénario³². De même, le réalisateur aurait donné à ses acteurs principaux des livres de l'historienne, dont *Vivre dans la rue à Paris au XVIII^e siècle* et *Le goût de l'archive*³³.

Sophie Wahnich avait déjà conseillé le réalisateur Dominique Cabrera pour son film expérimental sur la fusillade du Champ-de-Mars de l'été 1791. C'est aussi elle qui propose à Emmanuel Furreix de participer à un documentaire réalisé par Pierre-Oscar Lévy sur les insurrections et les révolutions à Paris³⁴. Enfin, elle a conseillé Hugues Nancy et Jacques Matherre pour leur docufiction *Révolution !* en 2019. Preuve que l'historienne s'implique davantage que ses collègues dans ce rapport à la fiction et à la vulgarisation médiatique. À ce sujet, elle répond aux questions du Comité de Vigilance face aux Usages publics de l'Histoire (CVUH) sur le site de Mediapart en 2018. Lorsqu'elle est interrogée sur le rôle du conseiller historique, elle raconte : « une position intéressante et frustrante ! Mais, personnellement, j'ai accueilli comme une bonne nouvelle l'arrivée de ce film que j'espérais depuis le film de Rohmer, *L'Anglaise et le Duc*, qui était profondément réactionnaire, un film des anti-lumières et véhiculant une image très dégradante du peuple. Ici, il s'agit d'un film lumineux et d'un peuple en quête de liberté et de vie bonne³⁵. ». L'historienne se place en ré-

³² « *Un Peuple et son roi* : cinq questions à Arlette Farge » [en ligne], CNC.fr, 25 septembre 2018 et consulté le 10 avril 2020. <https://www.cnc.fr/cinema/actualites/un-peuple-et-son-roi--cinq-questions-a-l-historienne-arlette-farge-869070>

³³ FARGE Arlette, *Vivre dans la rue à Paris au XVIII^e siècle*, Paris, Gallimard, 1979 ; et *Le goût de l'archive*, Paris, Le Seuil, 1989.

³⁴ DUPRAT Annie et *all.*, *op. cit.*, p. 149.

³⁵ « Entretien avec Sophie Wahnich sur le film *Un Peuple et son roi* » [en ligne], Mediapart.fr, publié le 5 octobre 2018 et consulté le 10 avril 2020. <https://blogs.mediapart.fr/edition/rendez-vous-du-cvuh/article/051018/entretien-avec-sophie-wahnich-sur-le-film-un-peuple-et-son-roi>

action au travail de Rohmer, ce qui rejoint cette vacuité médiatique laissée par les historiens de la Révolution après le Bicentenaire. En retour, ce sursaut des discours audiovisuels conservateurs a provoqué une réaction chez une partie des historiens qui souhaitent conseiller et orienter la conception de ces œuvres.

Plus fréquemment, les historiens se manifestent pour critiquer les fictions, qu'on les sollicite ou non. En ce sens, et dès ses débuts, le magazine *Les Inrockuptibles* s'est positionné sur ce genre de discours. En 2006, le critique de cinéma Jean-Marc Lalanne a analysé la fiction historique de Coppola³⁶. Puis, en 2012, Antoine de Baecque se demande pourquoi la reine fascine à ce point les réalisateurs et les réalisatrices³⁷. Enfin, le 30 avril 2019, le journal publie un nouvel article intitulé « On a fait regarder l'émission de Stéphane Bern et Lorant Deutsch sur la Révolution française à une historienne³⁸ ». Une nouvelle fois, c'est Sophie Wahnich qui est sollicitée par le journaliste pour analyser l'objet télévisuel. L'objectif est clair : deux présentateurs connus pour leurs convictions royalistes font une émission sur la Révolution. Le magazine demande alors à l'historienne de relever les biais idéologiques. Mathieu Dejean mentionne par ailleurs un tweet de Guillaume Mazeau, illustrant l'émoi collectif des historiens à l'annonce de ce programme « historique ». Relevant cinq points qui permettent d'identifier le discours réactionnaire des présentateurs, l'historienne conclut qu'ils tentent de « faire passer une histoire doloriste et monarchiste pour un récit pertinent, classique et émouvant ».

Lorsqu'ils ne sont pas sollicités directement par les médias, les historiens réagissent et investissent magazines, revues, blogs, réseaux sociaux, etc. C'est par exemple le cas de l'historien et enseignant Thibaut Poirot qui rédige un article le 6 mai 2019 sur la dite émission de Bern et Deutsch sur France 2³⁹. Il interroge plus largement la question de l'existence de

³⁶ LALANNE Jean-Marc, *op. cit.*

³⁷ BAECQUE Antoine de, *op. cit.*

³⁸ DEJEAN Matthieu, « On a fait regarder l'émission de Stéphane Bern et Lorant Deutsch sur la Révolution française à une historienne » [en ligne], *Les Inrockuptibles*, 30 avril 2019 et consulté le 10 avril 2020. <https://www.lesinrocks.com/2019/04/30/medias/medias/on-a-fait-regarder-lemission-de-stephane-bern-et-lorant-deutsch-sur-la-revolution-francaise-a-une-historienne/>

³⁹ POIROT Thibaut, « "Robespierre, fais-moi peur!" L'étrange road-trip télévisé de Stéphane Bern et Lorant Deutsch » [en ligne], *HuffingtonPost*, 6 mai 2019 et consulté le 10 avril 2020.

tels programmes sur des chaînes publiques, soit une émission historique conçue sans historiens. Le danger étant pour lui que le spectateur « n'a que de trop rares outils à disposition pour mettre à distance [...] un discours orienté et idéologiquement orienté ». C'est une démarche qui se place en totale opposition avec celle historienne, car on transmet une subjectivité dissimulée en se servant de la reconstitution historique comme gage de vérité. La modélisation en 3-D présente dans l'émission, qui n'est pas sans rappeler le format du jeu vidéo, déforme la réalité. Les concepteurs font semblant de s'inspirer de travaux archéologiques et cela permet de dérouler ce message très conciliant envers la monarchie. C'est un récit tout autant hostile envers un Robespierre, qui est décrit comme le bourreau de la Révolution. Thibaut Poirot conclut par cet appel aux historiens : « Constatons l'échec du combat pour faire cesser la diffusion de mauvais contenus à la télévision, construisons plutôt nos propres machines de guerre, chaînes YouTube et podcasts. »⁴⁰.

C'est une position qui n'est pas sans rappeler l'article rédigé à quatre mains par Marc Belissa et Yannick Bosc le 15 mars 2012 sur le site *Revolution-française.net*⁴¹. Eux aussi réagissent à une émission télévisuelle. Ici c'est celle de Franck Ferrand « Robespierre, bourreau de la Vendée ? », diffusé sur France 3, le 7 mars 2012. Les historiens ironisent sur un service public télévisuel donnant la parole à de « pseudo-historiens », comme pour Bern et Deutsch, qui déroulent des discours réactionnaires et catholiques. Belissa, Bosc et Poirot insistent tous les trois sur l'anti-méthode historique, ou pour citer Antoine Resche : « Ce documentaire reste un des plus grands exemples de ce qu'il ne faut jamais faire en Histoire... Le tout financé par le service public⁴². ». Ces émissions télévisuelles se servent de la présence d'historiens pour justifier leurs discours. Mais comme le mentionne Antoine Resche, c'est par le montage que le récit est déformé. Ainsi Jean-Clément Martin, spécialiste de la question du « génocide vendéen » et de la fabrication de ce non-événement, est bien présent dans l'émission de Ferrand. Mais par un habile montage des images, les concepteurs arrivent presque à lui faire dire l'inverse de ses thèses. D'autant que sa présence permet de

⁴⁰ *Ibid.*

⁴¹ BELISSA Marc et BOSCH Yannick, *op. cit.*

⁴² RESCHE Antoine, « *Le Point* et la Révolution : au-delà de la couverture choc, un essai d'analyse » [en ligne], *VeniVendiSensi*, publié le 11 août 2017 et consulté le 10 avril 2020.

se dédouaner de tout biais historique puisqu'on a bien invité des historiens pour comme des historiens contre l'idée d'un « génocide vendéen ».

La télévision est un média particulier pour les historiens. Pour le docufiction *L'évasion de Louis XVI* de Sélignac en 2009, c'est Jean-Christian Petitfils qui est conseiller historique. Guillaume Mazeau a aussi été conseiller pour l'épisode de *L'Histoire au quotidien* sur la Révolution, aux côtés de Marjolaine Boutet (aussi présentatrice), en 2015. Comme pour l'émission de Franck Ferrand, la fusion des images de différentes origines provoquent une confusion. Dans *L'Histoire au quotidien*, on trouve des reproductions de sources iconographiques, des photographies, des entretiens avec un spécialiste, mais aussi des images fictionnelles. Tout cela s'enchaîne parfois dans une même séquence sans aucune précision visuelle. Ainsi on trouve l'usage d'extraits du jeu vidéo *Assassin's Creed Unity*, du film *Chouans* de Broca et du téléfilm *La Révolution française* d'Enrico et Heffron, des images qui sont parfois illustrées par la voix off d'un historien. À aucun moment, il n'est précisé que le spectateur contemple alors un extrait de fiction qui n'a aucune vérité historique. Le principe de la reconstitution est niée par cette convergence intermédiatique dans l'objet télévisuel même qu'est l'émission de vulgarisation.

La critique n'est pas nécessairement négative. Les historiens interrogent aussi la fiction et les représentations de l'histoire à l'écran dans leurs recherches. Nous avons déjà évoqué l'enquête d'Annie Duprat pour les *Annales historiques de la Révolution française*⁴³. Dominique Godineau et un ensemble d'historiens des AHRF ont aussi interrogé le réalisateur Pierre Schoeller. Le but n'est pas de traquer les erreurs dans l'objet d'art mais d'en comprendre les mécanismes et les choix⁴⁴.

Des historiens choisissent également de faire de ces fictions une part intégrante de leurs travaux de chercheurs. Mentionnons l'ouvrage singulier de Laurent Turcot et de Jean-Clé-

⁴³ DUPRAT Annie et *all., op. cit.* Aurore Chéry, qui était alors interrogée comme doctorante, publie depuis des critiques de fictions historiques sur son site personnel. CHÉRY Aurore, « *Un Peuple et son roi* disruptif » [en ligne], *À travers champs*, 6 octobre 2020 et consulté le même jour, URL : <https://atravers.hypotheses.org/164> Et CHÉRY Aurore, « "Un Peuple et son roi" ou le corps en moins » [en ligne], *À travers champs*, 29 janvier 2020 et consulté le même jour, URL <https://atravers.hypotheses.org/1015>

⁴⁴ Voir en ce sens notre entretien réalisé également avec le réalisateur Clément Schneider, qui a été publié dans les *Annales historiques de la Révolution française* en 2021, cf. Annexe 1.

ment Martin, *Au cœur de la Révolution*⁴⁵, paru en 2015. Il nous permet d'évoquer le grand oublié de ces rapports entre historiens et fictions : le jeu vidéo. Les deux historiens ont été conseillers pour le jeu vidéo *Assassin's Creed Unity* qui vient alors de sortir à la fin de l'année 2014. Laurent Turcot a été particulièrement attaché à la conception du jeu, tandis que Jean-Clément Martin a été sollicité sur des aspects plus précis et de manière plus ponctuelle. Néanmoins, cette expérience médiatique a poussé les deux hommes à rédiger ce livre, comme témoignage et source à l'écriture d'une certaine histoire des représentations de la Révolution. L'objectif était double : « ce que le jeu vidéo dit de notre époque et de notre relation avec l'histoire et l'enseignement de l'histoire » et « ce que le jeu vidéo dit et ne dit pas du Paris de la Révolution⁴⁶ », c'est-à-dire autant faire l'histoire du média que de la Révolution à travers celui-ci. Laurent Turcot achève le livre sur cet appel à « juger un jeu vidéo comme on critique un ouvrage d'histoire est hors de propos [...]. La vulgarisation n'est pas une pratique vulgaire. Qu'on le veuille ou non, les jeux vidéo, comme les romans historiques existent. Plutôt que de les dénigrer, apportons-leur un éclairage et entrons avec eux dans l'espace public⁴⁷. ». Ici, les historiens ont accepté de participer à la conception d'une œuvre de fiction, d'autant plus un jeu vidéo, et ils nous livrent un témoignage critique de cette expérience. Ils mettent autant en avant les aspects positifs du jeu (modélisation poussée et reconstitution immersive) que négatifs (violence omniprésente, un Paris trop propre etc.). Ce n'est pas sans rappeler le témoignage de Pierre Serna après sa participation à une série de trois épisodes documentaires :

« J'ai de très bons souvenirs du tournage de trois émissions, l'une portant sur les insurrections parisiennes au fil de l'Histoire, pour la chaîne parlementaire je crois, l'autre sur les trésors des Archives nationales présentée en début d'année sur la chaîne France 5, enfin, un téléfilm francoallemand produit par Arte sur les significations du 14 juillet. L'équipe était respectueuse et il n'y a pas eu aucune manipulation de mes propos. Je regrette cependant que l'argumentaire des auteurs du scénario en reste souvent à une histoire événementielle des individus connus ou à celle de quelques faits marquants. Il

⁴⁵ MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015.

⁴⁶ *Ibid.*, introduction.

⁴⁷ *Ibid.*

y aurait tant à dire sur les conditions de vie à Paris, une capitale empestée par les odeurs des fabriques de suif (pour savon, pour bougies etc.) qui étaient implantés faubourg Saint-Antoine mais aussi dans la plaine de Vaugirard. Les descriptions de l'époque montrent une ville empuantie, toujours recouverte d'un épais nuage de suie. Les incendies étaient fréquents et dangereux – on se souvient du plus célèbre d'entre eux, celui des établissements Réveillon en avril 1789. La ville est en permanence sous cette menace diffuse dans l'air. D'ailleurs, sous l'Ancien Régime, les administrateurs de l'hygiène ne cessent de faire des rapports et de dresser des procès-verbaux. Donc, il est vraiment dommage que cette dimension des conditions d'existence des Parisiens ne soit jamais prise en compte dans les téléfilms⁴⁸. ».

Depuis, Marc-André Éthier, professeur en sciences de l'éducation à l'Université de Montréal, a dirigé un ouvrage d'entretiens auprès d'historiens qui ont participé à la conception des jeux vidéo de la franchise *Assassin's Creed* d'Ubisoft⁴⁹. L'initiative scientifique témoigne d'une volonté récente des chercheurs en sciences humaines et sociales à concevoir leurs interactions avec les fictions comme des matériaux pour l'écriture d'une histoire des représentations actuelles, c'est-à-dire qu'en devenant conseiller historique pour un jeu vidéo, certains historiens considèrent bien qu'ils participent à la conception de nouvelles images. Les entretiens d'historiens, et leurs retours d'expériences, peuvent alors être qualifiés de sources contemporaines pour l'histoire de ces médias et de ces représentations. C'est dans cette perspective que Marc-André Éthier et David Lefrançois ont dirigé la rédaction de leur ouvrage :

« certains historiens vivent mal les contraintes de la production de manuels, de bandes dessinées, de films, de jeux vidéos. Les règles qu'imposent les jeux de langage des mondes profanes (ou scolaires) et qui sont adaptées aux publics visés les indisposent, car elles diffèrent de celles de la discipline de référence, voire les contredisent parfois. Que pensent alors les personnes interrogées des rapports entre les mondes profane et scientifique, en général, et des jeux vidéos, en particulier ? Quels effets les jeux vidéos ont-ils, selon eux, sur

⁴⁸ DUPRAT Annie et *all.*, *op. cit.*, p. 149.

⁴⁹ ÉTHIER Marc-André et LEFRANÇOIS David (dir.), *Le jeu et l'histoire. Assassin's Creed vu par les historiens*, Montréal, Del Busso Éditeur, 2021.

la conscience du rôle d'agents de l'histoire que les joueurs peuvent avoir ou sur les types de causes auxquelles ils attribuent le changement en histoire ? Qu'ont-ils à dire sur la manière dont ils mènent ou diffusent leurs recherches en histoire ?⁵⁰ ».

Finalement, les historiens ne sont pas dupes et ils sont sollicités par des concepteurs. Ils sont même de plus en plus enclin à proposer leurs conseils et leurs expertises afin de veiller à ne pas laisser le champ libre aux propagateurs du roman national. Les historiens témoignent volontiers de leurs expériences sur ces tournages ou lors de la conception des œuvres, conscients quelque part de l'intérêt de ces matériaux comme des sources futures à l'écriture d'une histoire des représentations contemporaines de la Révolution. À l'inverse, cela signifie que leurs silences sur d'autres fictions, comme les jeux vidéo, témoignent d'un désintérêt ou d'une lacune de l'histoire universitaire française à ce sujet. On suppose toutefois que les historiens participeront de plus en plus aux conceptions de jeu vidéo, au cours des prochaines années, et comme en témoigne l'ouvrage de Éthier et Lefrançois. Le jeu vidéo reste un média récent, comparé au cinéma et la télévision. Comme nous constatons que le rapport entre la discipline historique et la fiction audiovisuelle ne s'est améliorée que depuis quelques années, il faudra faire preuve de patience pour voir apparaître des critiques de jeux vidéo de la part d'historiens. Nous mentionnons à ce sujet, la play-conférence organisée à la Bibliothèque nationale de France, à laquelle nous avons participé, questionnant la construction et les discours du jeu *We. The Revolution*⁵¹.

⁵⁰ *Ibid.*, p. 21.

⁵¹ Play-Conférence [BNF] – *We, The Revolution* (Polyslash, 2018), 15 octobre 2019. Disponible en replay.

5.3 Une fiction peut-elle être une archive contemporaine ?

Le 17 avril 2019, *Le Journal du Geek* publie un article sur leur site, intitulé « Notre-Dame de Paris : Et si *Assassin's Creed Unity* aidait à la reconstruction⁵² ? ». Après l'incendie qui ravage la cathédrale dans les jours précédents (les 15 et 16 avril), de nombreux journalistes, joueurs et même historiens ont tiré de l'oubli le jeu *Assassin's Creed Unity* de Ubisoft. Les concepteurs ayant travaillé sur la modélisation de la cathédrale ont été interrogés par différents magazines et revues, souvent en ligne, sur la précision de leur travail et de leur rendu. Par exemple, Caroline Miousse, graphiste à l'époque sur le projet, a consacré 80 % de son temps à sa modélisation⁵³. La cathédrale est véritablement au cœur du jeu. C'est l'édifice qui a pris le plus de temps à être modélisé et qui a mobilisé deux concepteurs. Ils ont passé deux années complètes dessus⁵⁴. De même, Antoine Vimal de Monteil, chef de projet chez Ubisoft, est interviewé par *Télérama*, dans un article paru une nouvelle fois le 17 avril 2019⁵⁵. Relevons dès à présent l'hyper-médiatisation de cet événement et de ces interviews sur le jeu et leurs concepteurs, tous publiés deux jours après l'incendie. Nous trouvons là une double-dimension mémorielle et culturelle non négligeable. Il faut trouver un équilibre entre plaisir ludique et reconstitution historique, prendre en compte du pillage que subit Notre-Dame durant la Révolution : « [...] il était extrêmement difficile, pour ne pas dire impossible, d'apporter un suivi historique soutenu de l'évolution intérieure de Notre-Dame au gré des tumultes de la Révolution. On a opté pour le compromis des barricades sur la façade Ouest mais une reconstitution intérieure relativement épargnée par les pillages⁵⁶. ».

⁵² HENRI, « Notre-Dame de Paris : Et si *Assassin's Creed Unity* aidait à la reconstruction ? » [en ligne], *Le Journal du Geek*, 17 avril 2019 et consulté le 11 avril 2020. URL : <https://www.journaldugeek.com/2019/04/17/notre-dame-paris-assassins-creed-unity-aidait-reconstruction/>

⁵³ WEBSTER Andrew, « Building a better Paris in *Assassin's Creed Unity* » [en ligne], *The Verge*, 17 avril 2019 et consulté le 11 avril 2020. <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris>

⁵⁴ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 204.

⁵⁵ FOUSSEREAU Julien, « "Assassin's Creed Unity", un souvenir virtuel de Notre-Dame » [en ligne], *Télérama*, publié le 17 avril 2019 et consulté le 11 avril 2020. <https://www.telerama.fr/monde/assassins-creed-unity-un-souvenir-virtuel-de-notre-dame,n6217519.php>

⁵⁶ *Ibid.*

Des graphistes, comme Caroline Miousse, se sont rendus sur place pour photographier la cathédrale sous de milliers d'angles possibles et afin de pouvoir la modéliser avec le plus de précisions possibles. Puis en comparant avec les représentations et les sources historiques, les concepteurs ont tenté de modéliser un compromis architectural virtuel. Bien que le journaliste de *Télérama* ne pose pas la question, la flèche, qui est probablement bien celle construite par Viollet-le-Duc en 1859 (et détruite dans l'incendie), est visible dans le Paris révolutionnaire du jeu⁵⁷. C'est un énorme anachronisme qui pousse Maxime Durand, historien pour la franchise *Assassin's Creed* chez Ubisoft, à justifier qu'il ne faut pas imaginer reconstruire la cathédrale à partir de la modélisation vidéoludique car « le monument qu'on a recréé comporte une belle liberté artistique⁵⁸ ». Ces propos sont relevés par le journal *Le Parisien* dans un article intitulé « Pourquoi «Assassin's Creed» ne permettra pas de restaurer Notre-Dame⁵⁹ », encore le 17 avril 2019 et qui sonne comme une réponse au *Journal du Geek* et à ceux qui proposaient de se servir du travail en 3-dimensions des concepteurs d'Ubisoft.

Comme l'expliquent les journalistes et les concepteurs, la cathédrale virtuelle est une reconstitution subjective, artistique et reposant sur une réalité contemporaine. La présence de la flèche atteste en ce sens d'une dimension « touristique » non négligeable. Pour certains, les jeux vidéo sont des invitations au voyage, voire au tourisme patrimonial. Certaines villes s'inspirent désormais des jeux vidéo pour concevoir des publicités ou des circuits touristiques virtuels⁶⁰. Les *Assassin's Creed* sont alors des parcs d'attraction vidéoludiques qui mettent en scène la mémoire collective contemporaine d'événements passés :

⁵⁷ Voir le chapitre 2 de la deuxième partie sur notre analyse de la flèche de Notre-Dame dans le jeu vidéo.

⁵⁸ BENESSAIEH Karim, « Notre-Dame: une modélisation d'*Assassin's Creed* pour guider la reconstruction? » [en ligne], *La Presse*, publié le 17 avril 2019 et consulté le 11 avril 2020. <https://www.lapresse.ca/affaires/techno/201904/16/01-5222482-notre-dame-une-modelisation-dassassins-creed-pour-guider-la-reconstruction.php>

⁵⁹ RENOY Aymeric, « Pourquoi «Assassin's Creed» ne permettra pas de restaurer Notre-Dame » [en ligne], *Le Parisien*, publié le 17 avril 2019 et consulté le 11 avril 2020. <http://www.leparisien.fr/societe/pourquoi-assassin-s-creed-ne-permettra-pas-de-restaurer-notre-dame-17-04-2019-8055465.php>

⁶⁰ SIEGEL Claire, COSSART Florian et LEVET Olivia, « Jeux vidéo et patrimoine : retour d'expérience sur le jeu *Toulouse et le Petit Méridional* de la Bûche Magique » [en ligne], *Patrimoines du Sud*, n°12, 2020, 01 septembre 2020, consulté le 04 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/pds/5887>

« Ainsi, la part du «typiquement» français dans *Assassin's Creed Unity* est très limitée, voire anecdotique. Le jeu répond avant tout à une démarche consumériste standardisée très présente dans le marché des jeux vidéo produit notamment en Amérique du Nord. « L'odeur » française peut éventuellement se ressentir dans l'environnement graphique du Paris du XVIII^e siècle ; dans les événements historiques du scénario concernant la Révolution française. Là encore, l'internationalisation des équipes de développement, dont l'objectif principal est la vente sur un marché mondialisé, relative le propos⁶¹. »

C'est un aspect diégétique qu'il ne faut pas omettre et qui a provoqué cette « bataille médiatique » entre articles interposés. Les uns proposent de reconstruire la cathédrale grâce à l'immense base de données modélisées par les concepteurs d'Ubisoft, tandis que les autres mettent en garde et rappellent volontiers les nombreuses erreurs présentes dans cette version de Notre-Dame. Si Caroline Miousse se base sur une expérience sur place de celle-ci, des photographies prises par elle-même, des plans de la Bibliothèque nationale de France, « Ce n'est pas 100 % fidèle à l'histoire. On s'en inspire, mais on l'adapte au jeu. »⁶². Des hauteurs ont ainsi été exagérées pour donner une plus grande magnificence au bâtiment et à l'expérience sensorielle du joueur qui y pénètre. C'est une dimension visuelle très importante pour les concepteurs : ils cherchent à allier beauté des graphismes et jouabilité, c'est-à-dire transformer la cathédrale en un véritable terrain de jeu. Ainsi « la façade devait être impressionnante mais aussi fournir un espace de jeu intéressant – un rêve pour tous les fans d'escalade [...] à l'intérieur, des jeux de lumière colorés furent créés par les vitraux, rappelant la vocation sacrée des lieux⁶³... ». La cathédrale est en effet le point le plus haut du jeu, ce qui permet d'avoir la plus belle vue sur la reconstitution virtuelle du Paris révolutionnaire. L'escalade, l'ascension et la vue sont des mécanismes au cœur de la franchise *Assassin's Creed*. La franchise est principalement connue comme une série de jeux vidéo dits *historiques*. Pourtant, il serait plus pertinent de parler de jeux vidéo *géographiques*, tant les dimensions exploratrice et touristique sont omniprésentes. Le joueur se promène dans des

⁶¹ LALU Julien, « Aux armes citoyens ! Une lecture politique d'un événement historique français ? Le cas *Assassin's Creed Unity* », *Alternative francophone*, n°8, 2021, p. 59.

⁶² BENESSAIEH Karim, *op. cit.*

⁶³ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 204.

reconstitutions de monuments et de lieux célèbres, comme il le ferait dans une ville ou dans une musée. Le jeu devient une forme de tourisme patrimonial immatériel et virtuel, ce qui explique également la présence de la flèche anachronique, comme un élément qui trahit la primauté du plaisir vidéoludique sur le réalisme historique.

L'incendie que subit la cathédrale a tout de même engendré des débats mémoriels et qui interrogent la nature d'un jeu vidéo. Peut-on faire des fictions des matériaux pour le travail de l'historien ? Ou, comme certains le proposent, en faire une représentation historique ? Puisque les concepteurs du jeu se sont basés sur des plans, des archives et des relevés archéologiques, la cathédrale virtuelle peut être une modélisation en trois-dimensions pertinente. Pour autant, nous avons vu les commentaires des concepteurs qui mettent en garde sur une telle utilisation puisqu'ils ont créé un jeu pour une compagnie vidéoludique. La fiction reste primordiale dans ce type d'objet. Toutefois, les débats relevés ci-dessus s'inscrivent dans une étude mémorielle de Notre-Dame et du patrimoine architecturale. Comme le relève Antoine Vimal du Monteuil : « *Assassin's Creed Unity* est un hommage à une ville incroyable, à un patrimoine colossal que l'on n'a pas pu reproduire dans son intégralité, et à cette période charnière qu'était la Révolution Française. Je vois que les gamers rendent hommage à leur manière à Notre-Dame grâce à *Assassin's Creed Unity*. Cela me touche énormément⁶⁴. ». Effectivement, de nombreux témoignages de joueurs attestent d'un ré-intérêt du jeu, cinq années après sa sortie, suite à l'incendie. Plusieurs réactions sur les réseaux sociaux prouvent que certains ont relancé *Unity* pour rendre « hommage » à ce lieu de mémoire, à ce monument sublimé dans le jeu.

Ubisoft prend alors position puisque l'entreprise décide de rendre gratuit le jeu pendant plus d'une semaine et verse un demi million d'euros pour financer la restauration de la cathédrale⁶⁵. C'est une donation privée qui interroge sur la nature publique de ce monument et qui atteste d'une conscience mémorielle du travail réalisé par les concepteurs dans le jeu. Dans un communiqué officiel, l'entreprise clarifie l'impossibilité de participer à la restauration par la modélisation de leur jeu : « Il faut bien comprendre que nous sommes

⁶⁴ FOUSSEREAU Julien, *op. cit.*

⁶⁵ RENOY Aymeric, *op. cit.*

dans une démarche artistique, plus que strictement scientifique⁶⁶. » . Dès le 18 avril, l'éditeur de jeux vidéo met en ligne une « vidéo à 360° » pour « (re)-visiter » la cathédrale depuis chez soi⁶⁷. Bien qu'aucune version « pédagogique » du jeu soit sortie après l'incendie, afin d'offrir un musée virtuel basé sur le moteur graphique d'*Unity*, Ubisoft réagit donc bien et met en avant l'intérêt historique de son œuvre. L'entreprise n'insista pas sur la reconstitution mais sur la force mémorielle et sur la représentation sublimée de Notre-Dame. C'est une image qui est donc pertinente pour l'histoire des représentations de la cathédrale, notamment durant la Révolution.

Finalement, la réception du jeu vidéo *Assassin's Creed Unity* provoque des débats constructifs, notamment lors de tels enjeux et événements mémoriels, comme après l'incendie de Notre-Dame. Le jeu vidéo offre tout de même une reconstitution très précise d'un monument qui a été partiellement détruit, et qui aurait pu disparaître à jamais. Mais c'est surtout dans sa capacité technologique immersive que l'œuvre vidéoludique est essentielle. L'historien ou l'archéologue possède des sources et des archives planes, parfois des maquettes. Mais pour le spectateur l'immersion dans un monde en trois-dimensions permet une plus grande stimulation sensorielle. Les perspectives offertes par la réalité virtuelle interroge la nature même du travail des historiens. Si dès demain l'archive historique devient virtuelle, il sera possible d'offrir au public des visites dans le Paris révolutionnaire, en mettant directement leurs propres corps en mouvement dans ces mondes reconstitués. Dans le contexte de la pandémie mondiale de COVID-19, de nombreux musées et sites archéologiques ont ainsi multiplié les offres d'explorations virtuelles. Du 9 au 11 mai 2019, le 144^e congrès national des sociétés historiques et scientifiques s'intéresse au « Réel et Virtuel ». Scientifiques, chercheurs, historiens et archéologues s'interrogent sur ces nouvelles « modalités virtuelles qui tissent ces liens entre le réel et sa représentation [...] les possibili-

⁶⁶ CLAUDEL Maxime, « Ubisoft rend hommage à Notre-Dame de Paris en offrant *Assassin's Creed Unity* sur PC » [en ligne], Numerama.com, publié le 17 avril 2019 et consulté le 11 avril 2020. <https://www.numerama.com/pop-culture/482066-ubisoft-rend-hommage-a-notre-dame-de-paris-en-offrant-assassins-creed-unity-sur-pc.html>

⁶⁷ MANILÈVE Vincent, « Vidéo 360° : Inside Notre-Dame » [en ligne], Stories.Ubisoft.com, publié en 2020. URL : https://stories.ubisoft.com/video/video-360-inside-notre-dame_hommage/

tés de virtualisation [...] constituent des espaces d'expérimentation⁶⁸ ... ». Dans cette perspective, les historiens doivent se positionner et s'emparer de ces problématiques, afin de continuer à délivrer leurs regards critiques sur les mésusages que pourraient engendrer ces virtualisations historiques.

⁶⁸ « Le Réel et le Virtuel », 144^e Congrès national des sociétés historiques et scientifiques, 9-11 mai 2019, Marseille. Programme : <https://www.ehess.fr/sites/default/files/actualite/fichier/programme-cths-web.pdf>

5.4 Conclusion du chapitre

La Révolution française est donc bien vivante et inachevée, selon ce mouvement perpétuel et « naturel » évoqué par Olivier Tonneau en ouverture de ce chapitre, notamment grâce aux représentations et fictions qui continuent d'être conçues. De plus, les événements contemporains des XX^e et XXI^e siècles ont participé à la résurgence de la Révolution. Les héritages, les revendications et les représentations s'inscrivent dans une grande écriture de l'histoire du processus révolutionnaire. Dans cette perspective, les subjectivités et les fictions historiques s'inscrivent bien comme des objets d'intérêts, comme des représentations contemporaines de la période.

Si les fictions ne sont pas des sources historiques de la Révolution, comme représentations, elles sont des sources pour l'étude des mythologies contemporaines sur la Révolution, notamment par les réactions qu'elles provoquent.

Bien qu'elles n'aient pas été conçues à la fin du XVIII^e siècle, les représentations audiovisuelles et vidéoludiques sont des fragments mémoriels qui ont maintenu un lien temporel entre 1789 et 2019. Comme l'écrivait, Ivon Jablonka en 2014 dans *L'Histoire est une littérature contemporaine* : « Les écrits du réel concourent à l'intelligibilité du monde. Ils forment une littérature qui, au moyen d'un raisonnement, vise à comprendre le passé ou le présent⁶⁹. ». Puisque l'historien s'intéresse à la fiction littéraire, nous suggérons d'y ajouter les fictions audiovisuelles et vidéoludiques comme des récits subjectifs qui mettent aujourd'hui en scène un passé. À ce sujet, Éric Vuillard, auteur du roman *14 juillet*, était questionné sur la capacité de la littérature, de la fiction et plus largement de l'art à raconter l'histoire⁷⁰. Lors d'une table ronde autour de son livre, le romancier est interrogé par des historiens, dont Olivier Ritz et Sophie Wahnich. L'historienne constate un « moment où se multiplient des œuvres sur la Révolution. Si cet objet est à nouveau considéré comme pertinent pour un récit, cela signifie qu'il y a une coïncidence avec la période actuelle. Il faut l'interroger⁷¹. ».

⁶⁹ JABLONKA Ivan, *L'Histoire est une littérature contemporaine*, Paris, Seuil, 2017, introduction.

⁷⁰ RITZ Olivier, « Éric Vuillard à Paris Diderot », Hypotheses.org, 28 juin 2017 et consulté le 11 avril 2020. <https://litrev.hypotheses.org/795#more-795>

⁷¹ *Ibid.*

Elle poursuit précisément sur ce débat entre réactivation et mystification :

« Est-ce que cela réactive ou mythifie ? Un peu des deux. Cela donne surtout un nouvel imaginaire de la foule. La réactivation vient peut-être du surgissement révolutionnaire dans le présent, ou dans un passé récent avec les révolutions du printemps arabe. Il y a des moments d'ardeur par petits groupes, mais surtout la volonté de fabriquer des petits groupes. Le mythe permet de s'autoriser à être en foule. On supporte d'être dans une foule parce qu'on sait qu'on a à y jouer un rôle. Pour ce qui est du régime de vérité, il n'y a pas, à mon sens, une si grande différence que cela entre l'histoire et la littérature, mais des procédures métadiscursives et des soucis différents. Par exemple l'historien doit dire où il a trouvé ses sources. S'il fait parler des silences, il a obligation de le dire. Il y a toute une écriture qui doit rendre visible. L'adresse est différente: fabriquer des imaginaires sociaux, comme le fait l'écrivain, ce n'est pas la même chose que s'adresser à ses collègues historiens pour leur dire: on s'est trompé. ».

Quant à Vuillard, que l'on interroge sur son rapport aux archives et à la vérité historique, il répond : « Je reprends ces gens et je les remets dans la foule, c'est vrai. Mais je crois qu'en faisant cela je suis plus près des archives. ». C'est pour cela que nous considérons que les œuvres fictionnelles, du film de Schoeller au jeu *Unity* en passant par le roman de Vuillard, réactivent les imaginaires contemporains et permettent une résurgence de la Révolution. Ils stimulent les émotions collectives chez le spectateur, le joueur et le lecteur. C'est ainsi que de nombreux individus du monde entier se sont rendus virtuellement dès le 15 avril 2019 dans la cathédrale Notre-Dame du Paris virtuel d'*Unity*. Dans cette reconstitution imaginaire, ils sont partis en quête d'un fragment de réalité, afin d'apercevoir un instant ce que pouvait être le Paris de la Révolution.

Par leur réception, les fictions contemporaines nous démontrent que les spectateurs et les joueurs entretiennent un lien avec les représentations du passé, par la stimulation de leurs imaginaires, maintenant la mémoire de l'événement historique vivante. De même, les fictions font réagir les historiens puisqu'elles sont des récits parallèles, contradictoires, voire opposés, à leurs travaux scientifiques. Nous pensons qu'il faut encourager les historiens à considérer les fictions selon une approche historique, et même à participer à leur construction, comme expert ou conseiller. De fait, fictions et discipline historique ne seront plus opposées mais complémentaires.

Chapitre 6. Transmettre les images de la Révolution

« J'ai apporté mon cahier d'écolier, où j'avais consigné mes devoirs sur 1789. Je l'ai ouvert à la page où figurait la note de mon professeur. Mon interlocuteur a ouvert de grands yeux.

La note était : 20 + 2. Du jamais-vu. Le contrat a été signé dans la foulée¹. »

C'est en ces mots, rapportés par le journaliste, que Jean-Daniel Verhaeghe justifiait l'obtention de son financement pour la production de son téléfilm *Une femme dans la Révolution*. Son rapport au contexte scolaire, comme un moment d'apprentissage de l'histoire de la Révolution, permet au réalisateur de légitimer son travail de conception d'une fiction historique. Il fait appel à son enfance et nous permet de comprendre une des raisons qui l'a poussé à la création de son film. De même, il cherche à prouver sa légitimité comme créateur d'une fiction historique : c'est ici l'institution scolaire, et donc l'enseignant, qui validerait ses choix de conception. Comme l'écrit Carlo Ginzburg : « Les souvenirs sont la matière de l'histoire² », et ici l'histoire racontée provient en partie de la mémoire de Verhaeghe. Comme nous le verrons, les auteurs de fictions justifient souvent leur légitimité par leur propre culture. Provient-elle essentiellement des discours scolaires ou universitaires ? Quels rapports la fiction entretient-elle avec la transmission pédagogique de l'histoire ?

Chaque fiction est conçue comme un support d'informations (medium) qui permet de transmettre un récit par l'œil du cinéaste qui le traduit en images : « La fiction, c'est la mise en œuvre des moyens d'art pour construire un "système" d'action représentées, de formes assemblées, de signes qui se répondent³. » Sur la nature pédagogique de l'image, comme médium, Geneviève Jacquinet, professeure en sciences de l'éducation, interrogeait les formes et les fonctions du « film pédagogique » : il fait de l'acte didactique un acte de transmission d'un savoir constitué (le message) de quelqu'un qui sait (l'émetteur-profes-

¹ FORESTIER François, « "Une femme dans la Révolution" : une sacrée leçon d'Histoire » [en ligne], *TéléObs*, mis en ligne 19 décembre 2013, et consulté le 13 avril 2020.

² GINZBURG Carlo, *Peur révérence terreur. Quatre essais d'iconographie politique*, Paris, Les presses du réel, 2013, p. 107.

³ RANCIÈRE Jacques, *La fable cinématographique*, Paris, Seuil, 2001, p. 203.

seur) vers quelqu'un qui ne sait pas (le récepteur-élève) selon un itinéraire étroitement balisé⁴.

Au-delà de l'objet fictionnel, les historiens proposent depuis longtemps un type d'essai historique, à mi-chemin entre vulgarisation et pédagogie : les *Histoires expliquées à...*, qui traduisent des sensibilités pédagogiques et des engagements d'historiens comme passeurs de savoirs. Dès 1981, Marc Ferro a publié *Comment on raconte l'histoire aux enfants : à travers le monde entier*. Dans une perspective universaliste, l'historien proposait une diversité des supports, dont les images de fiction et notamment le cinéma - un de ses thèmes de recherche⁵. En 1996, Jacques Le Goff écrit dans la même lignée *L'Europe racontée aux jeunes*, toujours à la croisée de la vulgarisation universitaire et d'une « école européenne universelle »⁶. Récemment, Sophie Wahnich a proposé la *Révolution française expliquée aux images*. Elle ouvre son propos en donnant la parole à ses enfants : « Un peu plus tard, ils découvrirent avec le film de Renoir, *La Marseillaise*, la prise des Tuileries, et mon fils me demanda pourquoi le peuple n'aimait pas la reine⁷. ».

Parce que la Révolution est un moment fondateur de la République, enseignée comme telle aux élèves dans les programmes scolaires, elle continue d'être liée à des enjeux de transmission. Dans la partie précédente, on a vu en quoi la Révolution ressurgit dans l'espace public et médiatique parce qu'elle fait écho à des enjeux contemporains. Les relations entre transmission de la mémoire révolutionnaire et images pédagogiques sont nombreuses et anciennes. Les historiens se sont déjà interrogés sur de tels usages : Yves Gau-lupeau s'intéressait aux « Images de la Révolution française dans les manuels de l'école primaire (1870-1970) » comme des images perçues dans l'enfance, ancrant une mémoire visuelle tenace⁸. Dix ans plus tard, Isabelle Veyrat-Masson publiait sa synthèse *Quand la té-*

⁴ JACQUINOT Geneviève, *Image et Pédagogie* [1977], Paris, Éditions des archives contemporaines, 2012, p. 113.

⁵ FERRO Marc, *Comment on raconte l'histoire aux enfants : à travers le monde entier*, Paris, Payot, 1981.

⁶ LE GOFF Jacques, *L'Europe racontée aux jeunes*, Paris, Seuil, 2006.

⁷ WAHNICH Sophie, *La Révolution française expliquée en images*, Paris, Seuil, 2019, p. 8.

⁸ GAULUPEAU Yves, « Les images de la Révolution française dans les manuels de l'école primaire » in VOVELLE Michel (dir.), *Les Images de la Révolution française*, Paris, Publications de la Sorbonne, 1988, p. 363-398.

*l'émission explore le temps. L'histoire au petit écran, 1953-2000*⁹. Elle interrogeait la nature du médium télévisuel, comme relais moderne, témoin privilégié et mode de transmission de l'histoire, de l'histoire en train de se faire et de support d'enseignement¹⁰. Enfin, Philippe Bourdin et Cyril Triolaire ont dirigé un ouvrage à destination des enseignants du second degré, en apportant un soin particulier aux images¹¹. Ils constatent la construction d'un temps nouveau par une accélération temporelle et la prise de conscience instantanée de l'événement¹². C'est pourquoi la dernière partie de leur ouvrage est consacrée à la postérité artistique de la Révolution, de la bande-dessinée aux objets audiovisuels. Les jeux vidéo sont oubliés.

C'est pourquoi on étudiera les usages des fictions audiovisuelles et vidéoludiques comme des médiums, c'est-à-dire comme des outils pédagogiques qui sont supports d'enseignement à l'histoire de la Révolution. De même, les fictions sont de plus en plus présentées comme des sources de connaissances historiques, par des auteurs et auprès du public, c'est-à-dire comme des récits parallèles qui viendraient concurrencer les travaux scientifiques des historiens. On analysera ainsi les usages et les réceptions pédagogiques des fictions.

Afin de ne pas extrapoler sur les intentions de chaque œuvre, et pour ne pas non plus mettre seulement en avant les erreurs ou les inconvénients, on se focalisera sur les deux fictions dont les concepteurs ont explicitement évoqué leurs volontés pédagogiques : *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014) et *Un peuple et son roi* (Schoeller, 2018)¹³. Pour appuyer ces réflexions, nous ferons référence à des discussions que nous avons mené ou auxquelles nous avons participé, à la Bibliothèque nationale de France le 28 mai 2019 et à la médiathèque des Capucins à Brest (29) le 5 juin 2019, mais aussi à une enquête que nous avons

⁹ VEYRAT-MASSON Isabelle, *Quand la télévision explore le temps. L'histoire au petit écran, 1953-2000*, Paris, Fayard, 2000.

¹⁰ *Ibid.*, p. 8.

¹¹ BOURDIN Philippe et TRIOLAIRE Cyril (dir.), *Comprendre et enseigner la Révolution française*, Paris, Belin, 2015.

¹² *Ibid.*, p. 12.

¹³ Le studio Ubisoft a dès le début mis en avant son jeu vidéo comme un médium vidéoludique et pédagogique. De même, Pierre Schoeller construit et fait la promotion d'un film à vocation pédagogique, notamment à destination du grand public.

diffusé sur les réseaux sociaux et dans des groupes de joueurs et d'historiens, sur la Révolution française et les jeux vidéo, durant le mois de décembre 2018¹⁴.

Nous commencerons par une rapide histoire des trois médias (cinéma, télévision et jeu vidéo) comme supports pédagogiques pour la diffusion des savoirs historiques. Ensuite, par le jeu *Assassin's Creed Unity* et le film de Schoeller, on interrogera les intentions pédagogiques des concepteurs. Enfin, nous questionnerons la faible représentation des enjeux éducationnels de la Révolution dans ces fictions, compte tenu de l'ampleur des créations. Alors que l'École est un pilier important du processus de refondation sociétale et républicain à partir de 1792¹⁵, nous constatons une absence de leurs traductions visuelles sur les écrans. Comment expliquer la non-représentation des débats éducationnels révolutionnaires dans des médiums propices à la transmission pédagogique ? En 1988, à la veille du Bicentenaire, Yves Gaulupeau concluait que l'iconographie élémentaire de la Révolution dans les manuels scolaires a été le support le plus efficace des « grands mythes fondateurs de la République¹⁶ ». Trente ans plus tard, nous étudierons les nouveaux supports médiatiques dans leurs capacités à transmettre aujourd'hui les mythologies contemporaines de la Révolution.

¹⁴ « La Révolution française et les jeux vidéo », Enquête diffusée au mois de décembre 2018 sur les plateformes Facebook, Twitter et dans des chaînes de mail Google. Nous avons obtenu 268 réponses des sondés et nous présentons les résultats sous formes de graphique dans l'annexe n°3.

¹⁵ BACZKO Bronislaw, *Une éducation pour la démocratie. Textes et projets de l'époque révolutionnaire*, Paris, Garnier, 1982.

¹⁶ GAULUPEAU Yves, *op. cit.*, p. 377.

6.1 Histoire des usages pédagogiques et scolaires des médias

« Les hommes des Lumières, comme ceux de 1789 et ceux des révolutions suivantes ont vu dans l'école le passage obligé à leur politique volontariste de rupture avec le passé¹⁷. ».

À la fin du XIX^e siècle, lorsque la III^e République s'est définitivement enracinée, et que les républicains ont fondé leur École, c'est notamment par les images, qui illustraient les manuels scolaires, que les enfants ont renoué avec l'héritage de la Révolution. Une transmission « souterraine » s'était effectuée dans des réseaux de familles républicaines¹⁸. Toutefois, il faut attendre les années 1880 pour que l'héritage révolutionnaire soit revendiqué publiquement et nationalement. Yves Gaulupeau a étudié les images de la Révolution dans les manuels de l'école primaire de 1870 à 1970¹⁹. Il a démontré que les images perçues durant l'enfance s'ancrent dans une mémoire visuelle tenace, quasi muséographique, et que leurs diffusions par l'École permet la constitution d'un vaste patrimoine de l'imagerie populaire et d'une acculturation de masse. Entre 1920 et 1944, on a assisté à une multiplication des images dans les manuels, en parallèle des évolutions technologiques de l'imprimerie et de l'édition. L'iconographie scolaire a été sujette à des débats idéologiques. Des manuels mettaient en scène la mort du « tyran » Louis XVI, tandis que d'autres le représentaient en « martyr ». Après 1945, l'image a dépassé quantitativement le texte. La couleur a aussi fait son apparition. La transmission scolaire de la Révolution basculait d'une culture de l'écrit à la domination visuelle des images.

En parallèle, la télévision a pénétré dans les foyers, d'abord aux États-Unis dans les années 1950, puis en France : « au début des années 1950, le téléviseur est présent dans moins d'un pour cent des foyers français. En 1984, 92 % des ménages disposent d'un récepteur de télévision²⁰. ». Progressivement, la télévision s'est installée comme un objet « technosocial » qui recomposait les rythmes et les expériences du quotidien, donnait ac-

¹⁷ BENICHOU Laurence, « De la Révolution française à l'école de la III^e République : une captation d'héritage? », *Annales historiques de la Révolution française*, n°287, 1992. p. 105.

¹⁸ AGULHON Maurice, *La République au village*, Paris, Plon, 1970.

¹⁹ GAULUPEAU Yves, *op. cit.*, p. 365.

²⁰ GAILLARD Isabelle, « Télévision et chronologies », *Hypothèses*, vol. 7, n°1, 2004, p. 171.

cès à d'autres espaces et cultures, et nourrissait les imaginaires²¹. Au moment du Bicentenaire, beaucoup de Français entendent parler de leur histoire par le canal de la télévision. Dramatiques et fictions historiques concurrencent les grands livres illustrés²². La télévision devient un relais moderne, un témoin privilégié et un mode de transmission essentiel de l'histoire, un objet et une source²³. Dès octobre 1945, une section enseignement avait été créée à titre expérimental dans la Radiodiffusion française – l'établissement public français créé par le Gouvernement provisoire à la Libération. À la fin des années 1950, Stellio Lorenzi avait conçu l'émission *La caméra explore le temps*, avec l'aide d'André Castelot et d'Alain Decaux, et diffusée sur RTF Télévision. Les premières émissions traitaient des « énigmes de l'Histoire » avant de s'intéresser à la « grande Histoire », ce qui a provoqué un changement de sous-titre du nom de l'émission.

Après son arrêt, *Les Dossiers de l'écran* se sont imposés. Les relations entre les historiens et la télévision ont évolué. Ils étaient à la fois conseillers historiques dans les programmes, conseillers des programmes, auteur (George Duby pour *L'An Mil* en 1983), historiens, vulgarisateur (Braudel et la série *Méditerranée*, 1976²⁴) et enfin chercheurs (Marc Ferro notamment). La télévision devient alors un instrument de démocratisation de la culture parce qu'elle instaure des échanges entre les élites intellectuelles et les spectateurs. En 1981, 91 % des instituteurs reconnaissent les apports de la télévision²⁵. Georges Friedmann a alors parlé d'une « école parallèle où l'enfant puise toutes sortes de nourritures intellectuelles et affectives²⁶ ».

Ainsi lors du Bicentenaire la télévision est le principal média de masse par lequel les Français, de tous les âges, s'instruisent volontairement d'histoire, selon ce renversement du

²¹ LE GRIGNOU Brigitte, et NEVEU Érik, *Sociologie de la télévision*, Paris, La Découverte, 2017, p. 3.

²² COUSIN Bernard, « La Révolution de 1789 dans la production télévisuelle française » in VOVELLE Michel, *op. cit.*, p. 389.

²³ VEYRAT-MASSON Isabelle, *op. cit.*, p. 8.

²⁴ CRIVELLO Maryline, « L'émergence et l'élaboration d'un patrimoine télévisuel en Méditerranée », *Sociétés & Représentations*, 2013/1 (n° 35), p. 106. URL : <https://www.cairn.info/revue-societes-et-representations-2013-1-page-97.htm>

²⁵ *Ibid.*, p. 338.

²⁶ FRIEDMANN Georges, « L'école et les communications de masse : opinions, documents, débats », *Communications*, n°2, 1963, p. 124. URL : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1963_num_2_1_952

rapport à l'image qui fait du spectateur le propre maître de sa consommation²⁷. Mais le public français finit par « bouder dans son ensemble les productions cinématographiques et télévisuelles produites autour de la commémoration du Bicentenaire de la Révolution²⁸ ». Le diptyque d'Enrico et Heffron, *La Révolution française*, est commandé par le président Mitterrand comme l'œuvre audiovisuelle officielle de la commémoration. Il est sorti en salles et plus tard un téléfilm est diffusé à la télévision publique dans une version plus longue. Au cinéma, il ne fait que 641 792 entrées : c'est un échec commercial - et politique - retentissant²⁹. D'autres programmes culturels moins médiatisés ont été conçus comme la série d'animation *Les Enfants de la liberté*, composée de huit épisodes et diffusée sur Canal + en 1989. Toujours sur la même chaîne, six films de 90 minutes intitulés « Les Jupons de la Révolution » mettaient en scène de fictions sur Talleyrand, Marie-Antoinette, Mirabeau, Marat, Théroigne de Méricourt et Mme Tallien. Une adaptation d'*Un conte de deux villes* de Dickens par Philippe Monnier a été diffusée sur Antenne 2 en 1989. Toujours sur A2, *La grande cabriole* était une mini-série écrite et réalisée par Nina Compeneez en quatre épisodes, et diffusée à partir de janvier 1989. Des films ont été montés en version longue pour la télévision. C'est le cas du *Chouans !* de Philippe de Broca. Sorti en 1988 dans les salles, il est diffusé sous la forme de 4 téléfilms de 55 minutes en mars 1989. Il y a aussi *L'été de la Révolution*, un téléfilm en deux parties réalisé par Lazare Iglesis en 1989 sur A2. La liste continue puisqu'il nous faudrait évoquer toutes les émissions historiques, les documentaires, les transmissions en direct de débats d'historiens, sans compter les initiatives locales, notamment dans les écoles où les enfants ont mis en scène, avec l'aide de leurs enseignants, des commémorations pédagogiques. Il faudrait aussi mentionner les pièces de théâtre, les expositions, les défilés etc.

De fait, en 1989, les écrans et les médias sont saturés d'images, de récits, de discours et de fictions sur la Révolution. Pour autant, le public n'est pas forcément au rendez-vous, mais il faut souligner une très grande prise de conscience de la télévision et des autres mé-

²⁷ LE GRIGNOU Brigitte, et NEVEU Érik, *op. cit.* p. 5.

²⁸ BOURDIN Philippe et TRIOLAIRE Cyril (dir.), *op. cit.*, p. 383.

²⁹ Voir les chiffres : « La Révolution française : Les Années Lumières ». URL : <http://www.jpbox-office.com/fichfilm.php?id=5543>

dias, comme supports pédagogiques à la transmission de l'enseignement de la Révolution. Il s'en suit un « retrait naturel de la production »³⁰ aux nombreuses origines et explications : dépense financière importante, manque de réception du public, échecs commerciaux, lassitude voire dégoût, etc. De plus, la fin de l'année 1989 est marquée par la chute du mur de Berlin et l'effritement de l'URSS. La production audiovisuelle, qui avait répondu présente pour le Bicentenaire, se détourne alors de la Révolution pour se tourner vers de nouveaux enjeux de société.

La fin du XX^e siècle est donc caractérisée par un retrait des créations et des diffusions audiovisuelles sur la Révolution. Avant un retour au cinéma dans les années 2000, grâce aux films de Rohmer et Coppola, le public français maintient un lien par les rediffusions sur les chaînes télévisuelles ou dans les classes. Les enseignants, comme les élèves, ont beaucoup participé aux commémorations du Bicentenaire³¹. L'arrivée des cassettes VHS des nombreux films et téléfilms produits en 1988/1989 marque la possibilité d'exploiter pédagogiquement les fictions. Les enseignants obtiennent la technique et le temps nécessaires à la déconstruction de ces séquences d'image pour revenir en arrière, faire pause, débattre avec leurs élèves et prendre du recul sur le déferlement d'images en mouvement du Bicentenaire.

Ainsi l'iconographie de la Révolution a très fortement évolué en un siècle. L'image scolaire du manuel, qui a dominé jusque dans les années 1950, est supplantée par l'apparition des programmes télévisuels et la démocratisation des fictions cinématographiques. Aujourd'hui d'autres supports ont fait leurs entrées : réseaux sociaux, vulgarisations sur YouTube, et les jeux vidéo. Les récents films de Poiré, Schoeller et Schneider témoignent d'une persistance de la Révolution au cinéma. Par contre la télévision est devenue plus silencieuse, exceptée peut-être ces quelques docu-fictions et émissions (Deutsch, Bern, Brunard et Nancy & Malaterre).

³⁰ *Ibid.*

³¹ GARCIA Patrick, *Le Bicentenaire de la Révolution française. Pratiques sociales d'une commémoration*, Paris, CNRS Éditions, 2000.

Mentionnons enfin la série produite par Netflix. Dans un contexte hyper-contemporain de succès des plateformes de création et diffusion audiovisuelles et cinématographiques à la demande, on constate un renouveau de la production des objets de fiction historique par ce type de média. Dans la même lignée que des séries comme *The Crown* (Peter Morgan, depuis 2016) ou *Freud* (Marvin Kren, depuis 2020), Netflix a coproduit une fiction sur la Révolution, coécrite par Aurélien Molas et Gaïga Gusti. Le personnage principal est Joseph Guillotin. Il enquêterait sur la diffusion d'un étrange virus - le Sang bleu - qui se propagerait dans l'aristocratie et pousserait les nobles à attaquer le peuple³². C'est un traitement à la croisée de la fiction fantastique et de l'histoire³³. Le récit de la série se déroule en 1787. Les auteurs avaient comme ambition de raconter une autre histoire des origines de la Révolution. Mais face à l'échec d'audience, Netflix a annulé la série. Quand on connaît le succès de séries historiques plus ambitieuses, nous pouvons constater que le public français est relativement exigeant. Les spectateurs français s'attendaient à mieux qu'une histoire de vampires révolutionnaires, et les mythologies contemporaines de la Révolution ne sont pas de simples stéréotypes.

Une mutation des représentations sur la Révolution continue donc de se poursuivre. Le passage de l'illustration scolaire à celui la fiction cinématographique, et du dramatique télévisuel au cours des années 1960, laisse aujourd'hui place à un régime de l'image numérique qui se dématérialise, se virtualise et se fragmente sur les écrans portables. La diffusion de nouvelles images n'induit par pour autant des usages pédagogiques. Il nous faut alors étudier dans quelles mesures les fictions s'inscrivent dans des rapports de transmission de savoirs liés à la Révolution. Pouvons-nous encore parler d'une « école parallèle »³⁴ ?

³² BONAVENTURE Lucien, « Netflix va réécrire la Révolution française en mode fantastique » [en ligne], *Huffingtonpost*, publié le 29 novembre 2018. URL : https://www.huffingtonpost.fr/2018/11/29/netflix-va-recrire-la-revolution-francaise-en-mode-fantastique_a_23604135/

³³ Le scénario ressemble grandement à la série *Freud* de Marvin Kren. Avec un contexte et une figure historique (Freud et l'empire austro-hongrois ou Guillotin et l'Ancien Régime), mais avec des éléments fantastiques (magie ou virus).

³⁴ FRIEDMANN Georges, *op. cit.*

6.2 L'apprentissage de l'histoire par la fiction

Parler d'« école parallèle » renvoie à la question de l'apprentissage de l'histoire. Peut-on alors apprendre l'histoire avec un film ou un jeu vidéo ? L'image fictionnelle est-elle un support pédagogique ? Dans une synthèse des pratiques culturelles des Français au début du XXI^e siècle, Pierre-Jean Benghozi et Philippe Chantepie (respectivement chercheur en sciences de l'information et de la communication, et inspecteur générale du ministère de la Culture) relèvent que 63 % des sondés ne considèrent pas les jeux vidéo comme objets de culture³⁵. Parmi les 27 activités culturelles recensées, les jeux vidéo sont avant-derniers, juste devant les émissions de télé-réalité. Pour l'ingénieur de recherche Jean-Michel Guy, la position du médium vidéoludique s'explique parce qu'il relève précisément du loisir, de la distraction, voire d'un registre encore moins noble, soit que le ludisme domine sur l'essence artistique³⁶. Au début du XX^e siècle, la fiction littéraire était considérée par beaucoup comme un objet de divertissement plutôt qu'un art. Lorsque le cinéma est devenu populaire, romans et feuilletons ont été brandis par les élites intellectuelles comme un rempart culturel. Puis il en est allé de même avec la télévision qui a légitimé le cinéma, et ainsi de suite.

S'il n'est pas encore perçu par tous comme un art, le jeu vidéo est investi par de plus de plus de chercheurs qui ont démontré ses nombreux bénéfices, quand les médias ont tendance à en faire un épouvantail. Mentionnons par exemple les nombreux cycles de conférences organisés par la Bibliothèque nationale de France depuis quelques années, par l'historienne de l'art Marine Macq (spécialiste de l'esthétique des jeux vidéo) et par Romain Vincent (doctorant en sciences de l'éducation)³⁷.

Les espaces numériques sont aussi des lieux de maîtrise et de perfection des apprentissages. Pour le psychologue Yann Leroux, ils sont des lieux d'expérimentation d'émotions in-

³⁵ BENGHOZI Pierre-Jean et CHANTEPIE Philippe, *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI^e siècle ?*, Paris, Ministère de la Culture, 2017, p. 153.

³⁶ GUY Jean-Michel, « Les représentations de la culture dans la population française », *Culture Études*, n°1, 2016, p. 8

³⁷ L'ensemble de ces conférences sont retransmises sur le site de la BnF. Voir aussi MACQ Marine, *Imaginaires du jeu vidéo. Les concepts artists français*, Toulouse, Thirds Editions et Le Cercle d'art, 2021.

connues, nouvelles ou impossibles à exprimer ailleurs car ils permettent d'explorer des sentiments de réalisation de soi et de prendre conscience de ses capacités³⁸. Si les lieux communs sur le jeu vidéo mettent en avant un isolement, les récentes recherches insistent sur les phénomènes de sociabilité : « plus l'adolescent rencontre dans le jeu des questions pro-sociales comme aider les autres ou poser des questions éthiques, plus il s'engage dans sa vie hors-ligne³⁹ ». Douglas Gentile, lui-aussi psychologue, affirme que dans des jeux vidéo « violents » les conduites pro-sociales provoquent des mécanismes empathiques, afin d'anticiper les mouvements et les réactions de leurs partenaires ou adversaires⁴⁰. D'autres apprentissages positifs sont rendus possibles par les jeux vidéo : solidarité, coopération, exploration sensible et géographique des mondes virtuels, tutorat, conseil entre joueurs, etc⁴¹. Sur le plan cognitif, Daphné Bavelier présentait le 13 novembre 2014 au Collège de France le résultat de ses recherches sur les effets positifs des expériences vidéoludiques⁴². Lors de ce colloque sur « L'apport des sciences cognitives à l'école : quelle formation des enseignants ? », la chercheuse constate une meilleure acuité visuelle chez les joueurs de jeux vidéo d'action. De même l'exercice de la rotation mentale est mieux maîtrisée chez des joueurs expérimentés. Contrairement aux idées reçues, elle évoque une meilleure attention, une capacité à mieux se focaliser sur la tâche, un apprentissage plus rapide, et même une plus grande capacité de lecture. Elle précise que ces effets positifs sont contraints par un usage maîtrisé du jeu vidéo, comme ce peut être le cas pour d'autres médias.

Sous l'influence des recherches en sciences cognitives, les *serious games* (jeux sérieux) se sont développés comme des objets vidéoludiques conçus à la fois par des enseignants, des chercheurs en sciences de l'éducation et en sciences cognitives. Dans un « jeu sérieux »,

³⁸ LEROUX Yann, *Les jeux vidéo ça rend pas idiot !*, Limoges, FYP Éditions, 2012, p. 85.

³⁹ Pew Research Center, « Teens, Video Games and Civics » [en ligne], 16 septembre 2008, et consulté le 16 avril 2020. URL : <https://www.pewresearch.org/internet/2008/09/16/teens-video-games-and-civics/>

⁴⁰ GENTILE Douglas et al., « The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies », 2009, cité par LEROUX Yann, *op. cit.*, p. 87.

⁴¹ BERRY Vincent, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, PUR, 2012, p. 73, 80 et 87.

⁴² BAVELIER Daphné, « L'entraînement du contrôle exécutif et la généralisation des apprentissages : le cas des jeux vidéo d'action », Colloque du 13 novembre 2014 au Collège de France. URL : <https://www.college-de-france.fr/site/stanislas-dehaene/symposium-2014-11-13-15h00.htm>

une activité combine une « intention sérieuse » avec un support ludique⁴³. Les jeux vidéo sont aussi supports pédagogiques car « au même titre que les productions littéraires, télévisuelles et cinématographiques, les jeux vidéo sont révélateurs des mythes et des symboles des sociétés et l'époque au sein desquelles ils voient le jour⁴⁴. ». Cependant, les jeux vidéo sont plus difficilement utilisables pour faire apprendre puisqu'il se pose la question du dispositif ludique⁴⁵. Par exemple, il ne suffit pas de faire jouer un élève pour qu'il puisse tirer un savoir de cette expérience. L'introduction du jeu vidéo en classe remet nécessairement en cause le plaisir ludique du jeu vidéo. L'enseignant risque de transformer le jeu en un exercice scolaire dans lequel tout aspect ludique a disparu. Les jeux vidéo sont pédagogiquement intéressants parce qu'ils peuvent être conçus avec des intentions de transmissions ou parce qu'ils participent aux développements de capacités cognitives positives. Pour l'historien, ils sont surtout pertinents parce qu'ils nous apprennent des choses sur leurs concepteurs, sur la construction d'un jeu vidéo et sur l'imaginaire de la société qui l'a conçu. Qu'en-est-il alors d'un jeu vidéo de type historique, comme *Assassin's Creed Unity* ? Que pouvons-nous y apprendre sur la Révolution, sur l'histoire et la fiction ?

En 2014, la sortie imminente du jeu d'Ubisoft a provoqué plusieurs réactions dans l'espace public et médiatique français. Pourtant, *Assassin's Creed Unity* est le cinquième volet de la franchise vidéoludique qui se sert de l'histoire comme support de divertissement. Auparavant les adaptations virtuelles des croisades, de la Renaissance italienne, de la guerre d'indépendance des colonies d'Amérique ou de la piraterie n'avaient provoqué presque aucun remous médiatique. Quelques historiens états-uniens avaient mis en avant des incohérences pour le troisième opus sur leur « révolution », mais les critiques avaient salué la beauté de la fiction vidéoludique⁴⁶. Il faut alors attendre la virtualisation de la Révolution pour que des intellectuels français ravivent les mythes négatifs sur les jeux vidéo. Si la po-

⁴³ Voir DJAOUTI Damien, RAMPNOUX Olivier et ALVAREZ Julian, *Apprendre avec les serious games ?*, Paris, Réseau Canopé, 2017.

⁴⁴ TRÉMEL Laurent et FORTIN Tony, *Mythologie des jeux vidéo*, Paris, Le Cavalier Bleu, 2009, p. 35.

⁴⁵ Voir notamment VINCENT Romain, « Apprendre la Grande Guerre avec *Soldats Inconnus* ? Mécaniques ludopédagogiques et introduction en milieu scolaire » [en ligne], *Essais*, n°15, 2019, consulté le 26 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/essais/1498>

⁴⁶ HATTEM Michael D., « *Assassin's Creed III* » [en ligne], *The American Historical Review*, n°126, mars 2021, p. 214-216. URL : <https://academic.oup.com/ahr/article-abstract/126/1/214/6244160>

lémique de Jean-Luc Mélenchon est désormais bien connue, il faut mentionner la réaction médiatique d'Antoine Vimal du Monteil, producteur d'*Unity*, dans les colonnes du *Monde*. En effet, le concepteur répondait directement aux propos de Jean-Luc Mélenchon qui s'inquiétait d'un jeu que l'on présentait comme « historique ». Quand le journaliste William Audureau l'interroge sur les nombreux anachronismes, Antoine Vimal du Monteil rétorque :

« *Assassin's Creed Unity* est un jeu grand public, pas une leçon d'histoire : on sait que ce sont des anachronismes, et on accepte de faire des compromis. A chaque fois, des discussions ont eu lieu. Nous avons choisi le drapeau français le plus connu plutôt qu'un drapeau qui serait obscur pour de nombreux joueurs. Il en va de même de *La Marseillaise*, c'est un symbole important. Comme le disait un historien, on a l'illusion d'être dans la Révolution française, c'est l'expérience d'ensemble qui prime⁴⁷. ».

À l'inverse, Raphaël Lacoste, directeur artistique de la franchise *Assassin's Creed*, affirme que « le principe d'*Assassin's Creed* est de réinventer et de revivre l'histoire. [...] Le monde d'*Assassin's Creed* a été créé pour stimuler l'imagination, pour voyager dans le temps afin de visiter des sites spectaculaires et d'assister aux instants cruciaux de l'histoire du monde⁴⁸. ». C'est une position des équipes d'Ubisoft que nous retrouvons à d'autres moments dans l'histoire de la franchise. *Assassin's Creed* est un jeu avant tout lorsqu'il faut rassurer les historiens, mais *A.C* est historique lorsqu'il faut le vendre aux joueurs, voire aux enseignants, aux élèves ou aux acteurs politiques de l'éducation dans divers pays du monde. La confusion est visible dans les propos de Raphaël Lacoste qui évoque à la fois la possibilité de « réinventer l'histoire » et le fait de pouvoir « revivre l'histoire ».

Toujours selon les propos du producteur Antoine Vimal du Monteil : « on ne voulait pas mettre l'Histoire autant en avant que dans d'autres épisodes. [...] L'histoire du jeu est avant tout une histoire d'amour et un dilemme cornélien. La Révolution n'est qu'une toile de fond⁴⁹. » ; avant de toutefois mentionner : « Le jeu propose par ailleurs une encyclopédie

⁴⁷ VIMAL DU MONTEIL Antoine et AUDUREAU William, « *Assassin's Creed Unity* est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d'histoire » [en ligne], *Le Monde*, publié le 12 novembre 2014 et consulté le 16 avril 2020. URL : https://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2016/12/20/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-video-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire_4523111_1616924.html

⁴⁸ MILLER Matthew, *op. cit.*, p. 10.

⁴⁹ VIMAL DU MONTEIL Antoine et AUDUREAU William, *op. cit.*

très complète. ». Le producteur fait écho à la base interne de données que nous avons déjà présenté dans les parties précédentes. Difficile de parler d'une « encyclopédie très complète » puisque les entrées sont subjectives, parfois comiques, et sont plutôt proches du résumé vidéoludique que de la description encyclopédique.

Sur cet aspect de la vulgarisation, Maxime Durand, historien interne pour la franchise, venait d'être recruté pour permettre d'apporter une légitimité artistique à leur jeu vidéo, mais aussi à devenir le visage et l'intermédiaire entre les concepteurs et le monde universitaire. Dans un interview pour Brut, la plateforme d'informations en ligne, Maxime Durand revient sur son parcours et son rôle chez Ubisoft⁵⁰. Ayant travaillé avec lui, nous savons que l'objectif pédagogique était présent dès l'origine de la franchise. Il est ensuite remis en avant par Jean Guesdon (directeur créatif) à partir de 2014, afin de proposer de véritables « jeux vidéo pédagogiques ». Ainsi, en 2018, Ubisoft a réalisé le *Discovery Tour* : une adaptation pédagogique de leur *Assassin's Creed Origins*, qui était sorti la même année. Pour Jean Guesdon, l'objectif était de « montrer que l'on peut faire autre chose avec un jeu⁵¹ ».

La compagnie obtient d'ailleurs le soutien du professeur en sciences de l'éducation Marc-André Éthier qui a testé le jeu auprès d'un vaste public d'élèves du secondaire au Québec :

« On a choisi neuf écoles au Québec, où on a sélectionné 40 élèves entre 12 et 16 ans. On a constitué un groupe expérimental de 20 enfants qui allait visiter la bibliothèque d'Alexandrie, et un autre groupe témoin qui allait suivre un cours magistral sur le sujet. On a posé des questions avant et après. Avant, on avait un taux moyen de 22 % de bonnes réponses. Après, il passait à plus de 40% pour les joueurs, quand les résultats avec le prof étaient supérieurs à 50 %. Mon hypothèse de départ, c'était que les élèves n'apprendraient rien en jouant. J'avais tort⁵². ».

⁵⁰ « Interview Brut : Maxime Durand, l'historien d'*Assassin's Creed* », Brut, YouTube, 1^{er} novembre 2019, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Hlj3KJ-MaAY>

⁵¹ CHAPUIS Marius, « *Assassin's Creed Discovery Tour* : « On voulait montrer que l'on peut faire autre chose avec un jeu »[en ligne], *Libération*, 23 février 2018 et consulté le 16 avril 2020. URL : https://next.liberation.fr/images/2018/02/23/assassin-s-creed-discovery-tour-on-voulait-montrer-que-l-on-peut-faire-autre-chose-avec-un-jeu_1631957

Toutefois Jean Guesdon affirme volontiers que cet objet reste avant tout un jeu et qu'il n'est pas un *serious game* : « c'était super important de ne pas cacher ça, qu'on fait du divertissement. On explique les libertés qu'on a pu prendre volontairement. ». Désormais, les concepteurs incluent l'explication de la construction de leur jeu, notamment pour les erreurs ou les inexactitudes historiques volontaires, qui sont maintenues afin de garder du plaisir dans l'expérience vidéoludique. Depuis 2018, et l'arrivée de Thierry Noël, historien, à Ubisoft, l'entreprise a conçu un véritable laboratoire (Editorial Creative Services) qui alimente notamment une base documentaire : la World Texture Facility. Celle-ci est un site interne « alimenté en textes originaux, en visuels de référence, ainsi qu'en vidéos et images fournies par une équipe dédiée »⁵³. Pour avoir nous-même contribué à cette base de données, elle est constituée autant de travaux historiques que de fictions contemporaines. L'équipe est par ailleurs supervisée par Thierry Noël, mais tous ne sont pas historiens, ce qui doit interroger sur la fiabilité des documents sélectionnés.

Puisqu'*Unity* est conçu avant tout cela, le jeu ne possède pas cette rigueur pédagogique et reste dominé par sa part de fiction et ludisme. Comme l'évoque Laurent Turcot, historien et conseiller pour le jeu, il faut s'interroger : « Qu'est-ce qui est vrai, qu'est-ce qui est faux, mais surtout qu'est-ce qui est imaginé, rêvé ou inventé ici ? [...] Comme un policier, l'historien convoque tous les témoins dans son bureau, il confronte les versions. Et plus il y a de sources, plus il est capable de restituer ce qui s'est passé, même s'il subsiste des lacunes⁵⁴. ». Dans leur ouvrage, Jean-Clément Martin et Laurent Turcot se demandent ainsi quels sont les intérêts d'un jeu vidéo pour l'historien et l'écriture de l'histoire comme discipline scientifique. À l'aide de sources et d'archives historiques qui sont au cœur de leurs recherches, les historiens déconstruisent et confrontent les espaces virtuels avec les données réelles que nous possédons. Ils ne font pas la liste de tous les points négatifs de ce jeu, mais ils alimentent bien un questionnement plus large sur l'imaginaire qui est convoqué

⁵² Voir les résultats de cette enquête dans ÉTHIER Marc-André, *Mondes profanes*, *op. cit.*. Éthier a depuis publié un ouvrage entièrement consacré au travail des historiens sollicités par l'entreprise Ubisoft pour la franchise *Assassin's Creed* : ÉTHIER Marc-André et LEFRANCOIS David (dir.), *Le jeu et l'histoire*, *op. cit.*

⁵³ GUILBERT Xavier, GUINDEUIL Thomas, LE BRETON Erwan et NOËL Thierry, « La construction des mondes d'*Assassin's Creed* », *Revue de la BNF*, n°59, p. 104-114.

⁵⁴ MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, *op. cit.*, p. 62.

par les concepteurs de ce jeu. En ce sens, *Unity* n'est pas nécessairement une représentation historique du Paris de la Révolution mais bien le Paris de la Révolution tel que l'imaginent les concepteurs et les artistes d'Ubisoft. Par les milliers de personnes impliqués sur ce projet, nous obtenons une synthèse vidéoludique pertinente pour analyser les imaginaires et les représentations sur la Révolution au XXI^e siècle. On voit par exemple que l'équipe de conception est beaucoup plus critique envers la Révolution française qu'envers la guerre d'indépendance américaine. On a la représentation d'un peuple violent et manipulable qui n'a rien à avoir avec les « braves » combattants américains.

Comme nous l'avons aussi évoqué, le jeu est intéressant sur sa capacité à modéliser en trois-dimensions le Paris du XVIII^e siècle. Malgré les manques dans les rues parisiennes (absence des chevaux, manque de saleté, ou impossibilité de retranscrire les odeurs et les bruits), les architectures virtuelles donnent un sentiment de réel. Romain Vincent met en avant la *ludoformation* (Espen Aarseth, 1997) de Notre-Dame de Paris : soit ce processus de transfert par lequel une source textuelle ou iconographique est traduite en jeu⁵⁵. L'expérience vidéoludique de l'architecture est le point le plus intéressant quant à la représentation de la Révolution dans *Unity*, notamment cette capacité à stimuler l'imaginaire d'un joueur non-historien et en l'encourageant à faire ce « voyage dans le temps afin de visiter des sites spectaculaires » évoqué par Raphaël Lacoste. En effet, nous retrouvons ici la possibilité de réaliser des actions impossibles à effectuer dans la réalité, qui est évoquée par Yann Leroux, comme escalader la façade de la cathédrale et profiter du panorama qui se trouve au sommet de la flèche.

Pour compléter notre réflexion, nous avons diffusé un questionnaire sur des réseaux sociaux de joueurs et d'historiens francophones en décembre 2018⁵⁶. Nous avons obtenu 268 réponses. À la question « Recommanderiez-vous *Assassin's Creed Unity* à quelqu'un qui veut apprendre l'histoire de la Révolution française ? », 60 % des sondés ont répondu oui, mais en mettant en garde sur certaines inexactitudes ; 20 % le recommandent et 20 % re-

⁵⁵ VINCENT Romain, « *Assassin's Creed Unity* – Ludoformer Notre-Dame de Paris » [en ligne], JeuxVideoHistoire.com, 18 avril 2018 et consulté le 16 avril 2020. URL: <http://jeuvideohistoire.com/assassins-creed-unity-ludoformer-notre-dame-de-paris/>

⁵⁶ Cf. Annexe 3.

fusent - considérant un jeu vidéo comme un objet de loisir et non de savoir. Puis à la question « Pensez-vous qu'un.e professeur.e peut se servir de *A.C Unity* pour enseigner la Révolution française ? », 46 % répondent oui, car le jeu serait d'une grande qualité ; 22 % affirment que c'est possible mais que sous cette forme il y a trop d'éléments qui empêchent une exploitation pédagogique (la violence notamment) ; et 17 % disent que le jeu n'est pas assez « sérieux ». Nous retrouvons dans ces 46 % ces qualités architecturale et visuelle de modélisation. Elles stimulent l'exploration virtuelle et géographique. Les sondés apportent une caution historique à la représentation architecturale du Paris de la Révolution : elle correspond à ce qu'ils imaginent de la ville au XVIII^e siècle. 22 % des réponses correspondent à l'idée de créer une version plus pédagogique du jeu, sur le modèle du *Discovery Tour*. En effet, à la question « Pensez-vous que les jeux vidéo comme les *Assassin's Creed* peuvent être utiles à l'enseignement de l'Histoire-Géographie ? », 45 % répondent oui mais qu'il faudrait les adapter ou les créer avec l'aide d'enseignants et d'historiens.

Un jeu vidéo comme *Unity* est un support pédagogique pertinent à l'enseignement de la Révolution pour les joueurs, mais pour des raisons qui ne sont peut-être pas évidentes au premier abord, sinon qui ne sont pas celles mises en avant lors de la commercialisation du jeu. Le jeu vidéo est d'abord une représentation actuelle de la Révolution et du Paris du XVIII^e siècle partagée par des milliers individus qui sont tous les concepteurs ayant participé au projet, et plus largement la société dans laquelle ils évoluent. S'il est interrogé et déconstruit sous cette perspective, le jeu devient un objet pertinent pour l'histoire des représentations actuelles de la Révolution. Ensuite, le jeu vidéo est un médium culturel utilisé par une partie croissante de la jeunesse. Pour l'enseignant, il peut être un bon support pour stimuler la curiosité et le plaisir scolaire, comme une portée d'entrée pour donner goût à l'histoire. S'il est montré comme un objet construit, c'est-à-dire comme une œuvre artistique qu'il faut déconstruire, l'enseignant peut s'en servir pour interroger les adaptations fictionnelles de la Révolution à l'écran.

Le jeu vidéo est souvent utilisé comme une simple illustration en mouvement des documents historiques sur lesquels les élèves travaillent, l'image est projetée par le professeur.

Mais selon les moyens technologiques, l'élève doit pouvoir expérimenter par lui-même le monde virtuel, sinon l'expérience vidéoludique disparaît pour n'être qu'un objet animé. Le jeu perd alors son essence ludique pour n'être plus qu'une image. Le jeu permet également au joueur de s'immerger dans une reconstitution fictive du Paris de la Révolution. Même s'il est impossible d'attester de son niveau de précision historique, il est une version imaginée et ancrée dans les mentalités actuelles, pouvant paraître plus réel que la réalité. Finalement, l'intérêt premier d'un jeu comme *Assassin's Creed Unity* n'est pas d'être un livre d'histoire mais un divertissement plaisant qui donne goût à l'histoire, ou comme Laurent Turcot l'écrivait : « La matière vive que j'ai donnée, j'ai voulu ici la retranscrire non pas pour ajouter des références, mais pour montrer la profondeur historique avec ses décalages, en offrant Paris à des millions de gens qui, sans ce moyen, ne se seraient peut-être jamais intéressés à la période et au lieu. Voici Paris... ou plutôt Paris tel qu'il a pu exister de 1789 à 1794⁵⁷. ».

Qu'en est-il du cinéma, de la télévision ou même d'autres jeux vidéo ? Nous avons évoqué lors de plusieurs conférences, les possibilités d'étudier *We. The Revolution* en classe⁵⁸. Compte tenu du discours contre-révolutionnaire, il est difficile de l'exploiter autrement que pour le déconstruire. Il en va même pour plusieurs fictions audiovisuelles, comme c'est le cas du film de Poiré, Coppola et Schneider, qui sont plutôt analysables en tant que représentations actuelles d'une certaine vision du XVIII^e siècle. Pour les autres, nous pensons aux œuvres de Rohmer, Jacquot, Verhaeghe ou Brunard, il est possible de s'intéresser jusqu'à un certain degré aux effets de réalisme et de reconstitution (costumes, décors, mise en scène, lieux, ambiances sonores et visuelles, etc.). Ainsi, dans ce corpus d'images, nous ne disposons que d'un seul film de fiction qui possède une intention pédagogique initiale et intégrée dès le processus de conception. Les autres réalisateurs ont plutôt cherché à démontrer leurs propres avis et à proposer leurs interprétations de la Terreur, des différents visages de la reine ou de la religion.

⁵⁷ MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, *op. cit.*, p. 62.

⁵⁸ Play-conférence à la Bibliothèque nationale de France le 28 mai 2019, une captation de la conférence est en ligne. De même, on est intervenu sur ces questions lors d'une journée d'étude « Utiliser ses recherches historiques dans ses cours de l'enseignement secondaire », organisée par l'APHG et l'IRHiS, le 25 octobre 2021.

Schoeller voulait faire un film pédagogique : « mais cela posait aussi question pour le grand public et pour les scolaires : on ne peut pas « embarquer » des élèves de Quatrième pour regarder cela⁵⁹. ». Le cinéma est à la fois une expression artistique, un assemblage d'images en mouvement et un médium. Il transmet par l'oeil-caméra des signes, des symboles et des discours de l'imaginaire du concepteur à un public-récepteur. Les liens entre cinéma et éducation ne sont pas nouveaux. Il y a dans cette relation plusieurs chemins : créer des films pédagogiques à destination d'élèves, penser son film comme un support pédagogique et ce vaste champ qu'est l'éducation au cinéma. Schoeller entend lui concevoir un film qui pourrait être vu par tous, même des enfants, sans pour autant en faire un film pour l'École ou une fresque scolaire. Il l'évoque notamment comme une double-contrainte, imposée à lui-même, par revendication politique, et par les producteurs pour des raisons financières : « J'étais assez contraint par l'entreprise : contraint par le devoir de fidélité aux faits historiques ; contraint parce que je n'avais pas toujours les moyens de filmer là où je voulais ; et contraint par une équation économique, qui nécessitait d'ouvrir le film au plus grand nombre pour qu'il puisse avoir un large public en salle, être vendu à l'étranger, etc⁶⁰. ». Comment rendre compte de la Révolution sans omettre la violence, sans l'exagérer ou l'amoindrir ? Schoeller défend cependant de vouloir faire un « un grand film sur la Révolution » qui leur raconterait et leur expliquerait la Révolution⁶¹. En somme, le réalisateur cherche à atteindre cette « simplicité si haute », de « savoir parler, du même ton, aux doctes et aux écoliers » dont parlait Marc Bloch en 1941 dans son *Apologie pour l'histoire ou métier d'historien*⁶².

Pierre Schoeller assume par ailleurs l'essence fictionnelle de son œuvre. Il conçoit son film comme un récit, comme un livre d'images sur la Révolution⁶³. En tant que réalisateur, il devient le conteur d'une histoire dont il définit le décor, les acteurs et les temporalités. Mais pour réussir à transmettre et confirmer un peu plus ses intentions pédagogiques, le

⁵⁹ SCHOELLER Pierre et GODINEAU Dominique, *op. cit.*, p. 236

⁶⁰ *Ibid.*, p. 237

⁶¹ *Ibid.*, p. 239.

⁶² BLOCH Marc, *Apologie pour l'histoire ou métier d'historien*, Paris, Armand Colin, 1941, introduction.

⁶³ SCHOELLER Pierre et GODINEAU Dominique, *op. cit.*, p. 240.

réalisateur multiplie les partenariats, les entretiens et les diffusions de son film auprès des élèves et de leurs enseignants. La plateforme officielle du ministère de l'Éducation nationale (Eduscol) met en ligne un dossier pédagogique très complet, réalisé conjointement entre le site Zérodeconduite.net et le réseau Canopé, qui contient entre autres des propositions de séance pour étudier la Révolution avec l'aide du film, des fiches techniques et un entretien avec Pierre Schoeller, Guillaume Mazeau et Sophie Wahnich⁶⁴. Le réalisateur est alors présent à la radio, à la télévision, en ligne, dans les journaux grand public ou les revues universitaires. Toutes ses initiatives témoignent d'une intention pédagogique importante pour Schoeller. Son film dans sa structure est aussi didactique. Il est construit en différents chapitres qui sont identifiables par une phrase et une indication temporelle. Le récit est linéaire. En associant cela aux faits historiques, il en devient chronologique. Relevons que ce sont en particulier sur ces éléments que la critique a insisté. Prenons par exemple celle faite par le cinéaste Gérard Mordillat :

« Renoir, Enrico, Heffron, Schoeller ne résistent pas à l'irrésistible tentation chronologique. Ils gravissent l'histoire de la Révolution date après date, événement par événement : les états généraux, la prise de la Bastille, les femmes ramenant le roi à Paris, le massacre du Champ-de-Mars, etc. Et leurs films basculent dans la chronique, quand seule une action dramatique devrait conduire le récit. Le choix de la chronique, la construction de personnages archétypaux, le dialogue réduit aux citations, l'absence de la parole populaire, l'illustration tenant lieu d'incarnation conduisent inexorablement à des films de facture classique, voire académique. Des livres d'images pieuses⁶⁵. »

Pourtant, on a vu qu'il est compliqué d'échapper à la linéarité du récit lorsque l'on adapte une période historique comme la Révolution, car on risquerait de « perdre » le public. De même, la critique de « personnages archétypaux » permet à Schoeller de transmettre plus efficacement son discours sur la Révolution, et l'allégorie est un mécanisme dramatique pertinent.

⁶⁴ Voir « Un peuple et son roi. Un film de Pierre Schoeller. Dossier pédagogique ». URL: https://www.zerodeconduite.net/sites/default/files/document/unpeupleetsonroi-dp_0.pdf

⁶⁵ MORDILLAT Gérard, « La Révolution sans révolution », *Le Monde diplomatique*, n°778, janvier 2019, p. 28.

Le journaliste Gauthier Jurgensen, pour un entretien sur le site AlloCiné.fr, mentionne lui aussi qu'il est « difficile d'esquiver la dimension pédagogique. Votre film contient quand même son lot de dates et de noms qui s'affichent à l'écran... »⁶⁶. Mais Schoeller rétorque :

« Les dates et les intertitres sont venus pendant le montage. Tantôt il y en avait trop, tantôt pas assez. Ce chapitrage permet d'isoler des moments dramatiques et de rappeler des enjeux à long terme. On couvre tout de même trois ans. Si on ne rappelle pas où on se situe, on va vite perdre le spectateur. Pendant le procès du roi, on affiche les noms des orateurs parce qu'ils sont nombreux et ils s'expriment devant l'Histoire. C'est une manière de leur rendre hommage. Étrangement, c'est une des scènes qui marquent le plus alors qu'elle est très simple dans son dispositif, et on ne me dit jamais qu'elle est pédagogique⁶⁷. ».

De tels éléments didactiques s'inscrivent dans une démarche pédagogique de conception filmique. Ils sont à la fois intramédiatique, lorsqu'ils sont présents dans le film (intertitre, dialogue informatif, découpage chronologique), et extra-médiatique lorsqu'ils se déroulent en-dehors de l'objet (entretien, rencontre, dossier pédagogique, promotion...). Ils font aussi partie du processus de conception - de son écriture à sa diffusion et à sa réception par le public. Pierre Schoeller encourage lui-même la déconstruction de son film en évoquant les historiens avec qui il a travaillé, ce qui atteste d'une honnêteté intellectuelle (lecture de livres, visite d'archives...). Les crédits du générique de fin sont par ailleurs très denses. On y trouve la mention de toutes les reproductions visibles dans le film, les chansons révolutionnaires, le nom des conseillers historiques, etc. C'est une notice qui permet d'expliquer au spectateur comment ce film a été conçu, et c'est une volonté explicative similaire à la liste des ouvrages lus par Clément Schneider pour *Un violent désir de bonheur*, que l'on voit dans les crédits de fin.

⁶⁶ JURGENSEN Gauthier, « Un Peuple et son roi : pour Pierre Schoeller, "la clef de mon film réside dans sa justesse historique" » [en ligne], AlloCiné.fr, 26 septembre 2018 et consulté le 16 avril 2020. URL : http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18675603.html

⁶⁷ *Ibid.*

Dans son film, Schoeller n'omet pas d'inclure la dimension pédagogique. Le titre du film en lui-même fait valeur de « programme »⁶⁸ : il a une nature explicative, puisque le scénario raconte bien les relations entre le peuple et le roi durant la Révolution. Le réalisateur souhaite transmettre, par le cinéma, le récit de la politisation du peuple français à la fin du XVIII^e siècle. Encore plus précisément, Schoeller veut démontrer un propos : « il s'agissait pour moi de revenir à l'une des sources de notre sentiment de citoyenneté, de notre rapport au politique. Car la Révolution française nourrit encore largement notre imaginaire politique⁶⁹. ». Comme un enseignant ferait une leçon composée de textes et d'images, Pierre Schoeller fait un film sur la Révolution pour apprendre au public français un pan de sa propre histoire. C'est une œuvre qui se veut comme un programme d'éducation à la citoyenneté et à la politique : « « Et souvent je demande aux collégiens de ne pas oublier que pendant la Révolution française, c'est l'opinion aussi qui surgit, la possibilité d'énoncer des opinions⁷⁰ ».

Schoeller fait aussi un film sur l'apprentissage d'une politisation révolutionnaire. Les personnages incarnent cette éducation, tout autant qu'elle est transmise au spectateur contemporain qui regarde le film et qui est censé en retirer un savoir. Françoise est une lavandière illettrée que l'on voit s'essayer à la lecture. C'est un moyen pour le réalisateur de rappeler au public qu'en 1789 environ 55 % des hommes savaient lire contre 30 à 35 % des femmes⁷¹. La France rurale était par ailleurs moins alphabétisée que le reste urbanisé du pays et notamment les régions proto-industrielles que l'on trouvait surtout au Nord. Toutefois, il ne faut pas omettre la condition professionnelle, puisque « la faiblesse de l'alphabétisation féminine apparaît d'ailleurs spectaculaire dans les zones proto-industrielles animées par une importante activité textile. Peu scolarisée en raison de leur mise au travail précoce, les filles demeuraient analphabètes pour environ 3/4 d'entre elles⁷² ». Françoise

⁶⁸ PHILIPPOT Vital et LE BRET Philippine, « Entretien avec Pierre Schoeller et les historiens Guillaume Mazeau et Sophie Wahnich », Zérodeconduite.net, 2018, URL : <https://www.zerodeconduite.net>

⁶⁹ *Ibid.*

⁷⁰ SCHOELLER Pierre et GODINEAU Dominique, *op. cit.*, p. 229.

⁷¹ GREVERT René « Alphabétisation et instruction des populations rurales du nord de la France (milieu XVIII^e-début XIX^e siècle) » *Annales de Bretagne et des pays de l'Ouest*, Tome 100, n°4, 1993, p. 444.

⁷² *Ibid.*

est ce sens une lavandière du faubourg Saint-Antoine, l'un des plus pauvres de Paris au XVIII^e siècle. Elle incarne tout à fait la manœuvrière pauvre et analphabète de la Révolution. Dans un souci de politisation et de constitution d'une opinion publique populaire, elle apprend à lire en lisant la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen, les journaux et les pétitions qui circulent dans les rues ou sur les murs de la ville.

L'Oncle est aussi une figure pédagogique. C'est le maître qui enseigne à l'élève Basile le savoir-faire du souffleur de verre. Au-delà du symbolisme de la sphère que Basile doit concevoir pour parachever sa propre révolution tandis que la grande Révolution culmine par la mort du roi, il y a une mise en scène du processus pédagogique de transmission d'un savoir. Quand l'élève finit par remplacer le maître, l'Oncle est devenu aveugle et vieux. Sa puissance physique n'est plus la même qu'au début du film. Finalement, il cède sa place à la nouvelle génération. De même si Françoise se forge en autodidacte sa propre conscience politique, Basile a lui besoin d'un professeur et d'un passeur de savoirs. Les deux personnages donnent corps aux intentions didactiques de Pierre Schoeller qui cherche à réaliser une œuvre pédagogique sur l'apprentissage civique et politique que vécut le peuple durant la Révolution. *Un Peuple et son roi* est alors un livre d'images qui mêle fiction et histoire. C'est une leçon républicaine dont Schoeller est le maître.

Cependant, malgré son intention pédagogique, *Un Peuple et son roi* est un échec public. Plutôt que de se focaliser sur l'échec commercial, nous préférons parler des spectateurs qui ne sont pas rendus dans les salles de cinéma. Alors que le réalisateur souhaitait concevoir un film grand public, comme nous l'avons vu, l'œuvre ne réussit pas à trouver ses spectateurs. Comment expliquer cet insuccès, compte tenu de l'ensemble des moyens mis en œuvre par Schoeller pour démocratiser son travail ? Lui-même reconnaît un film républicain, qui provient de la mémoire et de la culture de gauche. C'est peut-être un engagement assumé qui a créé une forme de méfiance, voire de défiance. Présenté comme un film politique, la presse a rappelé l'héritage avec *La Marseillaise* de Renoir⁷³.

⁷³ En 1938, sa sortie provoquait une polémique médiatique entre les journalistes de droite et un soutien de *L'Humanité*. Le film est à sa sortie un échec commercial. Le public n'est pas au rendez-vous et son principal succès a été en URSS. Oublié à cause de la guerre, c'est Renoir lui-même qui le restaure en 1967. Voir « Un certain regard sur *La Marseillaise* », court métrage présenté dans les bonus de l'édition en DVD.

En 2018, quand sort *Un Peuple et son roi*, la communication autour du film insiste d'autant plus sur la qualité historique d'une œuvre sur la Révolution, en l'opposant au récent *Visiteurs* de Poiré, mais aussi aux fictions de Jacquot, Coppola et Rohmer. Le grand public a peut-être craint un film d'historiens, presque documentaire. Quand des historiens, que nous avons vu méfiant face à la fiction historique⁷⁴, n'ont pas non plus été convaincus, même s'ils ne l'ont certainement pas détestés⁷⁵.

Enfin, la réception du film de Schoeller interroge les liens entre la fiction historique et le présent de conception. Certains ont vu dans *Un Peuple et son roi* des références au mouvement Nuit Debout, cet ensemble de manifestations publiques qui ont eu lieu au printemps 2016⁷⁶. Sophie Wahnich relève par ailleurs que « Schoeller reprend lui le titre du livre du Comité invisible, *l'Insurrection qui vient*. »⁷⁷, dans un intertitre du film. Schoeller met en avant des scènes d'apprentissage de formes de démocratie directe. Nous pensons à la scène de débats du club des cordeliers dans l'église. De même, quelques mois après la sortie de son film, le réalisateur est interviewé sur le mouvement des Gilets jaunes de l'hiver 2018 en sa qualité de « réalisateur du récent *Un peuple et son roi* »⁷⁸. Schoeller évoque lui-même l'échec de son film, alors qu'une partie de ce public à qui il souhait s'adresser trouve le chemin de l'apprentissage politique : « J'ai l'impression qu'*Un peuple et son roi* se joue

⁷⁴ DUPRAT Annie, GUÉRIN Cécile, CHERY Aurore, GUIMIER Pascal, SERNA Pierre, TIMSIT Roland, LAURENTIN Emmanuel et Emmanuel FUREIX, « La Révolution française dans l'espace médiatique », *Annales historiques de la Révolution française*, n°376, 2014, p. 135-161.

⁷⁵ GODINEAU Dominique, « Un peuple et son roi » [en ligne], *Genre-écran*, 4 novembre 2018. LAMM Olivier, « *Un Peuple et son roi*, sans corps ni tête » [en ligne], *Libération*, 25 septembre 2018. « *Un Peuple et son roi* : cinq questions à Arlette Farge » [en ligne], CNC.fr, 25 septembre 2018. « Entretien avec Sophie Wahnich sur le film *Un Peuple et son roi* » [en ligne], Mediapart.fr, 5 octobre 2018.

⁷⁶ Clément Schneider mentionne *À nos Amis*, dans la bibliographie de son film, qui est visible dans les crédits de fin. Le Comité invisible est un groupe d'auteurs anonymes, de la gauche radicale et révolutionnaire, qui apparaît en 2007 dans le contexte de la crise financière mondiale. Voir DEJEAN Matthieu, « Le Comité invisible sonne le glas d'une certaine idée de la révolution » [en ligne], *Les Inrockuptibles*, 21 avril 2017. URL : <https://www.lesinrocks.com/2017/04/21/livres/actualite/le-comite-invisible-sonne-le-glas-dune-certaine-idee-de-la-revolution/>

⁷⁷ WAHNICH Sophie, « Géopolitique révolutionnaire à l'écran » [en ligne], *Libération*, 3 octobre 2018 et consulté le 17 avril 2020, URL : https://www.liberation.fr/debats/2018/10/03/geopolitique-revolutionnaire-a-l-ecran_1683015

⁷⁸ BLOTTIÈRE Mathilde, « Gilets jaunes : "La notion de peuple retrouve sa place dans le discours", par Pierre Schoeller » [en ligne], *Le Monde*, 12 décembre 2018 et consulté le 17 avril 2020. URL : <https://www.telerama.fr/idees/gilets-jaunes-la-notion-de-peuple-retrouve-sa-place-dans-le-discours,-par-pierre-schoeller,n5931607.php>

dans la rue, comme si une collision s'opérait entre le passé et l'actualité. Quand je parlais de la notion de peuple politique dans les débats qui suivaient les projections, je n'étais pas pris au sérieux. Le public voyait cela comme un concept lointain ou un vœu pieux. En fait, c'était là sous nos yeux, et on ne le voyait pas⁷⁹. ».

Si Schoeller a eu l'intuition de voir l'actualité des idées révolutionnaires, de la pensée de 1789 dans les contestations sociales des années 2010, son film n'a pas réussi à attirer un public, alors même que les mouvements de Nuit Debout, des Gilets Jaunes et des manifestations contre la réforme des retraites ont donné raison à l'essence de son message filmique.

⁷⁹ *Ibid.*

6.3 L'éducation révolutionnaire

Bien que le film soit un médium pédagogique, puisqu'il participe à une transmission de savoirs entre un concepteur et un récepteur, sa possible réception dépend d'une multitude de facteurs indépendants à la volonté des créateurs de ces œuvres. Dans le cas de la Révolution, même la contemporanéité des discours politiques n'induit pas la rencontre automatique entre les spectateurs et les fictions. Schoeller et Schneider ont voulu créer des objets pédagogiques parce qu'ils participent à une culture politique commune, à l'enseignement de l'histoire de la démocratie et de la république en France. Tous deux parlent d'ailleurs de leurs propres rencontres avec la Révolution, notamment qu'ils y ont trouvé les racines de notre société contemporaine. C'est une découverte intime des « enseignements de l'histoire », comme science qui permet de comprendre le présent au prisme du passé. C'est par le cinéma, qui est leur mode d'expression, qu'ils souhaitent transmettre leurs expériences. Schneider confesse que la volonté pédagogique « n'a pas du tout été à l'origine du projet. De fait, j'ai l'impression qu'on a construit un contre-récit, qui prendrait le contre-pied d'une certaine tradition des récits sur la Révolution. Honnêtement, je ne l'ai pas pensé contre ça en premier lieu. Si j'essaie de me rappeler de la façon dont la Révolution m'a été transmise par mes enseignants : il me semble qu'elle était plutôt positive⁸⁰. ». Schoeller, quant à lui, mentionne : « L'intention première était donc de revenir à un point d'origine de notre imaginaire politique mais aussi, plus largement, fondateur de ce que nous sommes, de notre identité, de nos sensations, de nos idéaux⁸¹. ».

Pendant la Révolution, les liens entre éducation et politisation, se trouve dès la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen, chaque individu est devenu détenteur d'une force politique souveraine et « chaque citoyen invente son nouveau devenir politique dans une multitude d'assemblées primaires, de districts, de sections : des sociétés fraternelles, des clubs⁸²... ». Les révolutionnaires ont rapidement intégré la question éducationnelle⁸³. En 1789, l'Église détenait une grande part de l'enseignement. Ainsi ils ont voulu « assurer

⁸⁰ ORAIN Hugo et SCHNEIDER Clément, *entretien*, cf. Annexe 1.

⁸¹ GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, *op. cit.*, p. 228.

⁸² WAHNICH Sophie, *La Révolution française expliquée en images, op. cit.*, p. 68.

un transfert définitif de sacralité »⁸⁴ grâce à l'école. Les instituteurs « doivent y jouer un rôle décisif pour inscrire dans le cœur de chaque enfant la Vertu, nouveau ciment de la société substitué aux préceptes catholiques⁸⁵. ». Condorcet a été le premier à formuler le projet d'une école obligatoire, gratuite et laïque. Le 13 juillet 1793, Robespierre a lu à la tribune de la Convention le Plan d'éducation de Michel Le Peletier de Saint-Fargeau. Reprenant en partie les idées de Condorcet, l'Incorruptible propose que « La République prendrait à sa charge tous les enfants de 5 ans à 11 ans pour les filles et de 5 à 12 ans pour les garçons. Tous, sans distinction et sans exception, seraient élevés en commun dans des internats, des "maisons d'éducation" et "sous la saine loi de l'égalité, recevraient mêmes vêtements, même nourriture, même instruction, mêmes soins⁸⁶" ». Mais, dès l'an IV, « la volonté d'éduquer le peuple entier est abandonnée, le soin d'ouvrir des écoles primaires est laissé au bon vouloir des autorités de département, et les écoles centrales éduquent les fils de notables (en général le monde rural représente moins de 10 % des élèves), avant que le Consulat ne les abandonne pour créer en l'an X (1802) les lycées plus que jamais destinés à accueillir les fils de notables et préparer les cadres futurs du régime⁸⁷. ».

Le projet éducatif révolutionnaire et ses débats sont absents des fictions sur la Révolution, du cinéma au jeu vidéo. Hormis les quelques scènes de Schoeller où Françoise apprend donc à lire, ou bien l'évocation dans le film de Schneider de l'illettrisme des soldats, la refondation du système éducatif révolutionnaire n'est pas représenté à l'écran. Comment expliquer cette absence des enjeux pédagogiques dans des œuvres aux fortes capacités didactiques ? Puisque le réalisateur agit comme un enseignant qui transmet un ensemble de savoirs et de discours par des images, il est étonnant que les auteurs ne se soient pas intéressés à cette question.

⁸³ Sur ce sujet voir BAILEY Charles, *The Old Regime Colleges, 1789-1795. Local Initiatives in Recasting French Secondary Education*, New York, Peter Lang, 1994. Et BIANCHI Serge, *La révolution culturelle de l'an II. Élités et peuple 1789-1799*, Paris, Aubier, 1982.

⁸⁴ BIARD Michel et DUPUY Pascal (dir.), *La Révolution française. Dynamique et ruptures. 1787-1804*, Paris, Armand Colin, 2008, p. 212.

⁸⁵ *Ibid.*

⁸⁶ ZAZZO René, « Projets de Condorcet et de Le Peletier pour l'école de la République », *Enfance*, tome 42, n°4, 1989. pp. 3-6. URL : https://www.persee.fr/doc/enfan_0013-7545_1989_num_42_4_1897

⁸⁷ BIARD Michel et DUPUY Pascal (dir.), *Ibid.*

Dans *We. The Revolution*, le précepteur Claude-Antoine Pochard est mentionné parce qu'il est un prêtre contre-révolutionnaire⁸⁸. Il est accusé de pervertir les jeunes esprits, mais la représentation est anecdotique et le récit de Pochard s'arrête là. Difficile d'en dire plus que cela et le jeu ne revient pas plus tard sur l'enjeu scolaire révolutionnaire.

Peut-on expliquer cette absence par le petit nombre d'œuvres positives envers la Révolution ? Impossible de l'évoquer pour Coppola, Jacquot ou Brunard qui se concentrent sur la vie aristocratique et la reine. Poiré pourrait chronologiquement et scénaristiquement le faire, mais il n'entre pas non plus dans les détails du processus culturel et politique. De même, dans *Unity*, nous avons vu qu'en réalité la Révolution est illustrative, comme un support au récit et à la fiction. Le joueur n'est pas face à un livre d'histoire. Rohmer n'en parle pas non plus, parce qu'il conçoit une œuvre contre la Terreur et l'action révolutionnaire populaire. Il ne met donc pas en avant des mesures positives comme l'école gratuite et pour tous. De même Verhaeghe, bien qu'il soit plus nuancé que Rohmer, fait de la Terreur la finalité de son récit. La nature dramatique de ces événements axe le scénario sur l'enraiment de la machine révolutionnaire, sur les ruptures plutôt que les dynamiques et les processus. Seul Schoeller pourrait véritablement le mettre en avant, parce qu'il fait un film républicain et positif sur l'engagement et l'éducation politique du peuple. On suppose que le projet politique et la constitution de 1793 auraient pu permettre d'aborder la question éducative via la figure de Robespierre dans la suite de son film. Quant à Schneider, il peut brièvement la mettre en scène parce que Gabriel est un moine lettré, qui entre en contact avec des soldats illettrés. La lecture et la découverte des textes philosophiques interrogent l'apprentissage intime d'une révolution intérieure, mais ne déborde pas sur la création d'une École républicaine nationale car on reste dans l'espace isolé du couvent.

Ainsi les fictions racontent surtout les ruptures, en parlant principalement des événements violents, et n'abordent que très peu les lents changements de penser et d'agir à la fin du XVIII^e siècle. De même, comme il y a peu d'œuvres volontairement positives, la question de l'apprentissage et l'éducation du peuple est souvent absente. De fait, la Révolution est vidée de son importance historique comme moment fondamental durant lequel les

⁸⁸ Cf. le chapitre 4.1.3 sur le Clergé.

Français se sont constitués une opinion publique, car ils ont participé aux clubs, aux comités, et se sont peu à peu politisés. La République a été une période d'apprentissage du politique⁸⁹. Tout cela est invisibilisé dans les fictions, à cause de la contrainte chronologique et du rejet actuel de l'importance mémorielle de la Révolution dans l'histoire de la République française. Pour l'enseignant d'aujourd'hui, la Révolution doit être enseignée comme une rupture avec l'Ancien Régime, et comme une transition vers l'ère industrielle. Depuis 2019, les programmes de lycée donnent toutefois une place plus importante aux approches thématiques, à la politisation et à la construction des pratiques républicaines. On peut alors espérer que les futurs écoliers seront instruits par une lecture plus positive de la Révolution, et en imaginant que dans ces élèves se trouvent peut-être les prochains auteurs de fiction.

⁸⁹ BIARD Michel et DUPUY Pascal, « L'apprentissage de la politique », *La Révolution française*, Paris, Armand Colin, p. 140-158.

6.4 Conclusion du chapitre

Plus que jamais, les mouvements de l'hiver 2018 ont rappelé le caractère universel et intemporel des aspirations populaires de la Révolution. Les Gilets jaunes ont surpris intellectuels et historiens en revendiquant une filiation symbolique avec 1789, notamment parce qu'ils étaient issus des milieux les plus modestes que l'on pensait (à tort) dépolitisés depuis longtemps. Emblèmes et slogans ont brutalement ravivé la mémoire révolutionnaire dans le champ public et médiatique de la France du XXI^e siècle. Sophie Wahnich décrit ce mouvement populaire en laissant sa plume faire résonner l'écho de 1789 :

« On venait avec ses victuailles, sa petite famille, ses goûts et ses couleurs même si elles n'étaient pas pensées d'abord comme politiques. Ceux qui n'étaient pas à proprement Gilets jaunes venaient aider, apporter à manger, discuter. Une demande de dignité, de justice, d'équité, de vie plutôt que de survie, ça sonne comme l'ouverture d'un possible dans un monde étouffant. Une réparation civile des souffrances endurées en silence. Cette manière étonnante de réinvestir la période révolutionnaire était intéressante aussi, certains re-jouaient le Jeu de paume et ses serments, d'autres la Déclaration de 1793, sa résistance à l'oppression, son devoir d'insurrection, des énoncés plutôt que de grands ancêtres⁹⁰. ».

Ainsi l'histoire de la Révolution échappe parfois aux mains des historiens. Les fictions constituent une des formes de réappropriation, de recréation et de récréation de l'histoire. - Pour certains, les fictions sont d'autres récits de l'histoire, c'est-à-dire d'autres formes pour raconter le passé. On peut ainsi apprendre l'histoire de la Révolution ailleurs qu'à l'école ou dans les livres d'histoire. Aujourd'hui, les formes de transmission et de vulgarisation de l'histoire se multiplient à un rythme exceptionnel, mais ce ne sont pas des pratiques si nouvelles, comme on a pu le voir avec l'essor des émissions de télévision durant la seconde moitié du XX^e siècle. Les formes actuelles de médiatisation de l'histoire ne sont que des moyens évolués qui s'intègrent aux nouveaux médiums et réseaux de ces vingt dernières

⁹⁰ WAHNICH Sophie. « Intelligibilité des Gilets jaunes : lanterne magique ou cinéma ? », *Lignes*, n°59, 2019, p. 16.

années. Il y a aussi tous les dispositifs publics et culturels qui mettent en scène la Révolution et qui constituent des lieux d'apprentissage : pièces de théâtre, manifestations, commémorations, etc.

Les fictions sont d'autres moyens pour apprendre. Il y a ainsi de plus en plus de rapports entre les créateurs et les historiens, qui participent comme experts ou même cocréateurs. Il y a en même temps une pression multiple pour faire des fictions des médiums d'apprentissage, à la fois pour des raisons commerciales pour vendre, mais aussi pour supplanter l'École en proposant de s'en servir comme des manuels⁹¹.

Faut-il toutefois encourager les pratiques et les usages pédagogiques des fictions pour transmettre les faits historiques ? La fiction est-elle donc un médium pertinent pour apprendre l'histoire ? On partage la position de plusieurs témoignages d'historiens cités ci-dessus, en voyant la fiction comme une porte d'entrée vers la discipline historique, c'est-à-dire que la fiction ne doit pas se satisfaire à elle-même, et ne doit pas être présentée comme une source historique de la Révolution, mais bien une représentation sur la Révolution.

Dans notre contexte contemporain, où la fiction est consommée par des millions d'individus, il est nécessaire d'encourager les travaux pour montrer la présence publique et académique des historiens qui s'emparent des fictions, qui participent à leur conception, et pas seulement sous la forme de critiques. Ainsi les historiens prouveraient que les récits fictionnels n'ont pas à se heurter aux récits historiques, et cela nuancerait l'image d'une discipline conservatrice. Enfin, cela développerait de nouvelles méthodes historiennes grâce à une réciprocité entre l'histoire et la fiction.

⁹¹ « Lauréat des prix Best Learning Game et du G4C People's Choice Award lors de l'édition 2019 des Games for Change Awards, le Discovery Tour a été utilisé par les enseignants pour permettre à leurs élèves de se rapprocher de l'histoire. », propos visibles sur le site officiel du studio : <https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/discovery-tour>

Conclusion de la troisième partie

La Révolution continue d'intriguer auteurs et artistes d'aujourd'hui. La période a même été remobilisée lors des récents mouvements populaires de 2018. La persistance mémorielle de la Révolution s'explique en partie grâce aux fictions comme représentations, c'est-à-dire qu'elles permettent de nourrir notre imaginaire social, de faire vivre le passé.

Les films, les téléfilms, les émissions et les jeux vidéo sont vus et joués par des millions de personnes, ce qui veut dire que la Révolution est d'abord transmise au public non-historien par l'École puis par les images. Les fictions sont des représentations massivement diffusées et qui nourrissent profondément un imaginaire social sur la Révolution. Toutefois, on a voulu déconstruire l'idée reçue que les Français n'apprennent plus l'histoire que par la fiction, après leur sortie du système scolaire, en constatant que les historiens ont toujours participé à leur conception, et que cette collaboration devient de plus en plus concrète, en passant du statut d'expert à celui de co-concepteur. En revanche, il existe également des formes contradictoires, voire réactionnaires, avec l'exemple de l'intervention de Jean-Clément Martin, dans l'émission de Franck Ferrand, qui sert à légitimer un contre-discours par l'usage d'un montage malhonnête.

Dans tous les cas, la Révolution continue d'exister sur nos écrans à travers des mythologies principales : elle est surtout violente, mais elle est parfois heureuse. Si le poids politique du Parti communiste français après la Seconde guerre mondiale a permis la défense d'une mémoire positive de la Révolution, on constate aujourd'hui que les œuvres critiques, et même négatives, occupent une place très importante dans le champ de la création audiovisuelle et vidéoludique. La lutte mémorielle n'est donc pas nouvelle, elle a existé dès le XIX^e siècle, et elle continue d'exister dans les fictions les plus récentes. Ainsi on a pu mener plusieurs généalogies de nos œuvres en prouvant qu'il existe de nombreux liens entre chacune d'entre elles. On voit que le jeu vidéo polonais *We. The Revolution* est fortement influencé par une historiographie polonaise, notamment avec la présence d'acteurs de la Révolution qui ont eu un lien avec le pays (abbé Pochard, Jean-Nicolas Pache et Bonaparte),

et par d'autres fictions politiquement très proches sur leur lecture des événements (*Danton* de Wajda). De la même manière, mais pour une vision totalement opposée, il existe une filiation entre les œuvres républicaines, c'est-à-dire qui présentent la Révolution comme un moment fondateur pour la politisation des citoyens républicains. Enfin, les jeux vidéo se démarquent, dans cette étude des mythologies contemporaines, car on voit qu'ils sont moins sensibles aux évolutions historiographiques, qu'ils sont « en retard », puisqu'ils s'inspirent de fictions antérieures, notamment les films du XX^e siècle.

Au-delà des discours, les personnages représentés dans les fictions sont les marqueurs des évolutions de traitement et de mise en scène de l'histoire. La reine est véritablement la star de ces vingt dernières années sur les écrans. Le film de Schoeller est une nouvelle fois une exception puisqu'il fait un film sur le roi. On constate aussi que les personnages anonymes sont de plus en plus utilisés par les auteurs pour transcrire un récit intime de ce grand événement qu'est la Révolution. On a proposé d'y voir une pénétration des évolutions historiographiques liées à la micro-histoire et aux enquêtes biographiques. En plus des personnages qui soutiennent le récit, il y a tout un travail sur le choix des acteurs pour incarner le passé. Les auteurs de fiction ne font pas de choix anodins, bien au contraire, grâce à l'étude des *persona*, on perçoit toute l'importance du corps de chaque acteur. Un comédien ou une comédienne célèbre influence la conception et la réception de l'œuvre, ce qui veut dire qu'il ou elle transforme la mise en scène de l'histoire.

Les mythologies contemporaines de la Révolution s'appuient également sur un ensemble de groupes et d'acteurs collectifs. Les animaux sont quasiment invisibles dans la discipline historique et dans les fictions, encore une fois il y a un lien entre les deux. En revanche, on constate un parallèle entre les représentations du Peuple et des femmes. Dans les deux cas, le traitement collectif dessert toute valorisation de leur politisation pendant la Révolution. La place importante accordée à la reine, ou à d'autres personnages féminins principaux, ne permet que d'interroger des problématiques intimes qui sont décontextualisées des enjeux sociétaux du XVIII^e siècle : la reine est une femme moderne mais il n'est jamais mention de son rôle politique. Hormis les films de Schoeller et de Schneider, le rôle

des femmes est dépolitisé, ce qui va à l'encontre de toute réception qui verrait dans cette relecture contemporaine une lecture féministe. Même une œuvre, comme celle de Brunard, passe trop de temps à dépeindre une femme victime plutôt qu'une femme active.

La dépolitisation par la fiction est finalement l'un des constats principaux de cette dernière partie. La Révolution est sans cesse représentée comme une période violente et fracturée. La Terreur est toujours omniprésente et il y a un amalgame, dans presque toutes les œuvres, entre la violence d'État et la violence populaire, qui se traduit par la représentation de têtes décapitées au bout de piques face à la guillotine. De même, la construction d'une opinion publique, les enjeux d'éducation populaire à la politique ou la lutte pour les droits de la femme ne sont jamais visibles, cela est d'autant plus clair dans les jeux vidéo. Alors qu'ils ont d'incroyables potentiels artistiques de mise en scène de l'histoire (durée, rejouer, exploration...), notamment pour représenter les continuités et les processus, les récits vidéoludiques transforment l'histoire en un décor de fond et ne jouent que très peu avec les dynamiques et les matériaux du passé. La seule véritable originalité de conception que nous relevons est la possibilité d'enclencher la guillotine dans *We. The Revolution*.

Malgré les limites que nous venons d'évoquer, la fiction provoque de nombreuses réactions lors de ses réceptions, qu'elles soient professionnelles, universitaires ou amateurs. Cela doit interroger puisqu'on constate finalement que les fictions sur la Révolution sont assez classiques et assez similaires entre elles. Le traitement de la Révolution dans *Assassin's Creed Unity* n'est pas forcément plus scandaleux que le film de Rohmer ou de Poiré pour un spectateur républicain. Les films de Poiré et de Coppola, qui sont certainement les œuvres les plus dépolitisées, sont les plus grands succès au box-office. Est-ce que cela voudrait dire que moins il y a de vrai dans la mise en scène de la Révolution, plus le public apprécie ? Ou bien touchons-nous là aux limites de la représentation de la Révolution à l'écran ? Il est possible que ce soit une période trop complexe, trop clivante, pour qu'elle soit une véritable réussite à l'écran, c'est-à-dire que l'œuvre reçoive un succès populaire.

Ou bien n'est-ce pas aussi une trop grande pression à faire peser sur la représentation fictionnelle de la Révolution ? On voit que le public scolaire a pu apprécier le film de

Schoeller, alors qu'il a pu paraître trop aride pour d'autres. Il faudrait aussi aller chercher vers une approche plus thématique, moins « grande fresque », qui ne chercherait pas à représenter trop d'années dans le court temps du film. Quoi qu'il en soit, la Révolution continue aussi d'exister dans les mentalités actuelles grâce aux projections scolaires qu'organisent les enseignants du primaire et du secondaire, dans leurs pratiques pédagogiques. Chaque année, la fiction permet au professeur de venir illustrer, peut-être avec plus d'efficacité, un événement ou un propos. Prenons par exemple la reconstitution de la marche des femmes du 5 octobre 1789 dans le film de Schoeller. Il est possible de mobiliser les sources de l'époque (archives, gravure, tableaux...) pour les comparer avec la mise en scène fictionnelle.

Dans ces allers-retours entre les sources historiques et les fictions, on atteint une méthode efficace pour déconstruire et démystifier les mythologies contemporaines sur la Révolution qui persistent encore aujourd'hui. En tant qu'historiens, nous devons intégrer les fictions dans nos laboratoires, afin de les étudier avec nos outils, et pour montrer que la discipline historique participe aux évolutions sociétales.

CONCLUSION

« Nous ne faisons pas un documentaire, et notre premier objectif est de divertir [...] J'aime l'histoire, mais je ne veux pas qu'elle submerge le drame. Et pour être honnête, il y a beaucoup de choses que l'on fait parce qu'elles paraissent très cool à l'écran¹. »

En 2010, la chaîne de télévision américaine Starz diffuse la série *Spartacus*, écrite et réalisée par Steven S. DeKnight. La série est unanimement mal reçue par les critiques, mais non pas par le public. *Spartacus* est un énorme succès populaire qui est regardé par plus d'une dizaine de millions de téléspectateurs dans le monde². Comptant trois saisons, c'est le plus long *show* de l'histoire de la télévision qui est consacré à la Rome ancienne³. La série se transforme rapidement en un objet culte de la Pop culture. Comment expliquer un tel écart de réception, entre des critiques qui crient au scandale et un public enthousiaste ?

L'historien Jean-Noël Castorio avance que *Spartacus* incarne « une vision des mondes antiques en vogue au début du XXI^e siècle⁴ ». En effet, si les journalistes s'intéressent à la reconstitution et à la vraisemblance historique, les téléspectateurs sont confortés dans un certain imaginaire antique, bien ancré dans nos mentalités contemporaines. Après le succès de *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) et de *300* (Zack Snyder, 2006), la perception collective d'une Antiquité gréco-romaine violente et archaïque s'ancre et se diffuse, à travers des œuvres fictionnelles grand public⁵. Le spectateur se constitue une image mentale, alimentée par les fictions audiovisuelles, et il s'attend à la retrouver dans d'autres fictions. Plutôt

¹ Citation extraite d'un interview de Steven S. DeKnight, du 22 janvier 2010 pour le site Newsrama.com (qui n'existe plus aujourd'hui), et relevé in CASTORIO Jean-Noël, *Rome réinventée, l'Antiquité dans l'imaginaire occidental de Titien à Fellini*, Paris, Vendémiaire, 2019, p. 87.

² Les trois saisons rassemblent environ 1 million de spectateurs par épisode aux États-Unis. Source : <https://www.allocine.fr/series/fichiserie-4318/audiences/> En France, le succès a aussi été important avec des chiffres d'audience similaires. Voir MUSCARNERA Pascal, « W9 2^{ème} chaîne nationale grâce à Spartacus » [en ligne], Allocine.fr, 18 novembre 2011.

URL : https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18608849.html

³ CASTORIO Jean-Noël, *op. cit.*, p. 88.

⁴ *Ibid.*

que d'assister à une mise en scène télévisuelle d'une plaidoirie de Cicéron, en latin, le téléspectateur s'attend à reconnaître cette Rome antique ré-imaginée. L'inverse provoque déception, puis désintérêt.

Ainsi la fiction historique, telle qu'elle est conçue par ses créateurs, n'a pas comme objectif de reproduire une réalité passée. Steven S. DeKnight précise que sa motivation principale est de « divertir », et ces propos sont similaires à ceux du directeur artistique Mohamed Gambouz au sujet de la franchise *Assassin's Creed*⁶. Si les deux concepteurs parlent d'un goût pour l'histoire, ils mettent surtout en avant leur rapport au plaisir et au divertissement par la fiction : leurs œuvres doivent donner envie et procurer des émotions avant de transmettre un savoir. Le fait historique est perçu comme une contrainte lorsqu'il empêche le téléspectateur ou le joueur de se divertir. C'est là le principal élément qui catalyse les critiques des historiens quant à l'étude des œuvres fictionnelles : elles seraient des objets de divertissement plutôt que de nouveaux types d'images à analyser.

L'objet de notre thèse était le suivant : comprendre comment la fiction contemporaine peut transformer l'histoire de la Révolution française, en s'imposant comme un récit parallèle sur la période révolutionnaire, et en nourrissant des « mythologies contemporaines »⁷ qui s'intègrent dans un imaginaire social⁸.

Plus largement, notre problématique était d'analyser comment le passé est imaginé, construit et transmis aux spectateurs et aux joueurs d'aujourd'hui. Rappelons sur ce point

⁵ On parle aussi d'« Antiquity Trash », un terme issu des études sur la « Trash Culture » qui correspond à la culture populaire dit « de mauvais goût ». Voir SIMON KELLER Richard, *Trash Culture : Popular Culture and the Great Tradition*, Oakland, University of California Press, 1999.

⁶ MILLER Matthew, *Assassin's Creed : l'histoire visuelle et complète*, Paris, Larousse, 2015, p. 200.

⁷ Rappelons que le concept de « mythologie contemporaine » est théorisé par Roland Barthes pour étudier les discours, écrits, oraux ou visuels, sur le passé, c'est-à-dire comme des modes théoriques de représentations. Voir BARTHES Roland, « Le mythe, aujourd'hui », *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, 1957, p. 193-247. Et POIRSON Martial (dir.), *La Révolution française et le monde d'aujourd'hui : mythologies contemporaines*, Paris, Classiques Garnier, 2014.

⁸ Cf. introduction. Voir BACZKO Bronislaw, *Les imaginaires sociaux. Mémoires et espoirs collectifs*, Paris, Payot, 1984. CORBIN Alain, « Imaginaires sociaux » in DELPORTE Christian, MOLLIER Jean-Yves et SIRINELLI Jean-François (dir.), *Dictionnaire d'histoire culturelle de la France contemporaine*, Paris, Presses universitaires de France. CASTORIADIS Cornelius et RICOEUR Paul, *Dialogue sur l'histoire et l'imaginaire social*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2016.

que les fictions audiovisuelles et vidéoludiques sont actuellement vues et jouées par des millions de personnes. Il est donc important de savoir quelles histoires de la Révolution circulent et s'imposent dans les médias.

Dans un premier temps, nous avons présenté successivement l'histoire de chaque média (cinéma, télévision et jeu vidéo) afin de rappeler la longue évolution de leurs spécificités médiatiques, c'est-à-dire chaque particularités qui les différencient les uns des autres. Puis, nous avons aussi montré leurs ressemblances, afin de prouver qu'on pouvait écrire cette thèse en mobilisant en même temps des images issues des trois médias. La première partie a aussi permis de présenter notre cadre méthodologique et la construction de notre corpus.

Dans un deuxième temps, nous avons déconstruit les mécanismes et les formes des fictions. D'abord, nous avons étudié les moyens fictionnels utilisés pour représenter le passé (durée, générique, rythmes et fins). Puis, nous avons mené le même travail pour les enjeux de spatialisation (cartographie des lieux, paysages, immersion). Ensuite, nous avons analysé les trames narratives des fictions, c'est-à-dire les scénarios et les récits (reconstitution, adaptation, invention, et place de la source historique). Enfin, nous nous sommes interrogé sur les émotions et les sensations comme moyens de transmettre et raconter le passé (genre fictionnel, sons, couleurs, symboles et mise en abyme de l'art). Nous constatons que les œuvres se ressemblent et que les auteurs reproduisent les mêmes formes et utilisent les mêmes moyens pour raconter la Révolution. Que ces influences soient conscientes ou non, nous observons une circulation intermédiatique.

Dans un troisième et dernier temps, nous avons analysé les discours qui circulent dans les fictions sur la Révolution, c'est-à-dire les « mythologies contemporaines » qui persistent aujourd'hui en grande partie par les écrans. Nous avons mené un exercice de généalogie de l'image pour remonter différents liens apparents. Ensuite, trois « mythologies » principales nous ont intéressé (la violence révolutionnaire, le bonheur et la guillotine). Puis, à travers l'étude des personnages, nous nous sommes intéressé aux moyens mobilisés pour incarner à l'écran la Révolution (les héros et héroïnes des récits, la reine, le roi et Robespierre). D'autres personnages sont représentés collectivement et sont très peu individuali-

sés, selon une logique d'invisibilisation de leur agentivité⁹ (le Peuple, les animaux et les femmes). Il fallait ensuite se pencher sur les enjeux de réception et de réaction, notamment sur la façon dont les historiens s'emparent publiquement et scientifiquement des œuvres audiovisuelles et vidéoludiques. Enfin, puisque les fictions historiques sont avant tout des images que l'on transmet, un dernier chapitre a été consacré à leurs dimensions pédagogiques.

Cette troisième partie sur les « mythologies contemporaines » démontre que l'histoire de la Révolution demeure actuelle et vivante en partie grâce aux fictions. Toutefois, les auteurs transmettent leur subjectivité et leurs lectures du passé à leurs publics. Pour la Révolution, cela se traduit par une représentation encore très négative et un jugement important sur la violence révolutionnaire de la Terreur. Deux auteurs se démarquent de ces amalgames et stéréotypes, Schoeller et Schneider, qui partagent également une position républicaine, conçoivent leurs fictions comme des moyens pour politiser et transmettre une culture politique commune de la Révolution. Enfin, si les historiens se saisissent encore peu des fictions dans leurs travaux, on constate qu'ils participent davantage aux conceptions comme expert ou co-créateur. Cette démarche des historiens nous paraît d'autant plus nécessaire car dans notre société les images fictionnelles circulent de plus en plus, et sont réutilisées très souvent comme des supports pédagogiques.

Ainsi plusieurs constats conclusifs s'imposent pour répondre à notre problématique, c'est-à-dire comment la fiction transforme l'histoire de la Révolution.

Tout d'abord, la fiction tend à faire disparaître les nuances et les processus historiques complexes. Par exemple, prenons l'omniprésence des complots dans les films, les objets télévisuels et les jeux vidéo. Si le complotisme était très répandu pendant la Révolution, il a pris plusieurs formes : à la peur du complot aristocratique répond la peur du complot jacobin du côté contre-révolutionnaire. Tous les catholiques n'étaient pas contre-révolutionnaires et les royalistes étaient très divisés, comptant parmi eux de nombreux franc-ma-

⁹ GUILHAUMOU Jacques, « Autour du concept d'agentivité », *Rives méditerranéennes*, n°41, 2012, p. 25-34.

çons¹⁰. Pourtant, dans les fictions, les récits lissent les divisions politiques : aristocrates et catholiques sont rangés derrière l'unique catégorie « contre-révolutionnaires ». La forte présence du complotisme dans les fictions est-elle un héritage des historiens du XIX^e siècle ? Nous pensons qu'elle est plutôt liée à une synergie entre fiction et complot comme forme dramatique : le complot fascine les auteurs de fiction et le public. Nous avons pu voir que les scénarios des auteurs empruntent de nombreux éléments des légendes noires de la Révolution, c'est-à-dire qu'ils se tournent vers des ouvrages romancés, car ils ont un potentiel dramatique important.

Nous trouvons aussi cette problématique de l'effacement des nuances avec le motif tricolore. Dans les fictions récentes, il existe un anachronisme dans l'unique représentation du motif tricolore selon l'ordre que nous connaissons aujourd'hui, alors même que cet ordre n'était pas fixé pendant la Révolution française, et qu'il y avait donc une multitude d'ordre des couleurs et de motifs (cocarde verte, bicolore, unicolore, pavillon carré plutôt que rectangulaire, etc.).

Les fictions audiovisuelles et vidéoludiques possèdent finalement de nombreuses caractéristiques communes avec les caricatures : usage politique du rire, déformation et exagération grotesque de la physiologie des acteurs historiques¹¹. En ce sens, certaines fictions contemporaines, comme les comédies et les jeux vidéo, exacerbent les traits les plus « grossiers » et évidents de l'histoire de la Révolution. Il existe un lien artistique entre les caricatures du XVIII^e siècle et les œuvres fictionnelles du XXI^e siècle.

C'est donc la perception actuelle des auteurs sur le passé qui s'impose dans les fictions, et ce malgré un renouvellement historiographique. Les travaux des historiens de la Révolution mettent du temps à influencer le travail des auteurs, et plus largement la culture historique de nos sociétés. En attendant que la circulation des recherches historiques soit effective, les autres fictions restent les principales influences des œuvres étudiées : les concepteurs de jeux vidéo s'inspirent fortement des films et des téléfilms qui les ont précédés. La

¹⁰ Voir TACKETT Timothy, « La Grande Peur et le complot aristocratique sous la Révolution française », *Annales historiques de la Révolution française*, n°335, 2004, p. 1-17. BIARD Michel et LINTON Marisa, *Terror ! La Révolution française et ses démons*, Paris, Armand Colin, p. 55-59. Et CHOPELIN Paul, *Ville patriote et ville martyre. Lyon, l'Église et la Révolution (1788-1805)*, Paris, Letouzey & Ané, 2010.

¹¹ BAECQUE Antoine de, *La Révolution française à travers la caricature*, Paris, Presses du C.N.R.S, 1989, p. 11.

difficile représentation des nuances dans une fiction historique est d'autant plus problématique que les fictions constituent alors une « école parallèle »¹² pour le public français, et elles remplacent les savoirs scolaires après la sortie du système scolaire, comme médiums de transmissions des faits historiques¹³.

Ensuite, dans les fictions, la représentation de l'histoire de la Révolution est contrainte par le poids mémoriel de la Terreur : autrement dit l'obsession fictionnelle des auteurs pour la période 1793-1794 éclipse dix ans de profonds bouleversements sociétaux et culturels. De manière générale, de nombreuses fictions défendent les idéaux de 1789 comme les *Années lumière*¹⁴ et condamnent fermement les « égarements » de la Convention, imputés à l'action de Robespierre. Cela est corroboré par l'arrêt scénaristique de plusieurs œuvres en 1789 et en 1794 : soit les auteurs s'arrêtent aux prémices de la Révolution, soit ils font de Thermidor la fin de leurs histoires.

Le rejet de 1794 au profit de 1789 nous semble très proche de la lecture proposée par Alexis de Tocqueville des événements révolutionnaires¹⁵. Selon Tocqueville, la « révolution » des États-Unis a été une réussite, précisément là où la Révolution française aurait échoué, car la première aurait engendré une République « idéale », sans guillotine et avènement d'un empire autoritaire. Cette lecture de la « révolution » états-unienne, comme quête du bonheur, est la thèse de plusieurs historiens, de Tocqueville à Bernard Cottret¹⁶. On a vu que l'on retrouvait aussi ce traitement, qui oppose France et États-Unis, dans la franchise *Assassin's Creed* avec deux opus consacrés aux deux périodes révolutionnaires. On s'est également étonné de retrouver cette opposition dans d'autres œuvres, notamment fran-

¹² FRIEDMANN Georges, « L'école et les communications de masse : opinions, documents, débats », *Communications*, n°2, 1963, p. 124.

¹³ Cf. annexe 3, diagramme circulaire sur les connaissances historiques.

¹⁴ Nom de la première partie du diptyque *La Révolution française* de Robert Enrico et Richard T. Heffron, sorti en 1989.

¹⁵ TOCQUEVILLE Alexis de, *De la démocratie en Amérique*, 2 vol., Paris, Gosselin, 1835-1840. ET TOCQUEVILLE Alexis de, *L'Ancien Régime et la Révolution*, Paris, Michel Lévy Frères, 1861. Pour l'analyse de la pensée de Tocqueville sur la Révolution, voir FURET François, « Tocqueville est-il un historien de la Révolution française », *Annales historiques de la Révolution française*, n°25, 1970, p. 434-451. Et ATANASSOW Ewa et BOYD Richard (dir.), *Tocqueville and the Frontiers of Democracy*, Cambridge, Cambridge University Press, 2013.

¹⁶ COTTRET Bernard, *La révolution américaine : la quête du bonheur : 1763-1787*, Paris, Perrin, 2003.

çaises. La lecture tocquevillienne se serait-elle imposée dans les fictions d'aujourd'hui ? Pourquoi les lectures de Jaurès ou de Soboul, qui ont pu être très influentes en France, ne sont pas celles qui se sont imposées ?

L'influence de la pensée et des travaux de François Furet est alors déterminante, et on constate que la majorité de nos fictions reprend ses thèses¹⁷. Le Bicentenaire de la Révolution a probablement été capital pour l'expliquer, car Furet a condamné l'historiographie marxiste, dans un contexte de remise en cause du communisme soviétique. Les thèses furetistes ont rencontré un grand succès dans les années 1980 et elles se sont imposées durablement auprès du grand public. De fait, on sait qu'il y a eu une « diète » des productions audiovisuelles et télévisuelles après 1989¹⁸. La conception des fictions subit certainement toujours les conséquences de ces débats historiographiques du Bicentenaire.

Ainsi la lecture de Tocqueville, puis de Furet, a peut-être été plus consensuelle pour les auteurs, ou du moins a-t-elle reçu un meilleur écho dans nos sociétés contemporaines, peut-être en partie à cause de l'influence culturelle importante des États-Unis, comme mode de vie idéal à la fin XX^e siècle, mais aussi à cause du rejet de l'historiographie marxiste. Enfin, c'est peut-être de nouveau l'intérêt dramatique et fictionnel qui prime : la « menace Terreur » et le bouc-émissaire Robespierre offrent aux concepteurs un dénouement efficace à leurs scénarios, ce sont des antagonistes idéaux pour satisfaire le public.

Enfin, troisième constat, les fictions, notamment les jeux vidéos, mobilisent peu le potentiel dramatique et ludique de l'histoire. Dans le contexte de la Révolution, on assiste à trop peu de débats dans des cafés, des clubs, lors des fêtes citoyennes, à la Convention. Tous ces moments de politisation ne sont pas mobilisés par les auteurs pour porter leurs

¹⁷ François Furet (1927-1997) a contribué à faire redécouvrir Alexis de Tocqueville, après les travaux de Raymond Aron. Furet a par ailleurs reçu le prix Alexis-de-Tocqueville en 1991, il a présidé l'Institut Raymond Aron. Enfin, Furet s'est opposé aux historiographies de Jaurès, Soboul et Vovelle, ce qui peut expliquer pourquoi celles-ci ont moins influencé les auteurs de fiction. Voir FURET François, *Penser la Révolution française*, Paris, Gallimard, 1978. Voir aussi ARON Raymond, *Les étapes de la pensée sociologique. Montesquieu – Comte – Marx – Tocqueville – Durkheim – Pareto – Weber*, Paris, Gallimard 1967. Et VOVELLE Michel, *La bataille du Bicentenaire de la Révolution française*, Paris, La Découverte, 2017.

¹⁸ LAURENTIN Emmanuel in DUPRAT Annie, et al., « La Révolution française dans l'espace médiatique », *Annales historiques de la Révolution française*, n°376, 2014, p. 141.

récits, hormis quelques scènes remarquables de Schoeller et Schneider. Pour les jeux vidéo, c'est encore plus clair : la Révolution est utilisée pour sa violence et ses événements dramatiques, et non pour expliquer, ou même signaler dix ans de transformations sociétales. Le joueur pourrait écrire des articles pour rallier des citoyens à notre cause¹⁹, débattre dans un café, coudre sa cocarde, faire voter une loi à la Convention, préparer une fête révolutionnaire, participer à une manifestation, choisir son camp politique, c'est-à-dire se servir du potentiel imaginaire de la fiction historique. Pourtant *We. The Revolution* s'en approche, avec la possibilité de mener un procès, de se faire son avis ou de convaincre la foule ; mais ces mécanismes sont superficiels et nous avons vu qu'ils étaient relativement contraints par un scénario réactionnaire qui nous ferme les pistes supposées ouvertes et nous amène finalement vers un rejet de la Révolution.

On retrouve alors le problème de la représentation des nuances des processus historiques dans les fictions : il paraît impossible de vouloir proposer un portrait général de la Révolution sans devoir « gommer » les subtilités et les spécificités historiques. Pour le dire autrement, les auteurs de jeu se perdent dans leur volonté de vouloir raconter la Révolution française, alors qu'il faudrait peut-être entrer par une approche plus thématique. Il faudrait un angle plus restreint, se concentrer sur un parcours individuel et s'y contenter, ou bien se baser sur une source historique, comme un journal intime ; c'est-à-dire assumer un récit modeste et subjectif. C'est ce qu'ont fait Rohmer, Brunard et Schneider avec respectivement le récit de Grace Elliott, les derniers jours de Marie-Antoinette et la vie fictive de Gabriel. Cependant, Rohmer et Brunard le font pour condamner la Révolution, et le film de Schneider est méconnu du public français, sa portée est donc très limitée. De même, le jeu vidéo polonais *We. The Revolution* part d'une bonne intention : on incarne un juge du tribunal révolutionnaire de la Terreur. Mais une nouvelle fois, c'est une fiction réactionnaire.

Pourquoi n'y a-t-il pas de telles fictions positives ? De nouveau, on aimerait pouvoir voir et jouer à des œuvres qui nous mettraient dans la peau d'un citoyen révolutionnaire, d'un républicain convaincu qui veut diffuser les idéaux de 1792. Plus simplement, il serait inté-

¹⁹ Il y a tellement de documents et de sources iconographiques de la Révolution qui sont relativement accessibles pour les auteurs qu'on est étonné qu'ils soient si peu mobilisés.

ressant de proposer un jeu vidéo dans lequel le joueur pourrait choisir son camp, du sans-culotte au contre-révolutionnaire. Aujourd'hui, il est possible de concevoir de tels jeux²⁰. Finalement, les auteurs, même au cinéma, utilisent très peu leur imagination et le potentiel créatif de la Révolution. Selon nous, le film de Schoeller est emblématique de cette difficulté à vouloir proposer une « histoire totale » de la Révolution, qui attire les spectateurs, alors même que le réalisateur avait proposé un travail au plus près de la source historique, et s'était entouré d'historiens spécialistes.

La fiction comme prisme du passé

Ainsi l'histoire des représentations fictionnelles de la Révolution française est avant tout une histoire des émotions, pourtant « l'historien de l'art pense les œuvres comme des objets à interpréter²¹ » plutôt qu'à apprécier. Le cinéma, la télévision et le jeu vidéo sont ainsi des « champs légèrement méprisés – c'est-à-dire considérés comme « populaires » - en raison même de cette part accordée à l'affect dans leur réception²². ».

C'est un constat identique à celui de la réception de *Spartacus*, évoqué au début de cette conclusion : historiens et journalistes se comportent de la même manière, ils jugent un public pas assez exigeant à leurs yeux. Ce qu'on a qualifié de méfiance des images ne serait-elle pas en vérité une peur des émotions ? Des historiens du siècle précédent se sont protégés de leurs sensibilités et subjectivités qui auraient fait de l'histoire une littérature et non une science. Car l'historien des mentalités et des représentations se doit de comprendre ses propres émotions pour étudier la réception d'images contemporaines. S'il est en plus spécialiste d'une période polémique et politiquement « vivante », comme la Révolution française, il est d'autant plus confronté à son propre engagement émotionnel.

²⁰ Le jeu vidéo *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*, conçu par le studio Ubisoft Montpellier, en 2014, est selon nous un exemple de réussite de fiction historique. L'interface du jeu mobilise des sources historiques, comme les lettres de poilus, pour influencer le récit et l'expérience du joueur. Voir VINCENT Romain, « Apprendre la Grande Guerre avec *Soldats Inconnus* ? Mécaniques ludo-pédagogiques et introduction en milieu scolaire », n°15, *Essais*, 2019, p. 65-76.

²¹ COULOMBE Maxime, *Le plaisir des images*, p. 11.

²² *Ibid.*, p. 14.

Le paradoxe est alors que l'historien ne doit plus avoir peur de ce qu'il ressent face à son objet d'étude : assumer sa subjectivité est nécessaire pour tout chercheur qui fait de l'image une source, car il faut comprendre ce que l'on a ressenti pour comprendre ce que le spectateur a pu ressentir. Les réactions émotionnelles constituent la structure de la perception collective du sujet représenté. De fait, la Révolution française existe aujourd'hui bien plus sur les écrans que nulle part ailleurs, du moins pour le public non-universitaire pour qui les fictions sont les principales sources de savoirs depuis qu'ils ont quitté l'École. Les historiens, souvent méfiants, consommateurs de fiction comme tout le monde, publient des ouvrages qui ne sont lus que par un cercle restreint de lecteurs, tandis que ce sont des milliers, voire des millions, d'individus qui regardent ou jouent à ces œuvres.

Ainsi, il est nécessaire que les historiens se saisissent des fictions selon une méthodologie claire pour se positionner face à une production croissante. Le parc d'attractions Le Puy du Fou vient d'annoncer la conception d'un jeu vidéo basé sur ses activités pour 2022²³. Les liens entre le parc de la famille de Villiers et les mouvances royalistes ne sont plus à démontrer²⁴. En sachant que le parc fait plusieurs millions d'entrées chaque année, cette intrusion sur le marché vidéoludique n'est pas anodine et répond à une demande croissante du public de joueurs pour les jeux vidéo fondés sur l'histoire. Le probable succès commercial provoquera vraisemblablement des réactions dans la communauté des historiens. Mais il ne suffit plus de se révolter face à des incohérences historiques ou à des formes réactionnaires de réécriture, il faut mettre en place des outils d'analyse et de déconstruction pluridisciplinaires, c'est-à-dire former les historiens et leurs étudiants à l'étude des images audiovisuelles et vidéoludiques, en proposant des enseignements dans les universités publiques sur les fictions historiques. Comme les inspirations principales des auteurs sont les autres fictions, il est primordial d'avoir des conseillers et des experts dans les studios de

²³ SAIDI Simon, « Vendée. Un jeu vidéo sur le thème du Puy du fou sortira au printemps 2022 » [en ligne], *Ouest-France*, publié le 30 août 2021. URL : <https://www.ouest-france.fr/pays-de-la-loire/vendee/vendee-un-jeu-video-sur-le-theme-du-puy-du-fou-sortira-au-printemps-2022-70b9e8c2-096f-11ec-82a5-fcae259b0fc1>

²⁴ MAZEAU Guillaume, « Le Puy du Fou : sous le divertissement, un "combat culturel" » [en ligne], *The Conversation.fr*, publié le 29 mars 2019. URL : <https://theconversation.com/le-puy-du-fou-sous-le-divertissement-un-combat-culturel-113888>

conception qui sont des historiens, et qui sont les seuls à pouvoir faire entrer les nouvelles avancées historiographiques dans les fictions. Imaginons par exemple la présence de courtes séquences, avant ou après la projection, avec un historien qui donnerait des clés de lecture ou de déconstruction. Un cercle vertueux pourra alors se mettre en place : l'implication publique et médiatique des historiens dans la conception des fictions engendrera un effet positif sur les exigences scientifiques de la représentation de l'histoire, qui profiteront ensuite aux spectateurs et aux joueurs.

La fiction est un prisme par lequel le passé se décompose en multiples images. En tant qu'historien, on a étudié les représentations comme des traces pertinentes pour comprendre comment la Révolution est perçue aujourd'hui par une partie de notre société. Au-delà des nombreuses limites qu'on a exposées, la fiction doit conserver sa puissance créatrice et mythologique. Une mythologie contemporaine de la Révolution française nous connecte au passé par l'imaginaire, car elle raconte ce que l'on pense aujourd'hui de notre histoire. Ainsi la fiction historique raconte et transforme notre perception du passé. La discipline historique, qui tend vers le réel, et se fonde sur des sources, garde en elle de nombreuses mythologies. L'historien, quant à lui, ne doit plus se méfier de la fiction et de son imagination, ainsi il acceptera plus facilement sa subjectivité lorsqu'il écrit le récit de l'histoire.

SOURCES

De l'époque moderne :

- BABEUF Gracchus, *Du Système de dépopulation, ou la Vie et les crimes de Carrier, son procès et celui du Comité révolutionnaire de Nantes*, Paris, Imprimerie de Franklin, an III (1794).
- CAMPAN Jeanne Louise Henriette, *Mémoires sur la vie privée de Marie-Antoinette, reine de France et de Navarre*, Paris, Baudouin Frères, 1823.
- DUSSAULX Jean, *De l'insurrection parisienne, et de la prise de la Bastille*, Paris, Librairie historique, 1821.
- ELLIOTT Grace D., *Sous la Terreur : journal d'une amie de Philippe Égalité*, Paris, 1906.
- ELLIOTT Grace D. (préface d'Éric Rohmer), *Journal de ma vie durant la Révolution française*, Paris, Les Éditions de Paris, 2001.
- LEBLOND DE NEUVEGLIZE (Proyart), *La Vie et les Crimes de Robespierre*, Augsbourg, 1795.
- LA BRETONNE Restif de, *Les Nuits de Paris ou le Spectateur nocturne*, Londres, 1788. Consultable sur Gallica.
- LA BRETONNE Restif de et MERCIER Louis-Sébastien, *Paris le jour, Paris la nuit*, Paris, Robert Laffont, 1990.
- MAISTRE Joseph de, *Les Soirées de Saint-Pétersbourg ou Entretiens sur le gouvernement temporel de la Providence, suivies d'un Traité sur les Sacrifices*, édit. Rodolphe de Maistre, J.B.Pélagaud et Cie, Lyon et Paris, 1821.
- DE COCK Jacques et GOËTZ Charlotte, *Œuvres politiques de Marat 1789-1793*, Pôle Nord, Bruxelles, 1993.
- BEAUCOURT Gaston du Fresne de, *Captivité et derniers moments de Louis XVI*, Paris, 1892.
- MERCIER Louis-Sébastien, *Tableaux de Paris (1781)*, Paris, Mercure de France, 1994.
- PINEL Philippe, *Nosographie philosophie, ou la méthode de l'analyse appliquée à la médecine*, Paris Marandan, 1797.
- ROBESPIERRE Maximilien de, *Discours et rapports à la Convention*, Paris, Union général d'édition, 1965.
- RIGBY Edward, *Voyage d'un Anglais en France en 1789 (1910)*, Londres, Forgotten Books, 2018, p. 69-70.
- SAINT-JUST Louis Antoine de, *Œuvres complètes*, Paris, Gallimard, 2004.
- SAINT-JUST Louis Antoine de, *Rendre le peuple heureux. Rapports et décrets de ventôse. Institutions républicaines*, Paris, La Fabrique, 2013.
- SANSON Henri-Clément (éditeur), *Sept générations d'exécuteurs, 1688-1847 : mémoires des Sanson*, Paris, Dupray de la Mahérie, 6 vol., 1862-1863.
- SIEYÈS, Emmanuel-Joseph, *Qu'est-ce que le Tiers-État*, Paris, 1789.

SOCIÉTÉ DES ÉTUDES ROBESPIERRISTES (éd.), *Œuvres de Maximilien Robespierre*, réédition en onze volumes, 2011.

Collection du Musée Carnavalet « Paris sous Louis XVI » (Alexandre-Jean Noël, Nicolas Jean-Baptiste Raguenet, Hubert, Robert...) et « Paris sous la Révolution » (Jacques-Louis David, Pierre-Antoine Demachy, Jean-Baptiste Lesueur, Charles Thévenin...).

De l'époque contemporaine :

BEAUCOURT Gaston du Fresne de, *Captivité et derniers moments de Louis XVI*, Paris, 1892.

HAMEL Ernest, *Histoire de Robespierre : d'après des papiers de famille, les sources originales et des documents entièrement inédits*, 3 vol., Paris, Verboeckhoven & Cie, 1867.

LE BON Gustave, *Psychologie des foules*, Paris, Alcan, 1895.

MARX Karl, *Le 18 brumaire de Louis Bonaparte* (1851), Paris, Éd. Mille et une nuits, 1997.

PRZYBYSZEWSKA Stanisława, *L'Affaire Danton* (1929), Éditions l'Âge d'Homme, Lausanne, 1983.

SAINTE-BEUVE Charles Augustin, *Galerie de femmes célèbres tirées des Causeries du Lundi*, Paris, Garnier Frères, 1857, p. 282-283 et consultable sur Gallica.

SCHILLER Friedrich von, *Le chant de la cloche* (1884), Paris, Hachette, 2013, v. 359-386.

VIOLLET-LE-DUC Eugène, *Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XI^e au XVI^e siècle*, tome V, Paris, B. Bance, éditeur, 1858-1868.

Entretiens :

DE BECDELIEVRE Romain et SCHNEIDER Clément, « Clément Schneider : "Ce qu'il y a d'intéressant dans le film historique c'est la fiction" », *Par les temps qui courent*, France Culture, 26 décembre 2018, 59 min.

BELISSA Marc et TONNEAU Olivier, « Maudite Révolution ! Entretien avec Olivier Tonneau », *Annales historiques de la Révolution française*, n°396, 2019, p. 147-154.

BISEAU Grégoire, PÉRON Didier et DIATKINE Anne, « Où est passé le peuple français », entretien avec Marcel Bozonnet, Nicolas Klotz, Joël Pommerat et Pierre Schoeller, *Libération*, 22 octobre 2015.

BLOTTIÈRE Mathilde, « Gilets jaunes : "La notion de peuple retrouve sa place dans le discours", par Pierre Schoeller » [en ligne], *Le Monde*, 12 décembre 2018.

BRUNARD Alain, France Info, 25 octobre 2019, 2 min. 30.

CHÉRY Lloyd, « Le nouveau *Assassin's Creed Valhalla* détaillé par son producteur » [en ligne], *Le Point*, 30 avril 2020.

GODINEAU Dominique et SCHOELLER Pierre, « Un peuple et son roi, entretien avec Pierre Schoeller », *Annales historiques de la Révolution française* 2019/1, n° 395, p. 227-240.

KAGANSKI Serge, *L'Anglaise et le Duc* [en ligne], *Les Inrockputibles*, 1^{er} janvier 2001.

- MANDELBAUM Jacques, « Dans "Un peuple et son roi", on échappe à l'image d'Épinal » [en ligne], *Le Monde*, 26 septembre 2018.
- NAINCHRIK Jean, « "Une femme dans la Révolution" : 5 questions sur la production » [en ligne], TéléZ, 20 décembre 2013.
- ORAIN Hugo et SCHNEIDER Clément, « Un violent désir de bonheur (2018). Entretien avec Clément Schneider », *Annales historiques de la Révolution française*, 2021/4, n° 406, p. 191-201.
- POUVAT Alice, « Marie-Antoinette revue et corrigée par Hollywood » [en ligne], *L'Internaute.fr.*, mai 2006.
- REVOIR Anthony et JACQUOT Benoît, « Interview de Benoît Jacquot pour *Les Adieux à la reine* » [en ligne], Abusdecine.com, 2012.
- SELIGMANN Guy, « Benoît Jacquot » [en ligne], Madelen.Ina, 25 juin 2017.
- SIANKOWSKI/LALANNE et COPPOLA Sofia, « Sofia Coppola : Marie-Antoinette » [en ligne], *Les Inrockuptibles*, 2 mai 2016.
- SOTINEL Thomas, « L'été révolutionnaire de Pierre Schoeller » [en ligne], *Le Monde*, publié le 30 août 2017.
- ULRICH Jenny et SCHOELLER Pierre, « L'interview minutée de Pierre Schoeller » [en ligne], Bande A Part, 25 septembre 2018.
- « Éric Rohmer revient sur L'Anglaise et le Duc » [en ligne], *Télérama*, publié le 10 janvier 2010 et mis à jour le 11 janvier 2010.
- FRANCE 3. Sortie du jeu vidéo "le Paris de la révolution" [en ligne]. INA, 12 novembre 2014.
- FRANCE 2. Jeu vidéo : polémique historique [en ligne]. INA, 14 novembre 2014.
- Les Films d'Argile, *Un violent désir de bonheur. Un film de Clément Schneider* [en ligne], 2018. Dossier de presse contenant un entretien avec Antoine de Baecque.
- ARTE Cinema. *Les Adieux à la reine – Benoît Jacquot (Interview)* [en ligne]. YouTube, 23 mars 2018.
- LeHuffPost. "Un peuple et son roi" : Adèle Haenel et Céline Sallette parlent des femmes dans la Révolution [en ligne]. YouTube, 25 septembre 2018.
- Brut. « Interview Brut : Maxime Durand, l'historien d'*Assassin's Creed* » [en ligne]. YouTube, 1^{er} novembre 2019.

Documents originaux liés à la conception :

- COPPOLA Eleanor, *The Making of Marie Antoinette*, 2007, making-of.
- ETCHEGARAY Françoise, « L'Anglaise et le duc, un film révolutionnaire », making-of, 2002.
- GIBERT Pierre-Henri, *La Voix du peuple, Wajda dans la fièvre révolutionnaire*, making-of, 2010.
- Les Adieux à la reine*, bonus et interviews de Benoît Jacquot et de Xavier Beauvois, DVD, 2012.
- MILLER Matthew, *Assassin's Creed : l'histoire visuelle et complète*, Paris, Larousse, 2015.

POIRÉ Jean-Marie, *Les visiteurs : la Révolution française*, making-of, 2016.

Dossier de presse de Laurent Turcot pour sa participation comme conseiller historique pour le jeu vidéo *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014), disponible : <https://www.lturcot.com/assassinscreed.html>

« Un peuple et son roi – les coulisses d'une révolution », making-of, 2019.

NETFLIX France, *Les Fabricants de la Révolution / Making-of* [en ligne]. YouTube, 20 novembre 2020.

« Les reconstituteurs. Le passé ressucité », *Sphères*, n°4, janvier 2021.

Critiques et réceptions de journalistes et d'historiens :

AUDUREAU William, « Jean-Luc Mélenchon et "Assassin's Creed Unity" : "deux formes différentes de la mémoire" de la Révolution » [en ligne], *Le Monde*, 14 novembre 2014.

BAECQUE Antoine de, « Pourquoi Marie-Antoinette fascine-t-elle autant ? » [en ligne], *Les Inrockuptibles*, 10 mars 2012.

BAECQUE Antoine de, « Des bleus et des bruns », *L'Histoire*, n°455, janvier 2019.

BENESSAIEH Karim, « Notre-Dame: une modélisation d'*Assassin's Creed* pour guider la reconstruction ? » [en ligne], *La Presse*, 17 avril 2019.

BOSC Yannick et BELISSA Marc, « Robespierre, bourreau de la Vendée ? » : une splendide leçon d'anti-méthode historique » [en ligne], *Révolution-française.net*, 15 mars 2012.

BOUCHERON Patrick, MAZEAU Guillaume et WAHNICH Sophie, « Usages de l'histoire, fétiches de la Révolution. Retour sur *Ça ira (1) Fin de Louis* de Joël Pommerat » [en ligne], *thâtre*, Chantier#2 : La Révolution selon Pommerat, 9 juin 2017.

CHAPUIS Nicolas, "Pavé, pas pris" [en ligne], *Libération*, 10 septembre 2011.

CHÉRY Aurore, « *Un Peuple et son roi* disruptif » [en ligne], *À travers champs*, 6 octobre 2020.

CHÉRY Aurore, « "Un Peuple et son roi" ou le corps en moins » [en ligne], *À travers champs*, 29 janvier 2020.

CITTON Yves, « Du bon usage de l'anachronisme (Marie-Antoinette, Sophia Coppola et Gang of Four) », *L'Écran des Lumières : Regards cinématographiques sur le XVIII^e siècle*, SVEC, 2009, p. 231-247.

COUSTON Jérémie et MORICE Jacques, « *Un Peuple et son roi* : leçon salutaire ou ratage historique ? » [en ligne], *Telerama*, 26 septembre 2018.

DEJEAN Mathieu et WAHNICH Sophie, "On a fait regarder l'émission de Stéphane Bern et Lorant Deutsch sur la Révolution française à une historienne" [en ligne], *Les Inrockuptibles*, 30 avril 2019.

D'HUGUES Philippe, « *Danton remis en cause par Andrzej Wajda* », *La Nouvelle Revue d'histoire*, n°89, mars 2017, p. 61.

DOUIN Jean-Luc, « Marie-Antoinette » : une reine rock et rococo, *Le Monde*, 23 mai 2006.

- FORESTIER François, « "Une femme dans la Révolution" : une sacrée leçon d'Histoire » [en ligne], *TéléObs*, 19 décembre 2013.
- FOURNIER Audrey, « Stéphane Bern et Lorant Deutsch racontent la Révolution française : un divertissement plutôt qu'un documentaire » [en ligne], *Le Monde*, publié le 2 mai 2019.
- FOUSSEREAU Julien, « Jeux vidéo : "We. The Revolution", entrez dans la peau d'un juge pendant la Terreur » [en ligne], *Télérama*, 8 août 2019.
- FOUSSEREAU Julien, « "Assassin's Creed Unity", un souvenir virtuel de Notre-Dame » [en ligne], *Télérama*, 17 avril 2019.
- GANDILLOT Thierry, « Ah, ça ira ! Et mieux qu'ça encore ! » [en ligne], *Les Échos*, 26 septembre 2018.
- GODINEAU Dominique, « Un peuple et son roi » [en ligne], *Genre-écran*, 4 novembre 2018.
- GRANDIGARD Sylvia, « *Les Adieux à la reine* : Une page de l'Histoire, mais surtout une histoire de femmes » [en ligne], *Abusdeciné.com*, 2012.
- GUILLON Claude, « La contre-révolution inconsolable : "Assassin's Creed unity" sur vos consoles » [en ligne], *La Révolution et nous*, 14 novembre 2014.
- HENRI, « Notre-Dame de Paris : Et si Assassin's Creed Unity aidait à la reconstruction ? » [en ligne], *Le Journal du Geek*, 17 avril 2019.
- LAMM Olivier, « *Un Peuple et son roi*, sans corps ni tête » [en ligne], *Libération*, 25 septembre 2018.
- LION Bastien, « Les youtubeurs ouvrent la voie à la vulgarisation historique » [en ligne], *Le Monde*, 28 juillet 2018.
- MORDILLAT Gérard, « La Révolution sans révolution », *Le Monde diplomatique*, N°778, Janvier 2019, p .28.
- MORICE Jacques, « L'Anglaise et le Duc » [en ligne], *Télérama*, 5 septembre 2001.
- POIROT Thibault, « "Robespierre, fais-moi peur!" L'étrange road-trip télévisé de Stéphane Bern et Lorant Deutsch » [en ligne], *Huffingtonpost*, 6 mai 2019.
- RENOU Aymeric, « Pourquoi «Assassin's Creed» ne permettra pas de restaurer Notre-Dame » [en ligne], *Le Parisien*, 17 avril 2019.
- RESCHE Antoine, « Peut-on faire du documentaire historique de qualité ? » [en ligne], *Veni Vidi Sensi*, 2 décembre 2019.
- RESCHE Antoine, « *Le Point* et la Révolution : au-delà de la couverture choc, un essai d'analyse » [en ligne], *VeniVendiSensi*, 11 août 2017.
- SAUVAGET Bernadette, « La flèche de Viollet-le-Duc est conforme au Moyen Age tel qu'on le comprend au XIX^e siècle » [en ligne], *Libération*, 9 juillet 2020.
- SERNA Pierre, postface in GROUAZEL Florent et LOCARD Younn, *La Révolution, I – Liberté*, Arles, Acte Sud, 2018.
- TULARD Jean, « Marie-Antoinette, la reine de l'écran » [en ligne], *Le Figaro*, 14 août 2010.
- VIMAL DU MONTEIL Antoine et AUDUREAU William, « *Assassin's Creed Unity* est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d'histoire » [en ligne], *Le Monde*, 12 novembre 2014.

WEBSTER Andrew, « Building a better Paris in *Assassin's Creed Unity* » [en ligne], *The Verge*, 17 avril 2019.

« Robespierre le psychopathe légaliste », N°777, *Historia*, septembre 2011.

« *Un Peuple et son roi* : cinq questions à Arlette Farge » [en ligne], CNC.fr, 25 septembre 2018.

« Entretien avec Sophie Wahnich sur le film *Un Peuple et son roi* » [en ligne], Mediapart.fr, 5 octobre 2018.

Site de notation et d'avis des spectateurs et de critiques :

Allociné.fr

Imdb.com

Senscritique.com

BIBLIOGRAPHIE

Théorie de l'image et des médias

- ALLOA Emmanuel, *Penser l'image*, Dijon, Les presses du réel, 2010.
- ALMEIDA Fabrice d', *Histoire des médias en France : de la Grande guerre à nos jours*, Paris, Flammarion, 2010.
- ARASSE Daniel, *Le Détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 1992.
- BLANDIN Claire, ROBINET François et SCHAFER Valérie (dir.), *Penser l'histoire des médias*, Paris, CNRS Éditions, 2019.
- BARTHES Roland, *La chambre claire*, Paris, Gallimard, 1980.
- BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981.
- BAXANDALL Michael, *L'œil du Quattrocento: l'usage de la peinture dans l'Italie de la Renaissance*, Paris, Gallimard, 1985.
- BENJAMIN Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique (1939)*, Paris, Payot, 2013.
- BESSON Anne et MANFRIN Frédéric (dir.), « World-Building. Création de mondes et imaginaires contemporains », *Revue de la BNF*, n°59, 2019.
- BONNET Alain et all., *Conditions de l'oeuvre d'art de la Révolution française à nos jours*, Lyon, Fage, 2011.
- BOUCHERON Patrick, *Conjurer la peur : Sienne, 1388 : essai sur la force politique des images*, Paris, Éditions du Seuil, 2013.
- BOUCHERON Patrick et POTTE-BONNEVILLE Matthieu, « Le peuple des images 1 : Que toutes les images viennent du peuple » [en ligne], *EntreTemps*, 30 mars 2020.
- COULOMBE Maxime, *Le plaisir des images*, Paris, PUF, 2019.
- DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image : une histoire du regard en Occident*, Paris, Gallimard, 1992.
- DELAGE Christian (dir.), *La fabrique des images contemporaines*, Paris, Éditions du Cercle d'art, 2007.
- DESCHAMPS Madeleine, *La peinture américaine : les mythes et la matière*, Paris, Denoël, 1981.
- DIDI-HUBERMAN Georges, *Images malgré tout*, Paris, Éditions de Minuit, 2004.
- DUBOIS Lydia, « Superheroes and "the American way" : popular culture, national identity, and American notions of heroism and leadership », *Honors Theses*, n°1380, 2019.
- DUFOUR Diane (dir.), *Images à charge. La construction de la preuve par l'image*, Paris, Le Bal / Éditions Xavier Barrel, 2015.

- FAMULICKI Jean-Claude, « La société et l'Église catholique en Pologne », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, n°61-62, 2001, p. 80-87.
- GINZBURG Carlo, *Peur révérence terreur – Quatre essais d'iconographie politique*, Dijon, Les presses du réel, 2013.
- JACQUINOT Geneviève, *Image et Pédagogie* [1977], Paris, Éditions des archives contemporaines, 2012.
- KLONARIS Maria et THOMADAKI Katerina (dir.), *Mutations de l'image : art cinéma-vidéo ordinateur*, Paris, ASTARTI, 1994.
- LABARTHE André et SICLIER Jacques, *Images de la science-fiction*, Paris, Éditions du Cerf, 1958.
- LA RONCIÈRE Charles-Marie de, et ATTARD-MARANINCHI Marie-Françoise, *Georges Duby : l'art et l'image, une anthologie*, Marseille, Éditions Parenthèses, 2000.
- MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias* (1964), Paris, Seuil, 1968.
- MÈMETEAU Richard, *Pop culture. Réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*, Paris, La Découverte, 2014.
- MICHAUD Yves et ARASSE Daniel (dir.), *Interpréter l'art : entre voir et savoirs (conférence du 12 juillet 2001)*, Paris, O. Jacob, 2003.
- MORRIS William, *L'Art et l'Artisanat*, Paris, Rivage, 2011.
- PASTOUREAU Michel, *Bleu : histoire d'une couleur*, Paris, Seuil, 2000.
- PASTOUREAU Michel, *Couleurs, images, symboles: études d'histoire et d'anthropologie*, Paris, le Léopard d'or, 1989.
- PASTOUREAU Michel et SIMONNET Dominique, *Le petit livre des couleurs*, Paris, Éditions du Seuil, 2015.
- PASTOUREAU Michel, *Le roi de France tué par un cochon : une mort infâme aux origines des emblèmes de France ?*, Paris, Seuil, 2015.
- PRÉTOU Pierre, « La violence seigneuriale à la fin du Moyen Âge, vue par les représentations pédagogiques en France » [en ligne], *Criminocorpus*, 15 avril 2021.
- PROWN Jules David, *La peinture américaine : des origines à l'Armory Show*, Paris, Flammarion, 1987.
- RANCIÈRE Jacques, *Le destin des images*, Paris, La Fabrique, 2003.
- RANCIÈRE Jacques, *Le fil perdu : essais sur la fiction moderne*, Paris, La Fabrique, 2014.
- ROGER Alain, *Court traité du paysage*, Paris, Gallimard, 1997.
- STAROBINSKI Jean, *1789, les emblèmes de la raison*, Paris, Flammarion, 1979.
- VAREJKA Pascal, *Singularité de l'éléphant d'Europe*, Paris, Ginkgo, 2007.
- WALKE John, *La peinture américaine : de la période coloniale à nos jours*, Genève, Skira, 1969.

Théorie générale de l'histoire

- AGULHON Maurice, *Marianne au pouvoir. L'imagerie et la symbolique républicaines de 1789 à 1880*, Paris, Flammarion, 1979.
- AGULHON Maurice, *La République au village : les populations du Var de la Révolution à la IIe République*, Paris, Éditions du Seuil, 1979.
- ANDERSON Benedict, *L'imaginaire national. Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*, Paris, La Découverte, 2006.
- ARENDT Hannah, *La Crise de la culture*, Paris, Gallimard, 1961.
- ARTIÈRES Philippe, *Reconstitution : Jeux d'histoire*, Paris, Manuelle Éditions, 2013.
- ARTIÈRES Philippe. « Introduction. Reconstituer le passé, les enjeux pluriels de pratiques multiples », *Sociétés & Représentations*, n°47, 2019, p. 9-13.
- BACOT Paul. et al., dir., *L'Animal en politique*, Paris, L'Harmattan, 2003.
- BARD Christine (dir.), *Dictionnaire des féministes. France – XVIII^e-XXI^e siècle*, Paris, PUF, 2017.
- BARD Christine (dir.), *Féminismes. 150 ans d'idées reçues*, Paris, Le Cavalier Bleu, 2020.
- BLANC William, *Le Roi Arthur, un mythe contemporain. D'Hollywood à Kaamelott en passant par les Monty Python*, Paris, Libertalia, 2016.
- BLANC William, CHÉRY Aurore et NAUDIN Christophe, *Les historiens de garde*, Paris, Libertalia, 2018.
- BLANCHARD Pascal (dir.), *Les guerres de mémoires. La France et son histoire. Enjeux politiques, controverses historiques, stratégies médiatiques*, Paris, La Découverte, 2008.
- BARTHES Roland, *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, 1970.
- BELLAVITIS Anna et EDELMAN Nicole (dir.), *Genre, femmes, histoire en Europe*, Nantes, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2011.
- BESSON Florian, GUÉNA Pauline, KIKUCHI Catherine et MARIN Annabelle, *Actuel Moyen Âge. Et si la modernité était ailleurs ?*, Paris, Arkhé éditions, 2017.
- BOURGUILLEAU Antoine, *Jouer la Guerre, Histoire du Wargame*, Paris, Passés/Composés, 2020.
- BRAS Gérard, *Les voies du peuple. Éléments d'une histoire conceptuelle*, Paris, Amsterdam, 2018.
- BRETON Justine, *Le Roi qui fut et qui sera. Représentations du pouvoir arthurien sur petit et grand écrans*, Paris, Classiques Garnier, 2019.
- CHAPPEY Jean-Luc, GAINOT Bernard, MAZEAU Guillaume, RÉGENT Frédéric & SERNA Pierre, *Pourquoi faire la Révolution*, Paris, Agone, 2012.
- CHARTIER Roger, « Le monde comme représentation », *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, 44^e année, N. 6, 1989. p. 1505-1520.
- CHOMSKY Noam et HERMAN Edward S., *La Fabrication du consentement*, Marseille, Agone, 2008.

- CORBIN Alain, « Les historiens et la fiction. Usages, tentation, nécessité... », *Le Débat*, n°165, 2011, p. 57-61.
- CORBIN Alain, *Les héros de l'histoire de France*, Paris, Éditions du Seuil, 2011.
- DELACROIX Christian, DOSSE François, GARCIA Patrick et OFFENSTADT Nicolas (dir.), *Historiographies. Concepts et débats*, Paris, Folio, 2 vol., 2010.
- DELPORTE Christian et DUPRAT Annie (dir.), *L'événement : images, représentation, mémoire*, Paris, éditions Créaphis, 2003.
- DONNAT Olivier, *Les pratiques culturelles des Français: enquête 1997*, Paris, La Documentation française, 1998.
- DONNAT Olivier, « Évolution de la diversité consommée sur le marché du livre, 2007-2016 », *Culture études*, n°3, 2018.
- DUBY Georges, *Les trois ordres ou l'imaginaire du féodalisme*, Paris, Gallimard, 1978.
- ELIAS Norbert, *La société des individus* (1987), Paris, Fayard, 1991.
- ÉTHIER Marc-André, LEFRANCOIS David et JOLY-LAVOIE Alexandre (dir.), *Monde profane : Enseignement, fiction et histoire*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2018.
- ÉTHIER Marc-André et LEFRANCOIS David (dir.), *Le jeu et l'histoire. Assassin's Creed vu par les historiens*, Montréal, Del Busso Éditeur, 2021.
- FARGE Arlette, « Penser et définir l'événement en histoire » [en ligne], *Terrain*, n°38, mars 2002.
- FARGE Arlette et MARTIN Jean-Christophe, *Quel bruit ferons-nous ?*, Paris, Les prairies ordinaires, 2005.
- FERRÉ Vincent, *Médiévalisme : modernité du Moyen Âge*, Paris, L'Harmattan, 2010.
- FERRO Marc, *Comment on raconte l'histoire aux enfants : à travers le monde entier*, Paris, Payot, 1981.
- FÖRSTEL Judith et PLOUVIER Martine (dir.), *L'animal : un objet d'étude*, Paris, Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques, 2020.
- FOUCAULT Michel, *Les mots et les choses: une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, 1966.
- FOUCAULT Michel, *Le Corps utopique, les hétérotopies*, Paris, Éditions Lignes, 2009.
- FRIEDMANN Georges, « L'école et les communications de masse : opinions, documents, débats », *Communications*, n°2, 1963, p. 123-142.
- FUREIX Emmanuel et JARRIGE François, *La modernité désenchantée. Relire l'histoire du XIX^e siècle français*, Paris, La Découverte, 2015.
- GINZBURG Carlo et PONI Carlo, « La micro-histoire », *Le Débat*, n°17, 1981, p. 133-136.
- GINZBURG Carlo, *À distance. Neuf essais sur le point de vue de l'histoire*, Paris, Gallimard, 2001.
- GINZBURG Carlo, *Le Fil et les traces*, Paris, Verdier, 2010.
- GOIN Émilie et PROVENZANO François (dir.), *Usages du peuple : Savoirs, discours, politiques*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2017.

- GUICHET Jean-Luc (dir.), *Usages politiques de l'animalité*, Paris, L'Harmattan, 2008.
- GUILHAUMOU Jacques, « Autour du concept d'agentivité » [en ligne], *Rives méditerranéennes*, n°41, 2012.
- HUIZINGA Johan, *L'automne du Moyen Âge* (1919), Paris, Payot, 2015.
- HUIZINGA Johan, *Homo Ludens – Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938), Paris, Gallimard, 1988.
- JABLONKA Ivan, *L'histoire est une littérature contemporaine. Manifeste pour les sciences sociales*, Paris, Éditions du Seuil, 2014.
- JAUBERT Martine, LALAGÜE-DULAC Sylvie et LOUICHON Brigitte, « Les fictions historiques : un objet littéraire, éditorial et scolaire qui interroge les frontières », *Repères*, n°48, 2013, p. 7-16.
- JOUTARD Philippe, *Histoire et mémoires, conflits et alliances*, Paris, La Découverte, 2015.
- KACZYNSKI Théodore, *L'avenir de la société industrielle ; précédé du Manifeste de 1971*, Paris, Climats, 2009.
- KLEIN Étienne, *Le temps existe-t-il ?*, Paris, Éditions Le Pommier, 2002.
- KOSIK Karel, « L'individu et l'histoire », *L'Homme et la société*, n°9, 1968, p. 79-90.
- LÖWY Michael, *Walter Benjamin : avertissement d'incendie. Une lecture des Thèses « Sur le concept d'histoire »*, Paris, Éditions de l'Éclat, 2018
- MINOIS Georges, *Le culte des grands hommes, des héros homériques au star system*, Paris, Éditions Louis Audibert, 2005.
- LE GOFF Jacques, *Histoire et mémoire*, Paris, Gallimard, 1988.
- LE GOFF Jacques et LOBRICHON Guy (dir.), *Le Moyen Âge aujourd'hui. Trois regards contemporains sur le Moyen Âge : histoire, théologie, cinéma*, Paris, Éditions du Léopard d'or, 1998.
- LE GOFF Jacques, *L'Europe racontée aux jeunes*, Paris, Seuil, 2006.
- MARROU Henri-Irénée, *De la connaissance historique*, Paris, Le Seuil, 1954.
- MORIZOT Baptiste, *Les diplomates. Cohabiter avec les loups sur une autre carte du vivant*, Marseille, Wildproject, 2016.
- MORIZOT Baptiste, *Manières d'être vivant*, Arles, Actes Sud, 2020.
- NORA Pierre, *Les Lieux de mémoire*, Paris, Gallimard, 3 tomes, 1984-1992.
- NUVOLATI Giampaolo, « Le flâneur dans l'espace urbain », *Corps urbains*, 2009, p. 7-20.
- PANTIER Marie, MOUNIER Pascale, MARTINANT Monica et DEVIGNE Matthieu (dir.), *Imagination et histoire, enjeux contemporains*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2014.
- PARENT Sylvie, « Entretien avec Arlette Farge » [en ligne], *Tracés. Revue de Sciences humaines*, n°5, 2004, p. 143-148.
- PASTOUREAU, Michel, « L'imaginaire est une réalité » in REVEL Jacques et SCHMITT Jean-Claude (dir.), *Une autre histoire : Jacques Le Goff*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2015, p. 55-60.
- PAUL Jean-Marie (dir.), *Le Peuple, mythe et réalité*, Rennes, PUR, 2007.

- PROST Antoine, *Douze leçons sur l'histoire*, Paris, Seuil, 2014.
- RAFLIK Jenny, *Terrorisme et mondialisation, Approches historiques*, Paris, Gallimard, 2016.
- RÉMOND René, *Vivre notre histoire*, entretien avec Aimé Savard, Paris, Le Centurion, 1976.
- RICŒUR Paul, *Temps et récit. Le Temps raconté*, Paris, Éditions du Seuil, 1985.
- RICŒUR Paul, *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Éditions du Seuil, 2000.
- ROSS Kristin, *L'imaginaire de la Commune*, Paris, La Fabrique, 2015.
- ROWLEY Anthony et D'ALMEIDA Fabrice, *Et si on refaisait l'histoire ?*, Paris, Odile Jacob, 2009.
- SALEM Jean, *Lénine et la révolution*, Paris, Les Belles Lettres, 2016.
- SIRINELLI Jean-François, « Les vingt décisives. Cultures politiques et temporalités dans la France fin de siècle. », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°44, 1994, p. 121-128.
- TARTAKOWSKY Ewa, « L'enseignement de l'histoire en Pologne depuis 2017. De la "décommunisation" à la centralité d'un nationalisme catholique », *Revue d'études comparatives Est-Ouest*, n°1, 2020, p. 105-134.
- TERKEL Studs, *Hard times : histoires orales de la Grande Dépression*, Paris, Ed. Amsterdam, 2009.
- TRAVERSO Enzo, *Passés singuliers. Le « Je » dans l'écriture de l'histoire*, Montréal, Lux Éditeur, 2020.
- VIALA Alain, *La galanterie. Une mythologie française*, Paris, Seuil, 2019.
- VEYNE Paul, *Comment on écrit l'histoire. Essai d'épistémologie*, Paris, Éd. du Seuil, 1971.

Théorie du cinéma et de la télévision

- AZULYS Sam, *Philosopher avec « Game of thrones »*, Paris, Ellipses, 2016.
- BAECQUE Antoine de, « Les formes cinématographiques de l'histoire » [en ligne], *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n°51, 2007, p. 9-21.
- BAECQUE Antoine de et DELAGE Christian (dir.), *De l'histoire au cinéma*, Bruxelles, Complexe/IHTP, 1998.
- BARTHES Séverine, « Panorama de la recherche universitaire sur les séries télévisées en France », *Premières Rencontres des Séries Télévisées*, 2004.
- BRERO Thalia et FARRÉ Sébastien (éd.), *The Historians – Les séries TV décryptées par les historiens*, Genève, Georg éditeur, depuis 2017.
- CLAUDE Robert, BACHY Victor et TAUFOR Bernard, *Panoramique sur le 7e art*, Paris, Éditions universitaires, 1959.
- CLÉDER Jean et JULLIER Laurent, *Analyser une adaptation. Du texte à l'écran*, Paris, Flammarion, 2017.
- COURVILLE, Florence Bernard de, « *L'Anglaise et le Duc* : le réel et le tableau » in HERPE Noël (dir.), *Rohmer et les Autres*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2007, p. 169-181.

- CRIVELLO-BOCCA Maryline, *L'écran citoyen. La Révolution française vue par la télévision de 1950 au Bicentenaire*, Paris, L'harmattan, 1998.
- CRIVELLO Maryline, « L'émergence et l'élaboration d'un patrimoine télévisuel en Méditerranée », *Sociétés & Représentations*, n°35, 2013, p. 97-107.
- DAVID Lipset, « Disney's Moana and the Portrayal of Moral Personhood in Hollywood's Pacific (1932-2016) », *Journal de la Société des Océanistes*, n°148, 2009, p. 73-84.
- DELAGE Christian, FERRO Marc et FLEURY-VILATTE Béatrice (dir.), *Révoltes, révolutions, cinéma*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1989.
- DELAGE Christian et GUIGENO Vincent, *L'Historien et le film*, Paris, Gallimard, 2004.
- DELAGE Christian, *La vérité par l'image: de Nuremberg au procès Milosevic*, Paris, Denoël, 2006.
- DEHAYS Daniel, *Entendre le cinéma*, Paris, Klincksieck, 2010.
- FERRO Marc, « Le film, une contre-analyse de la société ? », *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, n°1, 1973, p. 109-124.
- FERRO Marc (dir.), *Révoltes, Révolution, Cinéma*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1989.
- FERRO Marc, *Cinéma et histoire*, Paris, Gallimard, 1993.
- GARDIES André, « La forme générique, histoire d'une figure révélatrice », *Le Conteur d'ombre*, Lyon, Aléas, 1996.
- GERSTENKORN Jacques, « Cérémonie du commencement : stratégies d'ouverture du film documentaire », *La Voix du regard*, n°11, 1998, p. 8-11.
- GUY Jean-Michel, « Les représentations de la culture dans la population française », *Culture Études*, n°1, 2016, p. 1-16.
- HOMME ET LA SOCIÉTÉ (collectif), *Cinéma engagé, cinéma enragé*, Paris, L'Harmattan, 2004.
- JOST François, *L'Œil-caméra. Entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1989.
- JULLIER Laurent, *Le son au cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2006.
- JULLIER Laurent, *Analyser un film : de l'émotion à l'interprétation*, Paris, Flammarion, 2012.
- KRACAUER Siegfried, *Théorie du film : la rédemption de la réalité matérielle*, Paris, Flammarion, 2010.
- KRACAUER Siegfried, *L'histoire des avant-dernières choses*, Paris, Stock, 2006.
- LE GRIGNOU Brigitte et NEVEU Érik, *Sociologie de la télévision*, Paris, La Découverte, 2017.
- MORIN Edgar, *Le cinéma ou l'homme imaginaire: essai d'anthropologie sociologique*, Paris, Éd. de Minuit, 1956.
- PASOLINI Pier Paolo, *Contre la télévision et autres textes sur la politique et la société* (1966), Besançon, Les Solitaires Intempestifs, 2003.
- RANCIÈRE Jacques, *La fable cinématographique*, Paris, Éd. du Seuil, 2001.
- STOKES Melvyn et MENEGALDO Gilles, *Cinéma et Histoire*, Paris, Éditions Michel Houdiard, 2008.
- THIELLEMENT Pacôme, *Cinema Hermetica*, Paris, Studio 8, 2016.

- TYLSKI Alexandre, *Le générique de cinéma, histoire et fonctions d'un fragment hybride*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, 2008.
- VANOYE Francis, *L'adaptation littéraire au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2019.
- VASSÉ Claire, *Le dialogue, du texte écrit à la voix mise en scène*, Paris, Les Cahiers du cinéma, 2003.
- VEYRAT-MASSON Isabelle, *Quand la télévision explore le temps : l'histoire au petit écran, 1953-2000*, Paris, Fayard, 2000.
- VEYRAT-MASSON Isabelle, *Télévision et histoire, la confusion des genres: docudramas, docu-fictions et fictions du réel*, Bruxelles, De Boeck, 2008.

Théorie du jeu vidéo

- BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix'n love, 2010.
- BLANCHET Alexis, *Les jeux vidéo : au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2012.
- BLANCHET Alexis, *Une histoire du jeu vidéo en France : 1960-1991 des labos aux chambres d'ados*, Houdan Yvelines, Pix'n love, 2020.
- BENGHOZI Pierre-Jean et CHANTEPIE Philippe, *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI^e siècle ?*, Paris, Sciences Po, 2017.
- BERRY Vincent, *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012.
- BOURASSA Renée et POISSANT Louise (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec, PUQ, 2013.
- CHAPMAN Adam, *Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice*, Londres, Routledge, 2016.
- COAVOUX Samuel, TER MINASSIAN Hovig, et RUFAT Samuel (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012.
- COULOMBE Maxime, *Le monde sans fin des jeux vidéo*, Paris, Presses universitaires de France, 2010.
- DETERDING Sebastien, RIXON Dan, KHALED Rilla et NACKE Lennart, « Du game design au gamefulness : définir la gamification » [en ligne], *Sciences du jeu*, n°2, 2014.
- DJAOUTI Damien, RAMPNOUX Olivier et ALVAREZ Julian, *Apprendre avec les serious games ?*, Paris, Réseau Canopé, 2017.
- DUSSARPS Clément, « Le jeu vidéo médiateur de savoirs en histoire : l'exemple de *Crusader King 2* et *Europa Universalis 4*, *Sciences du jeu* [en ligne], n°13, 2020.
- FACCHINI Thomas, « Guerres et jeux vidéo : représentations et enjeux de mémoire de la Seconde Guerre mondiale » [en ligne], *Amnis*, n°15, 2016.
- GOLDBERG Harold, *AYBABTU : comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle*, Paris, Éditions Allia, 2013.

- KRICHANE Selim, *La caméra imaginaire*, Genève, Georg éditeur, 2018.
- LALU Julien, *Le jeu vidéo, un médium qui donne une vision du monde : l'exemple des représentations du passé*, Éditions universitaires européennes, 2016.
- LALU Julien, « L'historien et le jeu-vidéo » [en ligne], *Conserveries mémorielles*, n°23, 2018.
- LEROUX Yann, *Les jeux vidéo, ça rend pas idiot !*, Limoges, FYP Éditions, 2012.
- LIGNON Fanny (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses universitaires du Midi, 2015.
- MACQ Marine, « Naturalisation de l'art et stylisation de l'engagement : pour une esthétique environnementale des jeux vidéo ». Colloque « Le jeu vidéo au carrefour de l'histoire, des arts et des médias », Ecole d'art Emile Cohl, Paris, le 22 mars 2018.
- MAUCO Olivier, *Jeux vidéo, hors de contrôle ? : industrie, politique, morale*, Paris, Questions théoriques, 2014.
- MILLER Matthew, *Assassin's Creed : l'histoire visuelle et complète*, Paris, Larousse, 2015.
- NATKIN Stéphane et DELOCQUE-FOURCAUD André Marc, *Jeux vidéo et médias du XXI^e siècle: quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Paris, Vuibert, 2004.
- ROBERT Martine, *L'histoire en actes. Les ressources du jeu vidéo pour la connaissance historique*, Books on Demand, 2020.
- RUOCCO Julie, *Et si jouer était un art ? Notre subjectivité esthétique à l'épreuve du jeu vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2016.
- SALEN Katie et ZIMMERMAN Eric, *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, Cambridge, The MIT Press, 2004.
- SIEGEL Claire, COSSART Florian et LEVET Olivia, « Jeux vidéo et patrimoine : retour d'expérience sur le jeu *Toulouse et le Petit Méridional* de la Bûche Magique » [en ligne], *Patrimoines du Sud*, n°12, 2020.
- TER MINASSIAN Hovig et RUFAT Samuel (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011.
- TER MINASSIAN Hovig , BERRY Vincent, BOUTET Manuel et COLON De CARJAVAL Isabel (dir.), *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, 2021.
- TRÉMEL Laurent et FORTIN Tony, *Mythologie des jeux vidéo*, Paris, Le Cavalier bleu éd., 2009.
- TRICLOT Mathieu, *Philosophie du jeu vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.
- VINCENT Romain, « Apprendre la Grande Guerre avec *Soldats Inconnus* ? Mécaniques ludopédagogiques et introduction en milieu scolaire » [en ligne], *Essais*, n°15, 2019.
- WHALEN Zack et TAYLOR Laurie N. (éd.), *Playing the Past. History and nostalgia in video games*, Nashville, Vanderbilt University Press, 2008.
- WILHELM KAPELL Matthew et ELLIOTT Andrew B. R. (éd.), *Playing with the Past. Digital Games and the simulation of history*, Londres, Bloomsbury Academics, 2013.

Historiographie de la Révolution et du XVIII^e siècle

Théorie générale de la révolution :

ARENDET Hannah, *Essai sur la Révolution*, Paris, Gallimard, Paris, 1985.

ELLUL Jacques, *Autopsie de la révolution*, Paris, Calmann-Lévy, Paris, 1969.

CHAPPEY Jean-Luc, GAINOT Bernard, MAZEAU Guillaume, RÉGENT Frédéric et SERNA Pierre (dir.), *Pour quoi faire la Révolution ?*, Marseille, Agone, 2012.

CONSTANS Martine (dir.), *Jardiner à Paris au temps des rois* [expositions, Paris, Muséum national d'Histoire naturelle, Galerie de Minéralogie et de Géologie, du 3 février au 4 mai 2004, Trianon de Bagatelle, du 22 janvier au 11 avril 2004], Paris, Action artistique de la ville de Paris, 2003.

DEJEAN Matthieu, « Le Comité invisible sonne le glas d'une certaine idée de la révolution » [en ligne], *Les Inrockuptibles*, 21 avril 2017.

JOURDAN Annie, *La Révolution, une exception française ?*, Paris, Flammarion, 2004.

PRANCHÈRE Jean-Yves, *L'Autorité contre les Lumières : la philosophie de Joseph de Maistre*, Genève, Droz, 2004.

REY Alain, *Révolution, histoire d'un mot*, Paris, Gallimard, 1989.

SCHWARTE Ludger, *Philosophie de l'architecture*, Paris, La Découverte, 2019.

TOCQUEVILLE Alexis de, *L'Ancien Régime et la Révolution*, Paris, Flammarion, 1988.

WAHNICH Sophie, « Géopolitique révolutionnaire à l'écran » [en ligne], *Libération*, 3 octobre 2018.

WAHNICH Sophie. « Intelligibilité des Gilets jaunes : lanterne magique ou cinéma ? », *Lignes*, n°59, 2019, p. 7-21.

WAHNICH Sophie, « Révolution française : un scénario inactuel pour les gilets jaunes » [En ligne], *Condition humaine / Conditions politiques*, n°1, 2020.

Historiographie du XVIII^e siècle

ALDEN John Richard, *La guerre d'indépendance 1775-1783*, Paris, Ed. Seghers, 1965.

BAECQUE Antoine de et MÉLONIO Françoise (dir.), *Histoire culturelle de la France. 3, Lumières et liberté : les dix-huitième et dix-neuvième siècles*, Paris, Éd. du Seuil, Paris, 1998.

BÉLY Lucien, *La France au XVII^e siècle. Puissance de l'État, contrôle de la société*, Presses Universitaires de France, 2009.

BONZON Anne et VENARD Marc (dir.), *La Religion dans la France moderne (XVI^e-XVIII^e siècles)*, Vanves, Hachette Education, 2008.

BOURDERON Roger, (dir.), *Le Jugement dernier des rois*. Actes du colloque tenu à Saint-Denis du 2 au 4 février 1989, La Garenne-Colombes, Editions de l'Espace Européen, 1992.

- BOURDIN Philippe (dir.), *Les noblesses françaises dans l'Europe de la Révolution*, Rennes, PUR, 2010.
- CABOURDIN Guy, *Lexique historique de la France d'Ancien Régime*, Paris, Armand Colin, 1998.
- CHARTIER Roger, *Les origines culturelles de la Révolution française*, Paris, Éd. du Seuil, 1999.
- CHAUSSIGNAND-NOGARET Guy, *La noblesse au XVIII^e siècle, de la féodalité aux Lumières*, Paris, Hachette, 1976.
- COHEN Deborah, *La nature du peuple. Les formes de l'imaginaire social (XVIII^e-XXI^e siècles)*, Paris, Champ Vallon, 2010.
- CORBIN Alain, *Le miasme et la jonquille: l'odorat et l'imaginaire social, XVIII^e-XIX^e siècles*, Paris, Flammarion, 1986.
- CORBIN Alain, COURTINE Jean-Jacques et VIGARELLO Georges (dir.), *Histoire du corps*, Paris, Éditions du Seuil, vol. 1 et 2, 2005-2006.
- CORBIN Alain (dir.), *La Pluie, le soleil et le vent : une histoire de la sensibilité au temps qu'il fait*, Paris, Aubier Montaigne, 2013.
- CORBIN Alain (dir.), *Histoire des émotions. Vol. 2. Des Lumières à la fin du XIX^e siècle*, Paris, Seuil, 2016.
- COSANDEY Fanny, *La Reine de France. Symbole et pouvoir, XV^e-XVIII^e siècle*, Paris, Gallimard, 2000.
- COTTRET Bernard, *La révolution américaine : la quête du bonheur : 1763-1787*, Paris, Perrin, 2003.
- DUNETON Claude, *Histoire de la chanson française. Vol 2. De 1780 à 1860*, Paris, Éditions du Seuil, 1998.
- DUPART Dominique, « De l'usage d'un drapeau en histoire ou la parole en couleur 1789-1830 », *Romantisme*, n°157, 2012, p. 9-21.
- FARGE Arlette, *Vivre dans la rue à Paris au XVII^e siècle*, Paris, Gallimard, 1979.
- FARGE Arlette, *Essai pour une histoire des voix au dix-huitième siècle*, Paris, Bayard, 2009.
- FARGE Arlette, *Le peuple et les choses : Paris au XVIII^e siècle*, Paris, Bayard, 2015.
- GODECHOT Jacques, *Histoire générale de la presse française*, vol. 1, Paris, 1969.
- GODECHOT Jacques, *Les révolutions : 1770-1799*, Paris, Presses universitaires de France, 1986.
- GODINEAU Dominique, *Les femmes de la France moderne*, Paris, Armand Colin, 2015.
- GREVERT René « Alphabétisation et instruction des populations rurales du nord de la France (milieu XVIII^e-début XIX^e siècle) », *Annales de Bretagne et des pays de l'Ouest*, Tome 100, n°4, 1993, p. 441-451.
- JOUHAUD Christian, RIBARD Dinah et SCHAPIRA Nicolas, *Histoire, littérature, témoignage : écrire les malheurs du temps*, Paris, Gallimard, 2009.
- LAJER-BURCHARTH, *Necklines : the art of Jacques-Louis David after the Terror*, New Haven, Yale University Press, 1999.

- LE ROUX Nicolas (dir.), *Faire de l'histoire moderne*, Paris, Classique Garnier, 2020.
- MALL Laurence, « L'animal et la vérité de l'homme social chez Louis-Sébastien Mercier », *Dix-huitième siècle*, n°1, 2010, p. 217-231.
- RIOUX Jean-Pierre et SIRINELLI Jean-François, *Pour une histoire culturelle*, Paris, Éd. du Seuil, 1997.
- TURCOT Laurent, *Le promeneur à Paris*, Paris, Gallimard, 2007.
- TURCOT Laurent, *Les Histoires de Paris, XVI^e-XVIII^e siècles*, Paris, Hermann, 2012.
- VASAK Anouchka, *Météorologies : discours sur le ciel et le climat, des Lumières au romantisme*, Paris, Honoré Champion, 2007.
- VIGARELLO Georges, *Histoire du viol, XVI^e-XX^e siècle*, Paris, Seuil, 1998.
- WOOD Gordon, *La création de la République américaine : 1776-1787*, Paris, Belin, 1991.

De la Révolution française :

- ALPAUGH Micah, *Violence and Non-Violence during the French Revolution*, Cambridge, Cambridge University Press, 2014.
- ALPAUGH Micah, « Les émotions collectives et le mouvement des fédérations (1789-1790) », *Annales historiques de la Révolution française*, n° 372, 2013, p. 49-80.
- ALPAUGH Micah, ANDRESS David, BURSTIN Haïm *et al.*, « Peuple et révolution française », *Annales historiques de la Révolution française*, n°402, 2020, p. 131-158.
- ARASSE Daniel, *La guillotine et l'imaginaire de la Terreur*, Paris, Flammarion, 1987.
- BACZKO Bronislaw, *Comment sortir de la Terreur : Thermidor et la Révolution*, Paris, Gallimard, 1989.
- BACZKO Bronislaw, *Une éducation pour la démocratie : textes et projets de l'époque révolutionnaire*, Genève, Droz, 2000.
- BAECQUE Antoine de, « Le sang des héros. Figures du corps dans l'imaginaire politique de la Révolution française », *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, N°4, Octobre-décembre 1987, p. 553-586.
- BAECQUE Antoine de, *La caricature révolutionnaire*, Paris, Presses du CNRS, 1988.
- BAECQUE Antoine de, « Les dernières heures de la princesse de Lamballe », *L'Histoire*, 1998, n° 217, p. 74-78.
- BAECQUE Antoine de, *Le corps de l'Histoire : métaphores et politique (1770-1800)*, Paris, Calmann-Lévy, 1993.
- BAECQUE Antoine de, *La Révolution terrorisée*, Paris, CNRS éditions, 2017.
- BAILEY Charles, *The Old Regime Colleges, 1789-1795. Local Initiatives in Recasting French Secondary Education*, New York, Peter Lang, 1994.
- BAUDENS Stéphane, « De la province à la nation. Débats sur la constitution des états provinciaux à la veille de la révolution : le cas de l'Anjou », *Annales historiques de la Révolution française*, n°364, 2011, p. 85-109.

- BELISSA Marc et BOSCH Yannick, *Le Directoire. La République sans la démocratie*, Paris, La Fabrique, 2018.
- BENICHOU Laurence, « De la Révolution française à l'école de la IIIe République : une captation d'héritage? », *Annales historiques de la Révolution française*, n°287, 1992, p. 105-129.
- BIANCHI Serge, *La révolution culturelle de l'an II. Élités et peuple 1789-1799*, Paris, Aubier, 1982.
- BIANCHI Serge, *Les Sociétés Populaires*, Éditions Du Comité Des Travaux Historiques Et Scientifiques, 2018.
- BIARD Michel et DUPUY Pascal, *La Révolution française : dynamique et ruptures, 1787-1804*, Paris, Armand Colin, 2008.
- BIARD Michel, *Parlez-vous sans-culotte ? Dictionnaire du Père Duchesne (1790-1794)*, Paris, Tallandier, 2009.
- BIARD Michel, *La Révolution hantée. Enfers fantasmés et Révolution française*, Paris, Vendémiaire, 2017.
- BOULANT Antoine, *Le tribunal révolutionnaire. Punir les ennemis du peuple*, Paris, Perrin, 2018.
- BOULOISEAU Marc, « A propos du "Manifeste de Brunswick" », *Annales historiques de la Révolution française*, n°265, 1986. p. 338-340.
- BOURDERON Roger, (dir.), *Le Jugement dernier des rois*. Actes du colloque tenu à Saint-Denis du 2 au 4 février 1989, La Garenne-Colombes, Editions de l'Espace Européen, 1992.
- BOURDIN Philippe et BOUTRY Philippe, « L'Église catholique en Révolution : l'historiographie récente », *Annales historiques de la Révolution française*, n°355, 2009, p. 3-23.
- BOURDIN Philippe et TRIOLAIRE Cyril (dir.), *Comprendre et enseigner la Révolution française : actualité et héritages*, Paris, Belin, 2015.
- BRÉCY Robert, « La chanson révolutionnaire (1789-1799), *Annales historiques de la Révolution française*, n°244, 1981, p. 279-303.
- BURSTIN Haim, *L'invention du sans-culotte. Regards sur le Paris révolutionnaire*, Paris, Odile Jacob, 2005.
- CHAVANETTE Loris (dir.), *Le Directoire : forger la République*, Paris, CNRS Éditions, 2020.
- CHAVANETTE Loris, *Danton et Robespierre. Le choc de la Révolution*, Paris, Passés composés, 2021.
- CHRISTIAN Michel (dir.), *Art et démocratie : les débats sur les arts du dessin dans les premières années de la Révolution française*, Genève, Droz, 2020.
- COHEN Déborah, « Vivre comme des chiens ? La vie animale comme modèle et anti-modèle, après l'an II », *Annales historiques de la Révolution française*, n°3, 2014, p. 59-79.
- COUSIN Bernard (dir.), *Hommes de Dieu et Révolution en Provence*, Paris, Brepols, 1995.
- CRIVELLO-BOCCA Rachel, *L'écran citoyen: la Révolution française vue par la télévision de 1950 au Bicentenaire*, Paris, L'Harmattan,, 1998.
- CROW Thomas, *L'atelier de David : émulation et révolution*, Paris, Gallimard, 1997.

- DALLET Sylvie, *La Révolution française et le cinéma*, Paris, LherminierÉditions des quatre vents, 1988.
- DALLET Sylvie et GENDRON (F.), *Filmographie mondiale de la Révolution française*, Paris, Lherminier-Éditions des quatre vents, 1988.
- DALLET Sylvie et GENDRON Francis, « La Trinité formidable : Robespierre, Danton, Marat », *Vertigo*, "Les écrans de la Révolution", n°4, 1989, p. 94-95.
- DAVID Marcel, *Fraternité et Révolution française*, Paris, Aubier, 1987.
- DEVANCE Louis, « Le féminisme pendant la Révolution française », *Annales historiques de la Révolution française*, n°229, 1977, p. 341-376.
- DUPRAT Annie et JOLLET Anne, « Provinces-Paris », *Annales historiques de la Révolution française*, n°330, 2002, p. 2-3.
- DUPRAT Annie, « Provinces-Paris, ou Paris-provinces ? Iconographie et Révolution française », *Annales historiques de la Révolution française*, n°330, 2002, p. 9-27.
- DUPRAT Annie, « Timothy Tackett, *Le roi s'enfuit. Varennes et l'origine de la Terreur* », *Annales historiques de la Révolution française*, n°339, 2005. p. 159-162.
- DUPRAT Annie, « Citoyenneté et régénération (1789-1794) », *Parlement[s], Revue d'histoire politique*, n°22, 2014, p. 49-56.
- DUPRAT Annie, GUÉRIN Cécile, CHERY Aurore, GUIMIER Pascal, SERNA Pierre, TIMSIT Roland, LAURENTIN Emmanuel et Emmanuel FUREIX, « La Révolution française dans l'espace médiatique », *Annales historiques de la Révolution française*, n°376, 2014 p. 135-161.
- DUPRAT Annie, « Ah le maudit animal ! », *Annales historiques de la Révolution française*, n°377, 2014, p. 37-57.
- DUPUY-BRÉGANT Hélène, « Le roi dans la Patrie », *Annales historiques de la Révolution française*, n°284, 1991, p. 139-157.
- EK Sverker, « *Avatars d'un mythe : La mort de Danton, drame de Georg Büchner et son histoire* », *Annales historiques de la Révolution française*, n°277, 1989, p. 274-292.
- EVRRARD Sébastien, *Chouans contre bleus (1793-1795), la justice militaire sous la Révolution française*, Paris, Mare & Martin, 2019.
- FAURÉ Christine, « La prise de parole publique des femmes sous la Révolution française », *Annales historiques de la Révolution française*, n°344, 2006, p. 3-4.
- FAURÉ Christine, « La naissance d'un anachronisme : « le féminisme pendant la Révolution française » », *Annales historiques de la Révolution française*, n°344, 2006, p. 193-195.
- FAYARD Jean-François, *Fouquier-Tinville*, Paris, Fayard, 2013.
- FISCHER Jérémie, « L'adoption d'un prêtre réfractaire comtois par une famille de l'aristocratie polonaise : L'abbé Pochard chez les Skórzewski (1796-1833) » in WERLY Patrick (dir.), *Les Aristocraties en Europe du Moyen Âge à nos jours*, Strasbourg, Presses universitaires de Strasbourg, 2011, p. 111-120.

- GAÏD Andro, « Le projet administratif et territorial de la première Constitution (1789-1790). Historiser des concepts politiques révolutionnaires : fédération et territoire », *Annales historiques de la Révolution française*, n°389, 2017, p. 39-56.
- GARCIA Patrick, *Le Bicentenaire de la Révolution française. Pratiques sociales d'une commémoration*, Paris, CNRS Éditions, 2000.
- GARRIOCH David, *La fabrique du Paris révolutionnaire*, Paris, La Découverte, 2013.
- GODINEAU Dominique, *Langages de la Révolution (1770-1815)*, Paris, INALF-Klincksieck, 1995.
- GODINEAU Dominique, *Citoyennes tricoteuses: les femmes du peuple à Paris pendant la Révolution française*, Paris, Perrin, 2004.
- GODINEAU Dominique, « De la guerrière à la citoyenne. Porter les armes pendant l'Ancien Régime et la Révolution française » [en ligne], *Clio. Histoire, femmes et sociétés*, n°20, 2004.
- GUÉRIN Daniel, *La Révolution française et nous*, Bruxelles, Éditions La Taupe, 1969.
- GUÉRIN Daniel, *Bourgeois et bras-nus. Guerre sociale durant la Révolution française (1793-1795) [1946]*, Paris, Libertalia, 2013.
- GUILLON Claude, *Deux Enragés de la Révolution, Théophile Leclerc & Pauline Léon*, Paris, La-Digitale, 1993.
- GUILLON Claude, « Pauline Léon, une républicaine révolutionnaire », *Annales historiques de la Révolution française*, n°344, 2006, p. 147-159.
- FURET François, *Penser la Révolution française*, Paris, Gallimard, 1978.
- FURET François et OZOUF Mona (dir.), *Dictionnaire critique de la Révolution*, Paris, Flammarion, 4 tomes, 1992.
- HAZAN Éric, *Une histoire de la Révolution française*, Paris, La Fabrique, 2012.
- HOULD Claudette et LEITH James (dir.), *Iconographie et image de la Révolution française*, Montréal, ACFAS, 1990.
- HUNT Lynn, *Le Roman familial de la Révolution française*, Paris, Albin Michel, 1995.
- ICART Roger, *La Révolution française à l'écran*, Toulouse, Milan, 1989.
- KACI Maxime, KARLA Anna et LIGNEREUX Aurélien, « L'âge des révolutions : rebonds transnationaux », *Annales historiques de la Révolution française*, n°397, 2019, p. 3-11.
- KINTZLER Catherine et RIZK Hadi (dir.), *La République et la Terreur: actes du séminaire organisé par le Collège international de philosophie, novembre 1993 juin 1994*, Paris, Éd. Kimé, 1995.
- LALU Julien, « Aux armes citoyens ! Une lecture politique d'un événement historique français ? Le cas *Assassin's Creed Unity* », *Alternative francophone*, n°8, 2021, p. 43-65.
- LANDES Joan B., *Visualizing the Nation. Gender, Representation and Revolution in Eighteenth-Century France*, Ithaca and London, Cornell University Press, 2001.
- LAPIED Martine, *L'engagement politique des femmes dans le Sud-est de la France de l'Ancien Régime à la Révolution*, Aix-en-Provence, Presses Universitaires de Provence, 2019.

- LEFEBVRE, Georges, *La Grande peur de 1789* [1932], suivi de *Les Foules révolutionnaires* [1934], Paris, Armand Colin, 1988.
- LÉVY Marie-Françoise (dir.), *L'enfant, la famille et la Révolution française*, Paris, Plon, 1989.
- LINTON Marie, *Choosing Terror : Virtue, Friendship and Authenticity*, Oxford, Oxford University Press, 2013.
- LUIS Jean-Philippe et CONORDD Fabien, *Violence & politique, de la Révolution française au début du XX^e siècle*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, 2018.
- LE BOZEC Christine, *Les Femmes et la Révolution*, Paris, Passés Composés, 2019.
- MABO Solenn, « Genre et armes dans les conflictualités locales en Bretagne (1789-1799) », *Annales historiques de la Révolution française*, n°393, 2018, p. 77-98.
- MABO Solenn, *Les citoyennes, les contre-révolutionnaires et les autres : participations, engagements et rapport de genre dans la Révolution française en Bretagne*, thèse, Rennes 2, 2019.
- MAIER-SCHAEFFER Francine, PAGE Christine et VAISSIÉ Cécile (dir.), *La Révolution mise en scène*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012.
- MARTIN Jean-Clément, *Violence et Révolution : essai sur la naissance d'un mythe national*, Paris, Éd. du Seuil, 2006.
- MARTIN Jean-Clément (dir.), *Dictionnaire de la Contre-Révolution*, Paris, Perrin, 2011.
- MARTIN Jean-Clément, *Nouvelle histoire de la Révolution française*, Paris, Perrin, 2012.
- MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, *Au cœur de la Révolution : les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015.
- MARTIN Jean-Clément, « Révolution française et « violence totale » », *Inflexions*, n°31, 2016, p. 73-79.
- MARTIN Jean-Clément, *L'exécution de Louis XVI*, Paris, Perrin, 2021.
- MARTIN Jean-Clément, *Infographie de la Révolution française*, Paris, Passés Composés, 2021.
- MASON Laura, *Singing in the French Revolution, Popular Culture and Politics, 1789-1799*, Ithaca-Londres, Cornell University Press, 1996.
- MATHAN Anne (dir.), *Mémoires de la Révolution française. Enjeux épistémologiques, jalons historiographiques et exemples inédits*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2019.
- MAZEAU Guillaume, « La Révolution, les fêtes et leurs images » [en ligne], *Images Re-vues*, Hors-série n°6, 20 juillet 2018.
- MAZEAU Guillaume. « Revivre ou déjouer le passé ? Reprendre l'histoire de la Révolution française », *Sociétés & Représentations*, n°47, 2019, p. 27-38.
- MICHALSKI Jerzy et SENKOWSKA-GLUCK Monika, « L'historiographie polonaise de la Révolution française et de l'époque napoléonienne », *Annales historiques de la Révolution française*, n°246, 1981, p. 608-615.
- MILNER Jean-Claude, *Relire la Révolution*, Paris, Verdier, 2016.
- MORIN-ROTUREAU Évelyne (éd.), *Combats de femmes 1789-1799. La Révolution exclut les citoyennes*, Paris, Autrement, 2003.

- MÜNCH Philippe, « La foule révolutionnaire, l'imaginaire du complot et la violence fondatrice : aux origines de la nation française (1789) » [en ligne], *Conserveries mémorielles*, n°8, 2010.
- Ouvrage collectif, *Les écrans de la Révolution*, Paris, Vertigo, 1989.
- OZOUF Mona, *La Fête révolutionnaire 1789-1799*, Paris, Gallimard, 1976.
- OZOUF Mona, *Varennes. La mort de la royauté 21 juin 1791*, Paris, Gallimard, 2005.
- POIRSON Martial (dir.), « La Terreur en scène », *Études théâtrales*, n° 59, 2014.
- POIRSON Martial (dir.), *La Révolution française et le monde d'aujourd'hui : mythologies contemporaines*, Paris, Classiques Garnier, 2014.
- POIRSON Martial, *Amazones de la Révolution : des femmes dans la tourmente de 1789*, Montreuil, Gourcuff Gradenigo, 2016.
- ROLLAND Patrice, « La signification politique de l'amitié chez Saint-Just », *Annales historiques de la Révolution française*, n°257, 1984. p. 324-338.
- SERNA Pierre, « Des animaux en révolution » [en ligne], *Annales historiques de la Révolution française*, n°377, 2014.
- SERNA Pierre, *Comme des bêtes. Histoire politique de l'animal en Révolution (1750-1840)*, Paris, Fayard, 2017.
- SERNA Pierre, « Comment sauver l'Institut d'histoire de la Révolution française » [en ligne], *L'Humanité*, 12 janvier 2016.
- SOBOUL Albert, *Le procès de Louis XVI*, Paris, Julliard, 1966.
- SOBOUL Albert, *Les sans-culottes parisiens en l'an II, Mouvement populaire et gouvernement révolutionnaire (1793-1794)*, Paris, Seuil, 1968.
- TACKETT Timothy, *La Révolution, l'Église, la France*, Paris, Cerf, 1986.
- TACKETT Timothy, *Le roi s'enfuit : Varennes et l'origine de la Terreur*, Paris, La Découverte, 2004.
- TACKETT Timothy, *Anatomie de la Terreur : le processus révolutionnaire, 1787-1793*, Paris, Éditions du Seuil, 2018.
- VERJUS Anne, *Le bon mari : une histoire politique des hommes et des femmes à l'époque révolutionnaire*, Paris, Fayard, 2010.
- VERJUS Anne et ZARA DAVIDSON Denise, *Le roman conjugal : chroniques de la vie familiale à l'époque révolutionnaire*, Paris, Champs Vallon, 2011.
- VOVELLE Michel, *Religion et Révolution : la déchristianisation de l'an II*, Paris, Hachette, 1976.
- VOVELLE Michel, *Idéologies et mentalités*, Paris, Maspero, 1982.
- VOVELLE Michel, *La Révolution française : images et récit, 1789-1799 (4 vol.)*, Paris, Livre Club Diderot-Messidor, 1986.
- VOVELLE Michel (dir.), *Les images de la Révolution française: actes du colloque des 25-26-27 oct. 1985 tenu à la Sorbonne*, Paris, Publications de la Sorbonne, 1988.
- VOVELLE Michel (dir.), *Révolution et République : l'exception française*, Paris, Kimé, 1994.

- VOVELLE Michelle, *La Révolution française : 1789-1799*, Paris, Armand Colin, 2015.
- VOVELLE Michel, *La bataille du Bicentenaire de la Révolution française*, Paris, La Découverte, 2017.
- WAHNICH Sophie, SAURON Gilles et TUROWSKI Andrzej (dir.), *L'art et le discours face à la Révolution*, Dijon, Éd. universitaires de Dijon, 1998.
- WAHNICH Sophie, *La liberté ou la mort : essai sur la Terreur et le terrorisme*, Paris, La Fabrique, 2003.
- WAHNICH Sophie, *Les émotions, la Révolution française et le présent: exercices pratiques de conscience historique*, Paris, CRNS éd., 2009.
- WAHNICH Sophie, « Peuple et violence dans l'histoire de la Révolution française », *Lignes*, n°29, 2009, p. 178-187.
- WAHNICH Sophie, « La foule, l'émeute, la fête entre révolte et révolution. France révolutionnaire 1789-1792, émeutes françaises de 2005, Tunisie-Égypte, 2011 », *L'Homme & la Société*, n° 187-188, 2013, p. 63-87.
- WAHNICH Sophie, *La Révolution française: un événement de la raison sensible: 1787-1799*, Paris, Hachette supérieur, 2012.
- WAHNICH Sophie, *La Révolution française n'est pas un mythe*, Paris, Klincksieck, 2017.
- WAHNICH Sophie, *La Révolution française expliquée en images*, Paris, Éditions du Seuil, 2019.
- WINOCK Michel, *L'Échec au roi. 1791-1792*, Paris, Oliver Orban, 1991.
- ZAZZO René, « Projets de Condorcet et de Le Peletier pour l'école de la République », *Enfance*, n°42, 1989. p. 3-6.

Biographies, articles et essais biographiques

Louis XVI :

- CHÉRY Aurore, *L'Intrigant : nouvelles révélations sur Louis XVI*, Paris, Flammarion, 2020.
- DUPRAT Annie, « Louis XVI morigéné par ses ancêtres en 1790 : *Les Entretiens des Bourbons* », *Dix-huitième siècle*, n° 26, 1994, p. 317-332.
- LEVER Évelyne, *Louis XVI*, Paris, Fayard, 1985.
- PETITFILS Jean-Christian, *Louis XVI*, Paris, Perrin, 2005.

Marie-Antoinette :

- BAECQUE Antoine de, « De quoi Marie-Antoinette est-elle le nom ? », *Les Inrockuptibles*, n°849, 7-13 mars 2012, p. 36-38.
- BAECQUE Antoine de (dir.), *Marie-Antoinette : Métamorphoses d'une image [exposition, Paris, La Conciergerie, 16 octobre 2019-26 janvier 2020]*, Paris, Éditions du patrimoine, 2019.
- BEAUREPAIRE Pierre-Yves, *Marie-Antoinette : biographie gourmande*, Paris, Payot, 2016.

- BERLY Cécile, « Marie-Antoinette sur le Net : De l'usage de la reine ou des usages d'une mémoire royale et féminine », *Annales Historiques De La Révolution Française*, n°333, 2003, p. 85-101,
- BERLY Cécile, *Marie-Antoinette*, Paris, Presses universitaires de France, 2020.
- BERTIÈRE Simone, *Marie-Antoinette l'insoumise*, Paris, Le livre de poche, 2003.
- DOUSSET Christine, « Marie-Antoinette : la reine refusée » [en ligne], *Les Cahiers de Framospa*, 14 avril 2011.
- FRASER Antonia, *Marie-Antoinette*, Paris, Flammarion, 2006.
- FROIS Emmanuèle et LEVER Évelyne, « Marie-Antoinette n'était pas homosexuelle », *Le Figaro*, 21 mars 2012, p. 31.
- LÉVER Évelyne, *Marie-Antoinette : la dernière reine*, Paris, Gallimard, 2000.
- LEVER Évelyne, *Marie-Antoinette, correspondance (1770-1793)*, Paris, Tallandier, 2005.
- LEVER Évelyne, *Le grand amour de Marie-Antoinette : Lettres secrètes de la reine et du comte de Fersen*, Paris, Tallandier, 2020.
- MARTIN Jean-Clément et BERLY Cécile, *Marie-Antoinette*, Paris, Citadelles et Mazenod, 2010.
- THOMAS Chantal, *La reine scélérate : Marie-Antoinette*, Paris, Le Seuil, 1989, réédition Points, 2008.
- WARESQUIEL Emmanuel, *Juger la reine*, Paris, Tallandier, 2016.

Marat :

- BIANCHI Serge, *Marat ; l'ami du peuple*, Paris, Belin, 2017.
- GUILLHAUMOU Jacques, *La mort de Marat*, Paris, Éditions Complexe, 1989.

Olympe de Gouges :

- BLANC Olivier, *Marie-Olympe de Gouges, une humaniste à la fin du XVIII^e siècle*, Paris, Vient, 2003.
- GODINEAU Dominique, « Olympe de Gouges » in BARD Christine (dir.), *Dictionnaire des féministes. France – XVIII^e-XXI^e siècle*, Paris, PUF, 2017, p. 660-667

Robespierre :

- ARTARIT Jean, *Robespierre ou l'Impossible Filiation*, Paris, La Table Ronde, 2003
- BELISSA Marc et BOSCH Yannick, *Robespierre : la fabrication d'un mythe*, Paris, Ellipses, 2013.
- BIARD Michel et BOURDIN Philippe (dir.), *Robespierre, portraits croisés*, Paris, Armand Colin, 2012.
- GAUCHET Marcel, *Robespierre, l'homme qui nous divise le plus*, Paris, Gallimard, 2018.
- GOULET Jacques, « Robespierre. La peine de mort et la Terreur. », *Annales historiques de la Révolution française*, n°244, 1981, p. 219-238.
- GUILLEMEN Henri, *Robespierre : politique et mystique*, Paris, Éditions du Seuil, 1987.
- GUILLON Claude, *Robespierre, les femmes et la Révolution*, Paris, IMHO, 2021.

LABICA Georges, *Robespierre. Une politique de la philosophie*, Paris, La Fabrique, 2013.

LEUWERS Hervé, *Robespierre*, Paris, Fayard, 2014.

MARTIN Jean-Clément, *Robespierre : la fabrication du monstre*, Paris, Perrin, 2016.

McPHEE Peter, « « Mes forces et ma santé ne peuvent suffire ». crises politiques, crises médicales dans la vie de Maximilien Robespierre, 1790-1794 », *Annales historiques de la Révolution française*, n°371, 2013, p. 137-152.

Saint-Just :

BOULANT Antoine, *Saint-Just. L'archange de la Révolution*, Paris, Passés Composés, 2020.

DOMMANGET Maurice, *Saint-Just*, Paris, Éd. Du cercle: Éd. De la Tête de feuilles, 1971.

OLLIVIER Albert, *Saint-Just et la force des choses*, Paris, Gallimard, 1966.

Théroigne de Méricourt :

ERNST Otto, *Théroigne de Méricourt : d'après des documents inédits tirés des archives secrètes de la maison d'Autriche*, Paris, Payot, 1935.

ROUDINESCO Élisabeth, *Théroigne de Méricourt : une femme mélancolique sous la Révolution*, Paris, Seuil, 1989.

GLOSSAIRE

Artialisation :

Selon le philosophe Alain Roger (1997), un paysage n'est pas une réalité naturelle mais culturelle, et qui se constitue comme tel que par l'élaboration de l'art. C'est cela qu'il nomme artialisation. La nature est alors transformée par l'art selon deux modalités : *in situ* (transformation directe sur le terrain) et *in visu* (par la médiation de notre regard). C'est l'idée que notre regard, et ceux des artistes, ont engendré la création de cadres subjectifs que sont les paysages. Si nous contemplons un panorama, c'est parce qu'il a été dessiné, peint, photographié ou filmé.

Déterritorialisation :

Pour les philosophes Gilles Deleuze et Félix Guattari, le territoire ne peut exister que parce qu'il y a un mouvement de sortie du territoire – c'est la *déterritorialisation* (Deleuze & Guattari, 1972 et 1980). De même, il n'y a pas de déterritorialisation sans *reterritorialisation* : le promeneur entre dans un nouvel espace ou un nouveau lieu sans effort et sans s'en rendre compte. Il passe successivement d'espaces publics à des espaces privés, de la rue à la maison à la rue.

Gameplay :

Traduit parfois par le terme de « jouabilité », le gameplay peut être défini comme « l'articulation entre le *game*, les structures et règles du jeu, et le *play*, la façon dont le joueur s'approprié les possibilités du jeu en mettant au point ses propres stratégies, pour répondre aux contraintes que les règles « constitutives » du jeu lui imposent. » (Goetzmann & Zuppinger, 2016).

Hétérotopies :

Pour le philosophe Michel Foucault, les hétérotopies sont des lieux concrets et réels qui hébergent des imaginaires (Foucault, 1967). L'hétérotopie se caractérise par une juxtaposition possible en un seul lieu réel de plusieurs espaces – pensons à la scène du théâtre. En plus de ce rapport à l'espace, Foucault affirme que l'hétérotopie est souvent associée à une *hétérochronie*, c'est-à-dire un lieu en rupture avec le temps traditionnel. La salle de cinéma,

le salon où se trouve le poste de télévision, et aujourd'hui l'appareil vidéoludique, peuvent être considérées comme des hétérotopies.

Médiévalisme :

Théorisé depuis quarante ans, le médiévalisme peut se définir comme la « réception du Moyen Âge aux siècles ultérieurs (en particulier au XIX^e-XXI^e siècles) dans son versant créatif et son versant érudit. » (Ferré, 2010). Louise d'Arcens, professeure de littérature anglaise, propose plus précisément « la réception, l'interprétation ou la recréation du Moyen Âge européen dans les cultures post-médiévales. » (d'Arcens, 2016). Cela implique les représentations fictionnelles au cinéma, à la télévision dans le jeu vidéo.

Mythologie [contemporaine] :

S'intéressant au mythe, le philosophe Roland Barthes se pencha sur cette dite culture de masse et la constitution de sa mythologie visuelle. Écrites entre 1954 et 1956, Roland Barthes publia ses *Mythologies* en 1957. Il pensa le mythe comme un système de communication, un mode de signification – une forme. Puisqu'il considéra le mythe contemporain comme une parole, il s'intéressa à sa réception, c'est-à-dire à sa lecture et au déchiffrement du mythe.

Reproductibilité technique :

Le philosophe Walter Benjamin analysa l'influence des techniques modernes de reproduction et de diffusion sur l'œuvre d'art (Benjamin, 1935). Il se demanda si le fait de reproduire une œuvre d'art pour la représenter simultanément à une multitude de spectateurs affectait ou non sa nature artistique. Il constata un déclin de l'*aura* – l'essence d'une œuvre d'art. Pour Benjamin, ce déclin n'était pas nécessairement négatif car il traduisait une évolution dans les rapports entre le public et l'œuvre. Le philosophe interrogea alors l'authenticité de l'objet cinématographique comme œuvre reproduite, comme une création artistique conçue et réceptionnée pour des masses.

ANNEXES

Annexe 1 : *Un violent désir de bonheur.* Entretien avec Clément Schneider¹

*Hasard ou non, 2018 fut l'année du retour de la Révolution française au cinéma. Si le médiatique *Un peuple et son roi* de Pierre Schoeller fit couler beaucoup d'encre ; *Un violent désir de bonheur* de Clément Schneider sortit discrètement dans quelques salles obscures. Pour autant, le jeune réalisateur, diplômé de La Femis, cofondateur de la société de production Les Films d'Argile, réalise ici un deuxième long-métrage tout à fait singulier. Racontant une certaine lecture de la Révolution, Clément Schneider conçoit une œuvre qui interroge les rapports entre fiction et histoire.*

Hugo Orain : *Merci d'avoir bien voulu mener cet entretien pour les AHRF. Je voulais commencer par vous interroger sur le choix de la localisation d'*Un violent désir de bonheur*. Pourquoi proposer une histoire de la Révolution française hors de ses lieux et de ses paysages communs ? Pourquoi faire un film dans un arrière-pays montagnoux ? Alors que la majorité des récits se déroule à Paris, sinon dans un environnement urbain.*

Clément Schneider : Il y a plusieurs dimensions à la réponse. Une première raison qui est presque un peu triviale : le film a initialement été pensé et produit comme un court-métrage. On savait pertinemment, étant donné l'économie générale du court-métrage, que commencer à fantasmer une reconstitution plus classique de la Révolution, en milieu urbain, c'était probablement un total non-sens économique et donc artistique. C'était prendre le risque qu'on ne voie plus que le manque de moyens. Parce qu'on a aussi été habitué à un certain standing de la reconstitution : s'il n'y a pas les figurants, les accessoires, le spectateur se sent flouer. [...] La deuxième raison, celle principale, c'était qu'on voulait raconter quelque chose d'un peu neuf. Assez rapidement, on a voulu faire un récit périphérique. Dans ce sens que toute l'iconographie, toute la carte mentale de la Révolution, qui passe par l'enseignement, par les films et les œuvres qu'on a lus, ne raconte jamais, ou très peu, ce qui c'est passé en dehors de Paris, ailleurs que dans les grandes villes hormis peut-être l'épisode des chouans. Alors qu'il me semblait qu'il y avait quelque chose à raconter précisément dans la diffusion des idées révolutionnaires selon un rythme très différent. Avec une idée très belle et très simple de contretemps : le temps que les idées et les informations circulent. C'est finalement un récit initiatique sur un personnage qui s'engage,

¹ L'entretien a aussi été publié dans les *Annales historiques de la Révolution française*. Voir ORAIN Hugo et SCHNEIDER Clément, « Un violent désir de bonheur (2018). Entretien avec Clément Schneider », *Annales historiques de la Révolution française*, n°4, 2021, p. 191-201.

dans un sens très large. J'avais envie d'interroger l'idée de savoir que le monde change mais d'être à la périphérie et de ne percevoir que les échos d'un bouleversement beaucoup plus profond. [...] Je me souviens d'une note d'intention sous forme de question : « Que vais-je faire de ma jeunesse alors que le vent souffle sur le monde ancien ? ». Sauf que de ce souffle-là, on ne perçoit que des bribes un peu lointaines. Qu'est-ce que c'est que de vivre la Révolution d'assez loin ? [...] Enfin, par rapport au système économique global, nous, moi et les gens avec qui je travaille, on est précisément dans une position périphérique. Ça me semble évident de situer un personnage à la périphérie d'un système très centralisé par ailleurs, comme le cinéma doit relever de nos affinités. Finalement, comment l'événement historique atteint-il quelqu'un qui habite à la périphérie ?

H.O : *Je voudrais maintenant mentionner la bibliographie que l'on peut voir dans le générique de fin de votre film. Ce qui inédit dans une œuvre cinématographique sur la Révolution française. Comment avez-vous construit votre travail de documentation ?*

C.S : Tout d'abord, il y a d'autres films qui ont mis des bibliographies dans leurs films : comme dans *Salo* de Pasolini. La bibliographie est là parce que je considère qu'à partir du moment où l'on cite, c'est important de savoir d'où ça vient. Il n'y a pas beaucoup d'ouvrages sur la Révolution dedans. Quand on a entrepris l'écriture du scénario, ça m'a semblé important de me documenter. Le travail de documentation était nécessaire. Même si ça acte des erreurs, il est important de les revendiquer comme telles au nom de la fiction. À aucun moment, je n'ai fait de la documentation une obsession et une justification de la fiction racontée. Je me méfie beaucoup des films historiques qui mettent en avant leurs obsessions de la documentation. J'ai toujours l'impression que c'est une manière d'appliquer un voile sur les trous qui résistent encore dans l'histoire. À l'inverse, je me suis dit qu'il fallait revendiquer une nonchalance là-dedans : que l'on n'a pas tout lu et qu'on ne lira pas tout. De toute façon c'est impossible, surtout lorsqu'on n'est pas historiens. [...] De manière générale, je pense qu'un film historique n'a pas la vocation à être fidèle. La documentation est évidemment un passage obligé, mais il faut être dans un rapport très souple avec. C'est une opération engageante qui est de revendiquer une subjectivité. Dans un rapport à l'histoire qui se donne trop souvent comme une science objective. [...] De toute façon, ça n'aurait pas eu de sens, car nous faisons un contre-récit à la marge. Sur un petit personnage sur lequel il n'y aurait jamais eu de documentation ou très peu. Là où une histoire est une matière intéressante pour quelqu'un qui fait de la fiction. Ce n'est pas sur ce qu'on sait mais sur tous ces interstices entre ces documents là. Ce sont dans ces interstices que l'on se glisse nous, pour obliger le spectateur à remettre en mouvement ce qu'il croit savoir.

H.O : Quel rapport entretenez-vous avec l'histoire comme science ?

C.S : J'ai un père et des grands-parents historiens. C'était important pour moi qu'il n'y ait pas de contresens. J'ai donc fait relire le scénario à Antoine de Baecque² et à un conseiller historique des armées pour des faits très précis. L'histoire m'intéresse parce que c'est justement un nid à fictions. [...] J'ai toujours trouvé fascinant de pouvoir déplier tout un monde à partir de traces très petites. Selon moi, l'histoire est moins une discipline scientifique qu'un potentiel de récits. Quand j'étais étudiant, j'ai fait beaucoup de films historiques. C'était une manière de prendre une distance avec le réel, avec aussi un certain naturalisme, tout en l'interrogeant d'un autre point de vue. Peut-être avec *Un violent désir de bonheur*, c'était plus politique. Je ne pensais pas que cela pouvait être encore brûlant. On a eu l'idée du film, parce qu'en 2012, c'était un moment où l'on parlait beaucoup de laïcité. Avec la scénariste, on voulait travailler sur la séparation de l'Église et de l'État, et la première séparation date de la Révolution. C'est pour ça qu'on a fini par arriver sur la période. Ça venait donc de quelque chose d'extrêmement contemporain. Avec *Un violent désir de bonheur*, c'était l'idée qu'on ne peut faire un film historique sans revendiquer le fait qu'on se réapproprie l'histoire et donc qu'on la réécrit. Selon Walter Benjamin, les événements du passé ne sont jamais figés en soi : ils se recomposent et ils se reforment à l'instant où on les rappelle³. Faire un film historique, c'est le même processus que la traduction : il faudrait que tous les trente ans, il y ait un nouveau film, car on n'y verrait pas la même chose. Je suis un piètre historien mais je trouve que le rapport à l'histoire de Walter Benjamin est celui qui me semble le plus juste en ce qu'il engage celui qui l'écrit, et le moment où l'histoire se fait.

H.O : Comment, techniquement, par le cinéma, construit-on un film de fiction historique ? Je pense à votre usage de l'anachronisme musical comme mise à distance du réel.

C.S : L'anachronisme musical a pour moi deux fonctions : à la fois ça permet d'éloigner la tentation des images du réalisme, et en même temps ça crée un pont avec le spectateur. Il y a des spectateurs qui se sentent moins intéressés par le film historique, car c'est trop loin d'eux. Ces anachronismes permettent la constitution d'un pont entre la culture plus actuelle des spectateurs et les images d'un hypothétique passé qu'on lui propose. Je crois que l'une des solutions, c'est d'assumer une distanciation plus formelle qui tient à la fixité des plans, à la frontalité, à la façon dont les personnages parlent et à une forme de théâtralité. Je ne crois pas à la tentation de l'*immersivité*, d'autant plus dans un film historique : ça ne peut être que faux. Le corps de l'acteur est un anachronisme en soi : c'est le corps d'un acteur du XXI^e siècle. De la même manière que ce qui est beau dans *La Marseillaise* de

² Antoine de Baecque a par ailleurs mené un entretien avec Clément Schneider qui est disponible dans le dossier de presse du film. Voir aussi Antoine de BAECQUE, « Des bleus et des bruns », *L'Histoire*, n°455, janvier 2019, p. 94.

³ Walter BENJAMIN, *Sur le concept d'histoire* (1942), Paris, Payot, 2013.

Renoir : c'est qu'ils parlent avec un accent des années 1930. Sinon la reconstitution devient une espèce d'horizon qu'on n'atteindra jamais. [...] Je pense qu'il faut être très infidèle, mais au nom d'une forme de prudence théorique. Il faut à la fois respecter la documentation, les documents et les traces ; tout en assumant pleinement de prendre et d'occuper le terrain entre ces documents-là. Il faut assumer qu'on fait les choix. D'autant plus dans le cadre d'un événement politique majeur qui engage l'idéologique de ceux qui l'écrivent, comme la Révolution. [...] Ça implique d'assumer une subjectivité, une instrumentalisation de l'histoire, qui peut gêner parfois les historiens. Cela étant, j'ai fait le constat, dans les discussions que j'ai eues avec des historiens, que si la fiction est assumée comme telle, l'historien mesure aussi le pouvoir [révélateur] qu'elle a. Paradoxalement, c'est en trahissant une certaine idée du travail de l'historien, que j'ai humblement l'impression d'avoir fait mon travail d'historien. C'est aussi ce paradoxe qui fait que les récits sont dynamiques, sinon ils sont statiques. Et si l'histoire devient une discipline statique, je pense qu'elle perd complètement sa raison d'être.

H.O : Même si votre film a été écrit en 2012/2013, et c'est peut-être un hasard de calendrier, mais en 2018, il y a aussi Pierre Schoeller qui réalise Un peuple et son roi. Vos deux films ont un regard positif sur la période, alors que c'était devenu assez rare depuis le Bicentenaire et qu'on avait assisté à une prolifération de récits conservateurs, voire réactionnaires. Comme vous citez Renoir et La Marseillaise, qui est un film politiquement engagé, un hommage au Front populaire de 1936. Avez-vous une position volontairement politique de la Révolution ? Assumez-vous d'avoir un discours positif envers la période ?

C.S : On ne s'est jamais posé la question de produire un discours positif sur la Révolution. Pour moi, c'est un moment globalement émancipateur et donc plutôt positif. Je n'ai jamais eu l'impression d'avoir un positionnement politique fort à cet endroit-là. Mais parce que je ne connais pas assez l'histoire des films sur la Révolution et je ne mesurais pas que l'on sortait d'une vague de films plutôt conservateurs. [...] On ne mesure jamais la mesure des échos qui se produisent au moment où l'on conçoit le film. Mais, par exemple, la présence de cette femme noire, dans mon film, était pensée comme un geste politique. Parce que dans le cinéma français, la présence du corps noir est majoritairement affectée et socialement déterminée : ce sont des corps de banlieues, pauvres, exclus, etc. C'est un geste qui flirte avec un anachronisme, mais que l'on doit de se prendre. Là, on avait la sensation que quelque chose de politique se construisait. Aussi dans le présent, avec la réception que l'on allait avoir en 2018. Le film est sorti en pleine crise des gilets jaunes. Ce qui était précisément un moment de remise en cause de l'hypercentralisation du pouvoir. Un mouvement populaire, d'assemblée, qui était très étonnant. Au fond, les fabricants de fiction sont toujours, consciemment ou inconsciemment, des éponges. On est sensibles à une certaine qualité de l'air. Et il y a eu le film de Schoeller. On s'est véritablement suivis. On tournait en même temps. Il y a eu aussi la pièce de Pommerat⁴ et peu de temps avant il y avait eu

⁴ En 2015, Joël Pommerat conçoit et met en scène *Ça ira (1) Fin de Louis*. Le texte a été publié aux éditions Acte Sud en 2016.

Notre terreur de Creuzevault. Une forme de fleurissement et de retour en arrière, parce que je pense que l'on est dans un moment d'angoisse collective. On a besoin d'interroger de grands moments collectifs de l'histoire pour comprendre ce qui nous arrive. Comme on reviendra bientôt sans doute à l'histoire de la Commune, avec parfois des instrumentalisation un peu dangereuses qui sont liées au processus de remémoration. [...] Avec Schoeller, on a tourné au même moment et nos films sont sortis en même temps. Lui c'était le récit central, économiquement, géographiquement et narrativement. Et nous, on était le récit périphérique. Il a vidé tous les stocks de costumes de Paris et il nous est resté les fonds de tiroirs. La façon dont les deux films se sont faits est en écho avec ce qu'ils racontent. Le film de Schoeller, c'est une énorme production avec un très gros budget. Et nous, comme on avait pu assez de costumes, on s'est dit que nos soldats seraient un groupe de va-nu-pieds. Comme l'étaient en partie les troupes révolutionnaires qui n'avaient pas les moyens de se faire des uniformes complets. Cette forme de réalisme historique est donc le produit fortuit d'un hasard économique. C'est pour ça qu'il faut être très méfiants envers ceux qui prétendent reconstituer le réel.

H.O : Je bascule dans l'analyse du film et je mentionne les travaux de l'historien Maurice Agulhon⁵. Car, dans *Un violent désir de bonheur*, Marianne est un personnage chargé de symboles et de métaphores. L'avez-vous conçue comme une véritable allégorie en mouvement, une représentation vivante de la jeune République française ?

C.S : Quand on a commencé l'écriture du film, dans cette volonté d'assumer un récit marginal, on a décidé d'évacuer toute l'iconographie éculée de la Révolution française. On en a mis une bonne partie à distance : la guillotine, toutes les gravures des livres d'histoire, etc. Le risque était qu'on produise un récit déraciné, trop abstrait, alors qu'il était important qu'il soit fondé. Dans le catalogue iconographique révolutionnaire, on est arrivé sur le symbole de Marianne, pour enraciner le film dans un imaginaire collectif, qui est peut-être totalement imparfait. C'est sans doute important d'assumer que des auteurs ont grandi avec une certaine transmission du savoir de la Révolution. La figure de Marianne est intéressante, car c'est un personnage vivant avec potentiellement le corps d'un acteur derrière. L'intérêt d'intégrer le symbole, c'est de le subvertir immédiatement. À rebours de cette iconographie d'une Marianne meneuse d'hommes, harangueuse, et blanche, on s'est dit qu'on allait en faire une noire qui se tait. Une allégorie en soi n'est pas intéressante. Si le spectateur a les codes de lecture ; l'allégorie est immédiatement lisible et elle délivre son mot d'ordre, pour citer Deleuze⁶, sans processus d'élaboration de la part du spectateur. À partir du moment où l'on assume le symbole, tout en brouillant le code de lecture, on met en place un processus plus intéressant. Pour nous, l'intérêt était précisément de constituer un personnage. Marianne est présentée comme un symbole : son costume est bleu, blanc et rouge. Voilà la part allégorique, mais vous allez voir que ce n'est pas le symbole qui est intéressant mais le personnage. L'allégorie c'est toujours un uniforme, un carcan, et ce qui est

⁵ AGULHON Maurice, *Marianne au combat. L'imagerie et la symbolique républicaines de 1789 à 1880*, Paris, Flammarion, 1979.

⁶ Gilles DELEUZE et Félix GUATTARI, *Mille plateaux*, Paris, Minuit, 1980.

beau c'est quand on devient sujet. Quitte à pousser la réflexion plus loin : si l'on analyse la trajectoire du personnage, on démarre sur un symbole, puis on passe au personnage - une femme. Le monologue final est un pas de plus : on est moins face à un personnage, que face à une actrice au travail. On voit une jeune femme de 2018 qui s'adresse à nous. C'était une manière aussi de clore le film sur un espace-temps plus abstrait et plus étrange. Marianne, c'est comment actualiser un symbole, en le *contemporéanisant*. Comment se fait-il qu'on n'ait jamais eu sur un timbre ou un buste de mairie une Marianne noire ? Un spectateur m'a toutefois fait remarquer qu'il y a eu une affiche de la fête de l'Humanité, en 2009, mais c'est très marginal.

H.O : Il y a un autre personnage dont nous n'avons pas encore parlé, qui est pourtant au cœur du récit : c'est Gabriel. Pourquoi avoir choisi de filmer la Révolution, en 1792, à travers les yeux et le corps d'un jeune moine provençal ? Un choix singulier, si l'on compare les personnages principaux du paysage cinématographique de la Révolution, où l'on va souvent avoir un meneur, un homme politique ou un jeune révolutionnaire la fleur au fusil.

C.S : Comme je le disais, au tout début, il y avait le projet de travailler sur la première séparation de l'Église et de l'État. Donc, forcément, il nous fallait une figure religieuse. Les affrontements binaires ne me semblent pas les plus intéressants : les religieux contre les révolutionnaires par exemple. Ce qui est beau : c'est lorsque l'on met en scène deux mondes qui opposent. Voir à quel point, possiblement, ils sont poreux et perméables l'un à l'autre. Avec la figure de ce jeune moine, il est dans une forme d'engagement, au même titre qu'un engagement politique qui pourrait être celui des soldats révolutionnaires. C'était important que ce soit un jeune novice. Qu'il soit d'emblée dans un processus de devenir. Ce qui le rendait disponible et perméable aux événements autour de lui. J'ai toujours vu Gabriel comme un moine nonchalant dans son rapport à la foi. Je ne voulais pas du tout mettre en scène un zélé. Il est très jeune. On peut supposer qu'il n'a pas connu grand-chose d'autre que son monastère. À la fois, c'est vital pour lui de défendre ce lieu-là comme sa maison. En même temps, la tentation de l'extérieur, au-delà de la clôture, est très grande. C'est presque ce qui se passe hors-champ, à Paris, et qu'on ne pourra pas voir. Puisque nous, en tant que spectateurs, on sait plus ou moins ce qu'il s'y passe. C'est comme si Gabriel ressentait cet appel-là. C'était un personnage qui pouvait circuler d'un monde à l'autre, plus fluidement. C'était plus intéressant que de seulement mettre en scène un conflit d'idées. La parenté entre l'engagement des religieux et des révolutionnaires me semblait très intéressante. C'est d'un seul coup l'endroit où ces deux mondes-là peuvent se comprendre. Ils ont un vocabulaire identique et une expérience commune. Après l'idée du personnage est véritablement venue avec la rencontre du lieu. Le monastère de Saorge, dans les Alpes Maritimes, a vraiment été réquisitionné par une troupe de soldats qui a chassé les moines franciscains. La rencontre avec le monastère a été décisive dans le processus d'écriture. On avait cette idée de travailler sur la Révolution, sur la laïcisation. Puis il y a eu le lieu et tout à coup l'histoire s'est précipitée, et le personnage de Gabriel est apparu.

H.O : *Dans vos propos, il y a un rapport aux émotions. C'est quelque chose qui était au cœur du processus révolutionnaire : le rapport à l'amitié, à la fraternité et au bonheur. C'est Saint-Just qui affirma que « le bonheur est une idée neuve en Europe⁷ » et qui disait que la plus grande des vertus c'était l'amitié. Ainsi pouvez-vous revenir sur le choix de votre titre ? Car si l'expression n'est pas directement liée à l'époque révolutionnaire, elle y trouve fortement écho.*

C.S : Le titre, je l'ai pioché dans un livre de Jacques Lacarrière. Je faisais des repérages. J'ai beaucoup visité des abbayes et des monastères. Dans une des boutiques, d'une ancienne abbaye cistercienne, je tombe sur un très court livre de Jacques Lacarrière qui s'appelle *La plus belle aventure du monde*⁸. C'était un très beau livre sur la spiritualité cistercienne. Et en plein milieu du livre, je tombe sur cette locution. J'ai alors vraiment cette sensation que ça correspond au film, que l'on s'apprête à tourner quatre mois plus tard. Une sensation d'évidence : d'un seul coup, la nébuleuse de choses ouvertes auxquelles on pense se retrouve cristalliser dedans, comme une formule magique. Aujourd'hui, il se trouve que le mot « bonheur » est un peu tombé en désaffection. Ce n'est plus un horizon politique valable, parce que toute une littérature de développement personnel est passée par là. Et que le bonheur est une idée naïve en Europe, pour paraphraser Saint-Just. Moi je pense que l'on aurait tort de ne pas penser le bonheur comme un projet politique général. C'est évidemment un mot qui fait référence aux idées révolutionnaires. Ça n'a pas été une justification pour choisir ce titre-là. Mais quand le titre m'est venu, ça a été un motif qui a renforcé ce choix. Ça me semblait un point de jonction plutôt pertinent avec le réel historique en l'occurrence. Je trouvais que la dimension slogan était assez belle. Le graphiste, qui a travaillé sur le générique du film, a fabriqué une énorme banderole pour aller en manif, avec juste ces mots. Et ça marche parfaitement. Parce que ça convoque de manière assez large, et universelle, pour que ça émeuve.

H.O : *Justement, selon ces enjeux du discours et de la réception, Schoeller évoque ses cahiers d'écolier dans lesquels il s'est replongé au moment de l'écriture de son film. Pour vous, quel est votre rapport pédagogique à la période ? Est-ce que vous avez conscience d'avoir reçu un certain discours scolaire sur la Révolution ?*

C.S : Ça n'a pas du tout été à l'origine du projet. De fait, j'ai l'impression qu'on a construit un contre-récit, qui prendrait le contre-pied d'une certaine tradition des récits sur la Révolution. Honnêtement, je ne l'ai pas pensé contre ça en premier lieu. Si j'essaie de me rappeler de la façon dont la Révolution m'a été transmise par mes enseignants : il me semble qu'elle était plutôt positive. Par exemple, la figure de Robespierre n'a jamais été diabolisée dans la transmission qui m'en a été faite. Pour le dire sommairement, je pense que j'avais des professeurs de gauche, plutôt dans une tradition robespierriste que *furétienne*. Nous,

⁷ Rapport à la Convention du 3 mars 1794. Voir aussi SAINT-JUST, *Rendre le peuple heureux. Rapports et décrets de ventôse. Institutions républicaines*, Paris, La Fabrique, 2011.

⁸ LACARRIÈRE Jacques, *La plus belle aventure du monde*, Paris, Éditions Isolato, 2011.

on avait la sensation de produire un récit minoritaire face à un récit dominant. Mais dans la part de ce récit dominant, l'enseignement jouait un rôle au même titre que les films, ou la fiction de manière plus générale. L'histoire telle qu'elle est enseignée est de toute façon une fiction. Ce n'est pas du tout un problème. Mais je crois qu'on serait tous plus serein, même temps que société, si l'on assumait que toute transmission de l'histoire incorpore une part impondérable de subjectivité, rendant illusoire que l'on transmet simplement des faits.

H.O : De ce fait, concevez-vous votre film comme un outil pédagogique ? Comme un support que l'on pourrait diffuser auprès d'un public scolaire ?

C.S : Globalement, je trouve que la réception des historiens et des enseignants d'histoire a été plutôt bonne. Ils n'ont pas du tout été arc-boutés sur l'obsession du fait, de la reconstitution ou sur l'idée du réalisme. Je n'ai pas non plus eu l'impression de faire un film qui s'adressait à la jeunesse. Je n'ai pas mesuré, mais le film a ce pouvoir d'adresse à de jeunes gens. C'est déjà une belle chose. Et y compris des élèves qui ne sont pas français. Au-delà du fait historique, l'histoire a cette capacité de s'adresser de manière beaucoup plus large, universelle ce serait prétentieux, à un public auquel on ne pensait pas au départ. Si mon film devenait un support pédagogique, j'en serais heureux. Je suis beaucoup intervenu dans des lycées. Souvent, les professeurs les plus désireux de travailler sur les images sont des enseignants de lettres et d'histoire. Ce qui est compliqué à faire comprendre, parfois à l'enseignant, c'est que si le film vient illustrer une leçon d'histoire, ça n'a absolument aucun intérêt. Ce n'est pas d'illustrer un cours. L'enjeu, c'est ce qui dans la représentation fait histoire. Quand j'intervenais, j'essayais de projeter des films qui problématisaient ce que la mise en récit de l'histoire provoque et oblige. Si mon film devenait un support pédagogique, je ne m'y opposerais évidemment pas. D'ailleurs, il ne m'appartient plus. Mais j'aimerais que ce soit toujours présenter comme un regard : un instant donné sur l'histoire. Le seul film qu'on m'a montré au lycée sur la Révolution, c'était le film du Bicentenaire (Henrico et Effron, 1989). C'était juste une illustration. Ça aurait été beaucoup plus intéressant de voir le film de Renoir. Finalement, tout peut servir de support pédagogique. Il le faut même.

Annexe 2 : liste des genres cinématographiques et télévisuels⁹

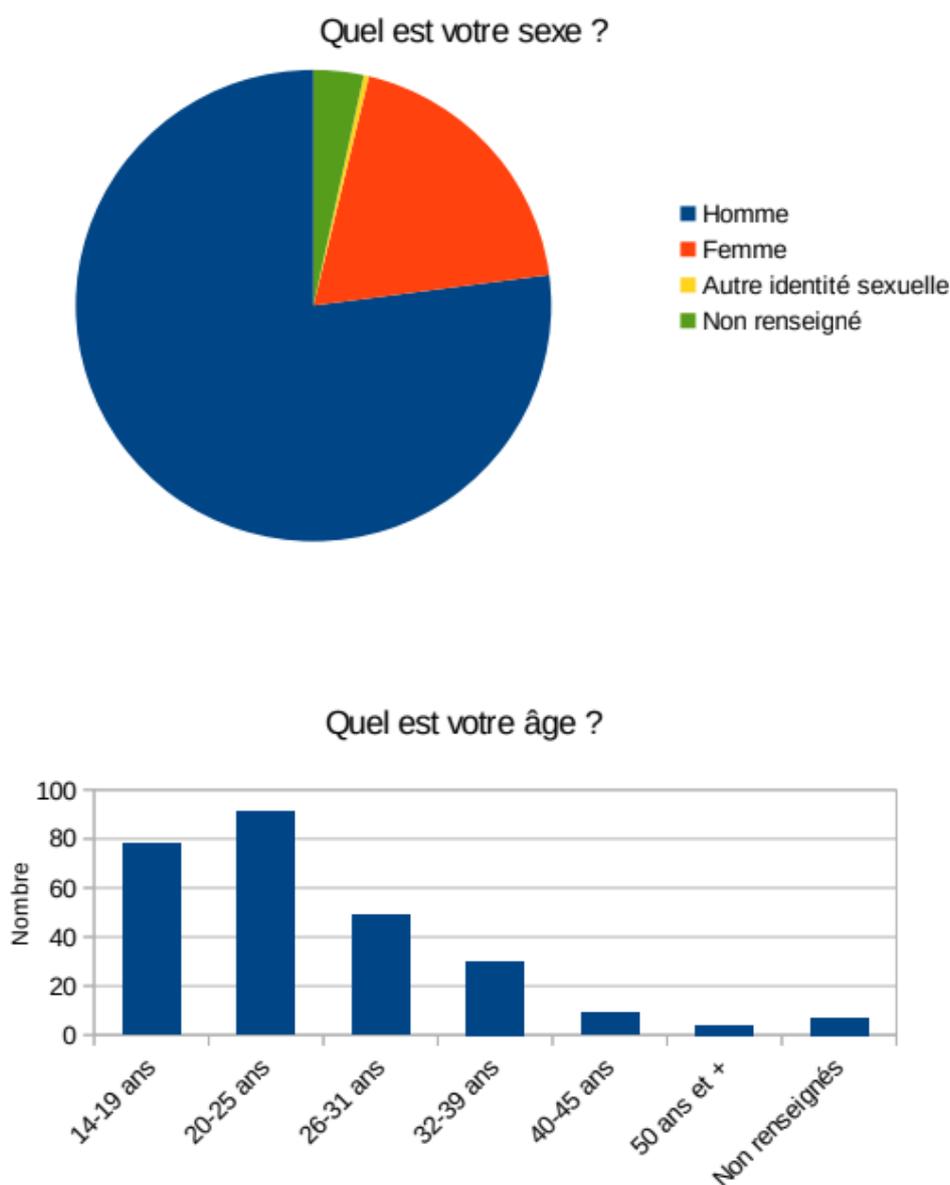
- Comique : divertir en représentant les ridicules des caractères et des mœurs d'une société
 - Comédie romantique
 - Comédie musicale
- Dramatique : dont l'histoire tourne autour de faits tragiques
- Romantique : évolution d'une relation amoureuse en différents protagonistes
- D'action : enchaînement de péripéties
- Historique : restituer un événement réel avec plus ou moins de fidélité
 - Biographique : film historique relatant la vie d'un individu réel
 - Péplum : film ayant un cadre historique antique mais se basant sur des événements mythologiques ou bibliques
 - Western : film ayant pour cadre historique la conquête de l'ouest des États-Unis
- D'aventure : s'intéresse à ce qui à amener aux péripéties
- À suspense : cherche à faire ressentir du suspense et une certaine tension pour ce qui pourrait arriver aux protagonistes
- Fantastique : qui se déroule dans un univers similaire au nôtre mais avec des éléments extraordinaires
- D'horreur : joue sur les peurs et les angoisses des spectateurs
- Catastrophe : mise en scène d'une catastrophe naturelle ou technologique
- Science-fiction : univers souvent basé sur le monde réel mais dans un contexte spatio-temporel futuriste
- Documentaire : s'oppose au cinéma de fiction et donc aux catégories précédentes. S'appuie sur des documents, parfois des archives, ce qui peut accorder au documentaire un statut de source historique.
- D'animation : genre le plus antérieur qui a conservé la technique de réalisation de « l'image par image ».

⁹ Cette nomenclature s'est construite en parallèle de l'histoire du cinéma. Cf. JULLIER Laurent, *Analyser un film. De l'émotion à l'interprétation*, Paris, Flammarion, 2012.

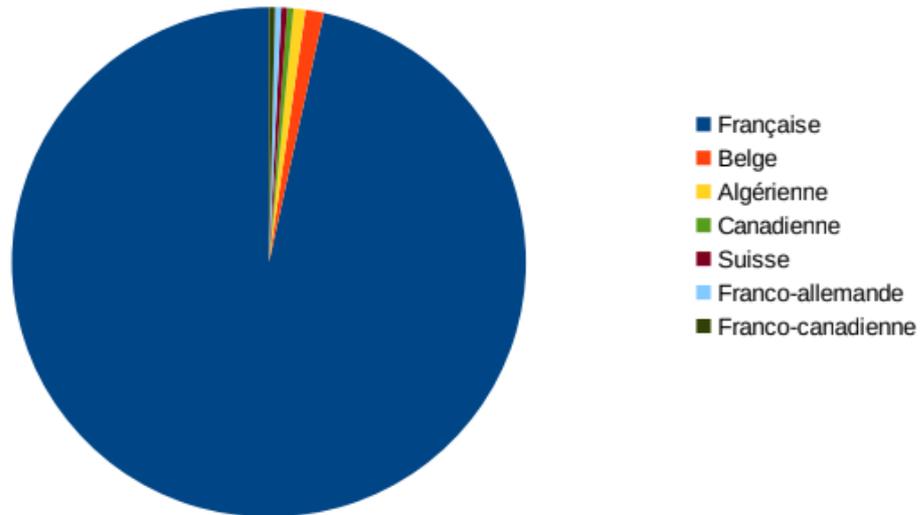
Annexe 3 : Enquête en ligne sur la Révolution française et les jeux vidéo

Public : membres de la communauté Facebook d'*Assassin's Creed* et personnes extérieures interrogés via les réseaux sociaux principalement

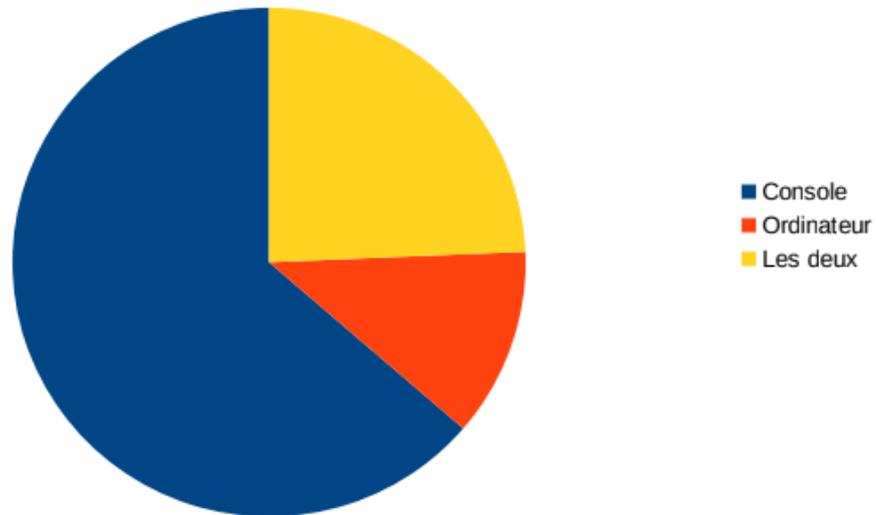
Nombre de réponses obtenues : 265 en date du 9 février 2018.



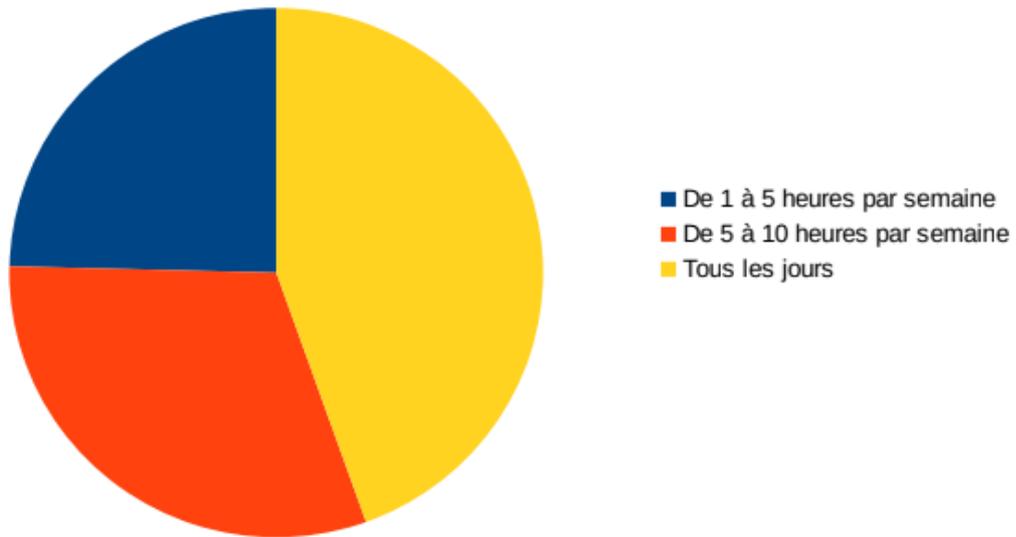
Quelle est votre nationalité ?



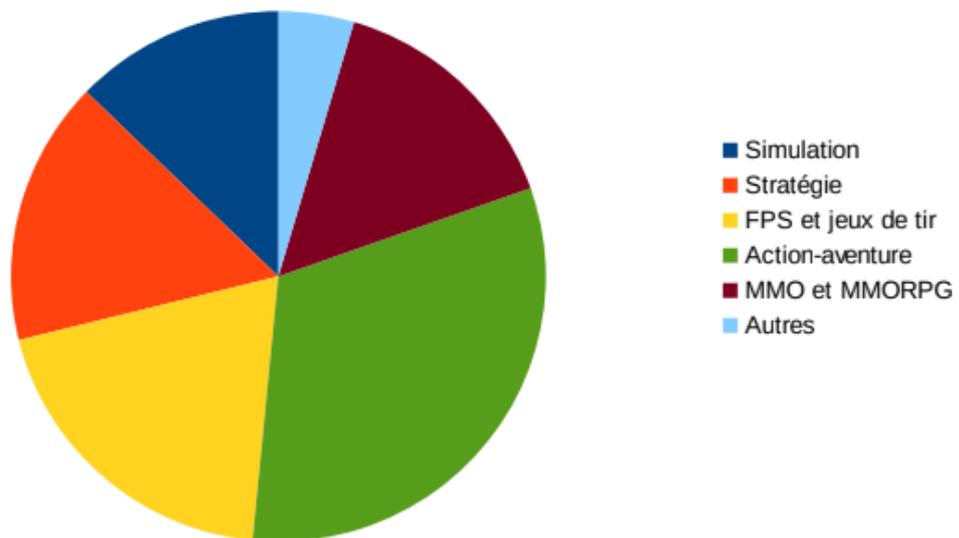
Sur quel support jouez-vous principalement ?



À quelle fréquence jouez-vous ?



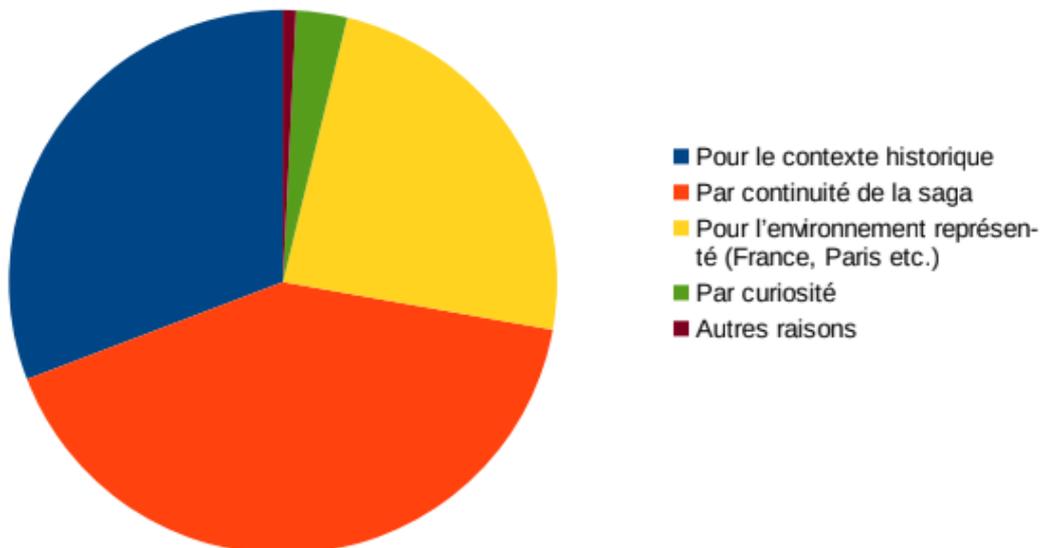
À quel types de jeux ?



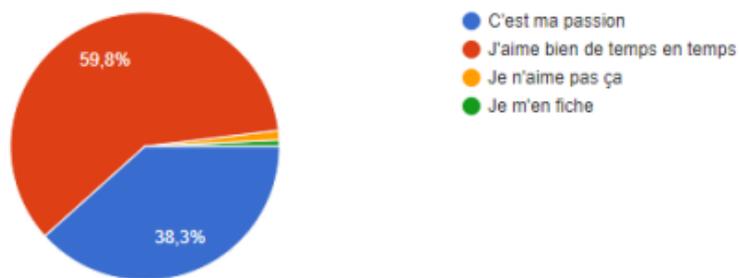
À quel opus avez-vous joué ?



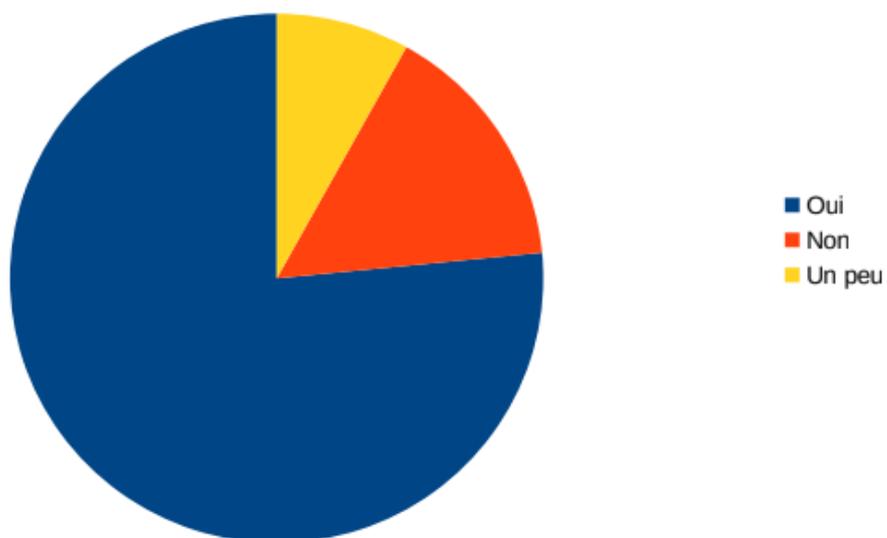
Pourquoi avez-vous joué au jeu ?



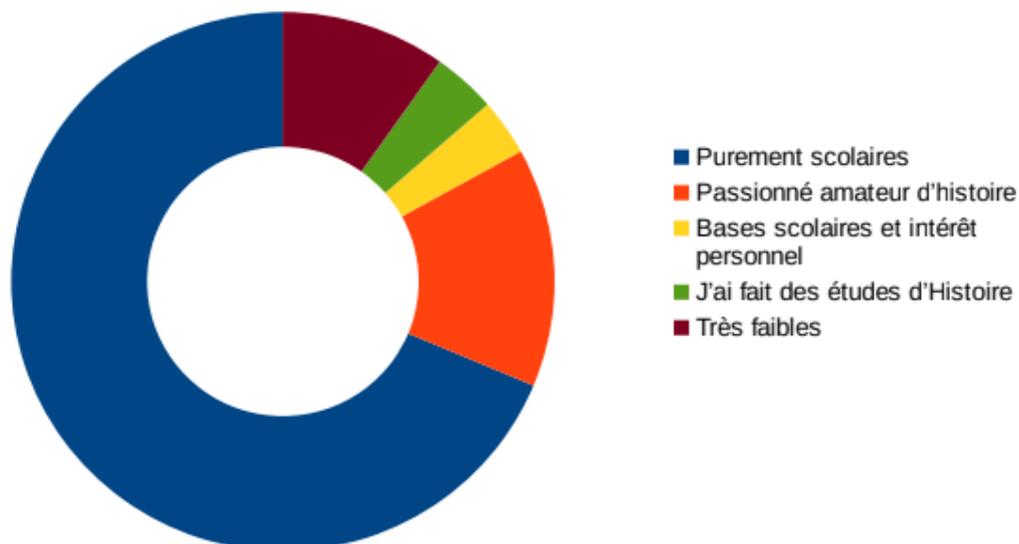
Aimez-vous l'Histoire en général ?



Étiez-vous intéressé par la Révolution française avant d'y jouer ?



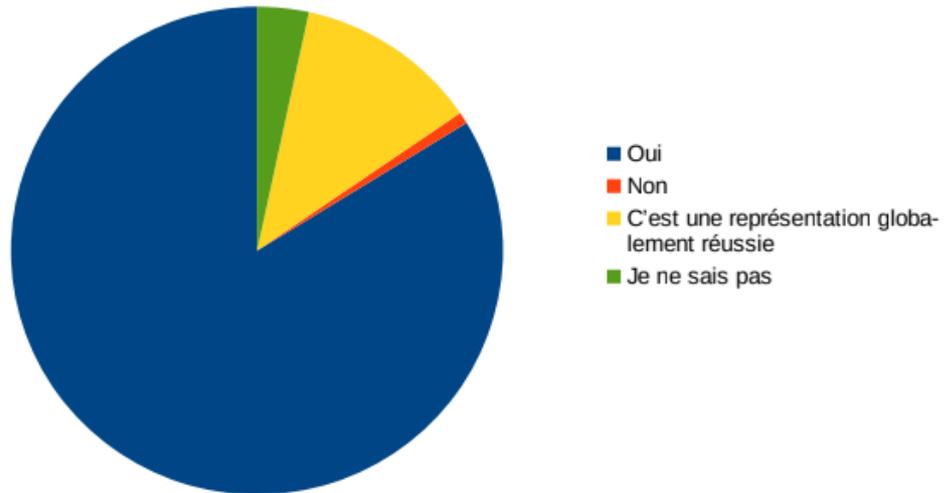
Quelles étaient vos connaissances sur la période avant d'y jouer ?



Est-ce que A.C.Unity représente selon vous la réalité historique de la Révolution française ?



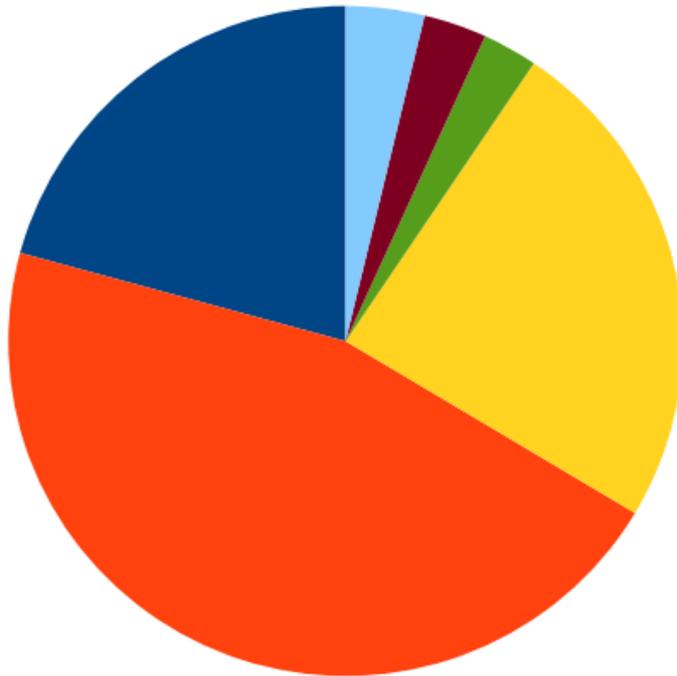
Pensez-vous que la ville de Paris au XVIIIe siècle est bien représentée ?



Avez-vous trouvé la représentation de la Révolution française plus violente que ce que vous imaginiez ?

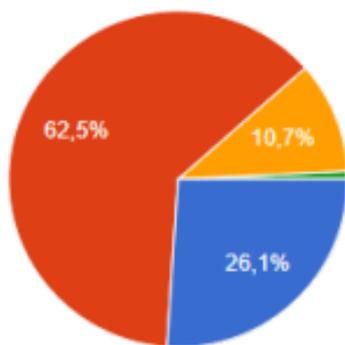


Pensez-vous que Robespierre était un homme politique dangereux, sombre voire tyrannique ?



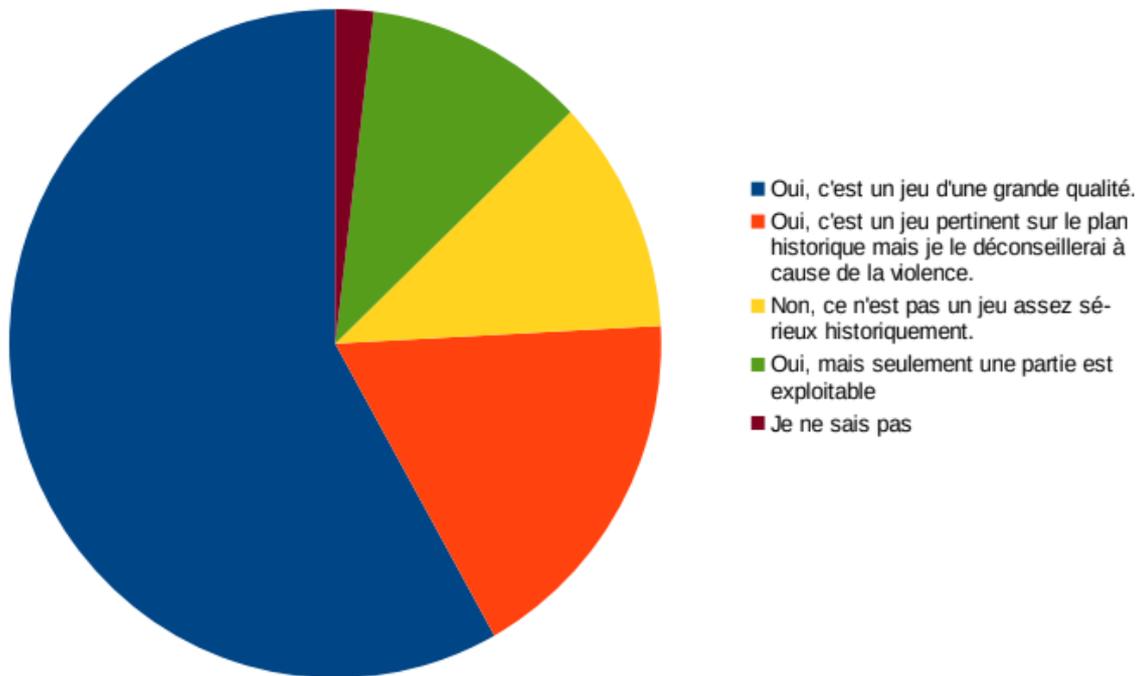
- Oui, j'ai appris cela dans mes cours à l'école et je m'en souvenais.
- Oui, je le savais mais j'ai réappris cela en jouant au jeu.
- Non, je pense que c'est un homme politique plus complexe et que le jeu a dressé un portrait trop rapide et trop négatif.
- Non, je ne considère pas Robespierre comme un dictateur et je m'oppose à la représentation qui est faite de lui dans ce jeu.
- Je ne le connais que par sa représentation dans le jeu
- Je ne sais pas

Recommanderiez-vous Assassin's Creed Unity à quelqu'un qui veut apprendre l'histoire de la Révolution française ?

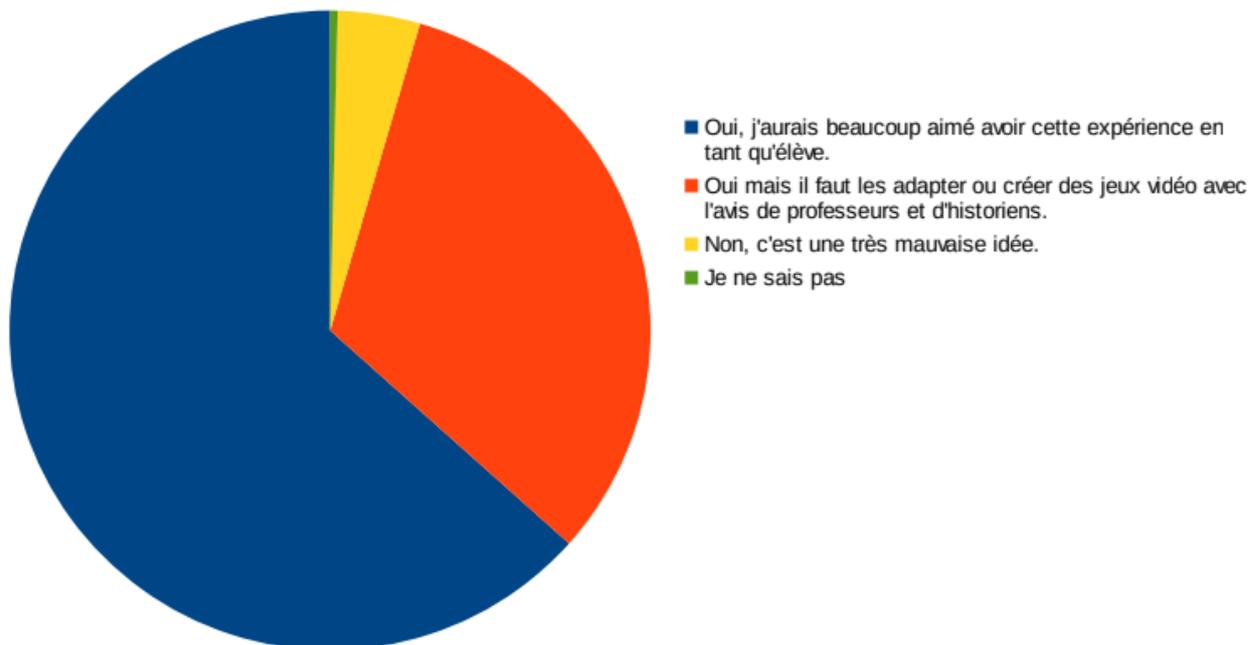


- Oui, sans problème.
- Oui mais je lui dirais de faire attention car tout n'est pas vrai.
- Non, c'est un jeu pas une encyclopédie historique.
- Non, je pense que c'est une mauvaise vision de la Révolution française.

Pensez-vous qu'un.e professeur.e peut se servir du jeu pour enseigner la Révolution française ?



Pensez-vous que les jeux vidéo comme les Assassin's Creed peuvent être utiles à l'enseignement de l'Histoire-Géographie ?



INDEX DES ILLUSTRATIONS

| | |
|---|-----|
| 1. Capture d'écran du film <i>Les Visiteurs : la Révolution</i> , Jean-Marie Poiré, 2016. | 99 |
| 2. Capture d'écran du film <i>Les Visiteurs : la Révolution</i> , Jean-Marie Poiré, 2016. | 99 |
| 3. Capture d'écran du film <i>Les Visiteurs la Révolution</i> , Jean-Marie Poiré, 2016. | 99 |
| 4. Capture d'écran du film <i>Marie-Antoinette</i> de Sofia Coppola, 2006. | 119 |
| 5. Capture d'écran du film <i>Marie-Antoinette</i> de Sofia Coppola, 2006. | 119 |
| 6. Capture d'écran du téléfilm <i>La Révolution française</i> de Enrico et Heffron, 1989. | 123 |
| 7. Capture d'écran du téléfilm <i>La Révolution française</i> de Enrico et Heffron, 1989. | 123 |
| 8. Capture d'écran du jeu vidéo <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2019. | 131 |
| 9. Capture d'écran du jeu vidéo <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2019. | 131 |
| 10. Capture d'écran du film <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 142 |
| 11. Capture d'écran du film <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 142 |
| 12. Capture d'écran du film <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 143 |
| 13. Capture d'écran du film <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 143 |
| 14. Capture d'écran du jeu vidéo <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2018. | 146 |
| 15. Capture d'écran du jeu vidéo <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2018. | 146 |
| 16. Capture d'écran du film <i>Marie-Antoinette</i> de Sofia Coppola, 2006. | 175 |
| 17. Capture d'écran du film <i>Les adieux à la reine</i> de Benoit Jacquot, 2013. | 175 |
| 18. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> , Schoeller, 2018. | 192 |
| 19. Photographie du film <i>Un violent désir de bonheur</i> , Schneider, 2018. | 192 |
| 20. Capture d'écran d' <i>Un Peuple et son roi</i> , Schoeller, 2018. | 203 |
| 21. RAGUENET Jean-Paul, <i>La Seine en aval du pont Neuf à Paris</i> , 1754. | 203 |
| 22. Capture d'écran de <i>L'Anglaise et le Duc</i> , Rohmer, 2001. | 211 |
| 23. Capture d'écran de <i>L'Anglaise et le Duc</i> , Rohmer, 2001. | 211 |
| 24. Image promotionnelle de la Bastille dans <i>Assassin's Creed Unity</i> , 2014. | 218 |
| 25. Image promotionnelle de Notre-Dame dans <i>Assassin's Creed Unity</i> , 2014. | 218 |
| 26. Capture d'écran des critiques spectateurs du site Allocine.fr | 229 |
| 27. Capture d'écran de <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2018. | 247 |
| 28. Capture d'écran de <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2018. | 247 |
| 29. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> de Pierre Schoeller, 2018. | 256 |
| 30. Capture d'écran du docufiction <i>Marie-Antoinette</i> d'Alain Brunard, 2019. | 256 |
| 31. DEBUCOURT Philibert Louis, <i>Éventaire de presse</i> , 1790. | 260 |
| 32. Capture d'écran d' <i>Assassin's Creed Unity</i> , Ubisoft, 2014. | 260 |
| 33. Capture d'écran de <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2018. | 264 |
| 34. Capture d'écran de <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2018. | 264 |
| 35. Capture d'écran d' <i>Assassin's Creed Unity</i> , Ubisoft, 2014. | 288 |
| 36. Capture d'écran de <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2018. | 288 |
| 37. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> de Pierre Schoeller, 2018. | 302 |
| 38. Capture d'écran d' <i>Assassin's Creed Unity</i> , Ubisoft, 2014. | 302 |
| 39. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 314 |

| | |
|---|-----|
| 40. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 314 |
| 41. Capture d'écran d' <i>Assassin's Creed Unity</i> , Ubisoft, 2014. | 317 |
| 42. Capture d'écran d' <i>Assassin's Creed Unity</i> , Ubisoft, 2014. | 317 |
| 43. Capture d'écran de <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2018. | 318 |
| 44. Capture d'écran de <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2018. | 318 |
| 45. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 321 |
| 46. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 321 |
| 47. MAROT Jean-Baptiste, Place Louis XV, 2000. | 334 |
| 48. MAROT Jean-Baptiste, perspective de la rue de Lancry, 2000. | 334 |
| 49. Capture d'écran d' <i>Assassin's Creed Unity</i> , Ubisoft, 2014. | 335 |
| 50. Capture d'écran d' <i>Assassin's Creed Unity</i> , Ubisoft, 2014. | 335 |
| 51. Photographie de <i>La Mort de Danton</i> , mise en scène François Orsoni, 2016. | 353 |
| 52. Capture d'écran du <i>Danton</i> d'Andrzej Wajda, 1983. | 353 |
| 53. Capture d'écran de <i>We. The Revolution</i> , Polysash, 2018. | 356 |
| 54. POIRIER Louis-Eugène, <i>Les Formes acerbes</i> , 1795. | 356 |
| 55. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 399 |
| 56. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 399 |
| 57. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 412 |
| 58. LESUEUR Jean-Baptiste, <i>Plantation d'un arbre de la Liberté</i> , entre 1789 et 1800. | 412 |
| 59. Capture d'écran des <i>Visiteurs : la Révolution</i> , Jean-Marie Poiré, 2016. | 419 |
| 60. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 419 |
| 61. Capture d'écran de <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2018. | 427 |
| 62. ANONYME, <i>A Radical Reformer</i> , 1819. | 427 |
| 63. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 457 |
| 64. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 457 |
| 65. Capture d'écran du film <i>Le Hussard sur le toit</i> de Jean-Paul Rappeneau, 1995. | 460 |
| 66. Capture d'écran d' <i>Assassin's Creed Unity</i> , Ubisoft, 2014. | 460 |
| 67. Capture d'écran de <i>Marie-Antoinette</i> , Sofia Coppola, 2006. | 466 |
| 68. POISSON, <i>Les excès de la noblesse</i> , caricature, fin XVIII ^e siècle. | 466 |
| 69. BOUILLON Pierre, <i>Le jugement de Marie-Antoinette</i> , 14 octobre 1793. | 477 |
| 70. Capture d'écran du <i>Marie-Antoinette</i> , Alain Brunard, 2019. | 477 |
| 71. ANONYME, <i>Ah ! le maudit animal...</i> , 1791, Bibliothèque nationale de France, Paris. | 488 |
| 72. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 488 |
| 73. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 499 |
| 74. Capture d'écran d' <i>Assassin's Creed Unity</i> , Ubisoft, 2014. | 510 |
| 75. Capture d'écran de <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2018. | 510 |
| 76. Capture d'écran des <i>Visiteurs : la Révolution</i> , Jean-Marie Poiré, 2016. | 523 |
| 77. Capture d'écran de <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2019. | 523 |
| 78. Capture d'écran d' <i>Assassin's Creed Unity</i> , Ubisoft, 2014. | 542 |
| 79. Photographie promotionnelle d' <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 542 |
| 80. ANONYME, <i>Prêtre aristocrate et Prêtre patriote</i> , 1790. | 561 |
| 81. Capture d'écran de <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2019. | 561 |
| 82. Capture d'écran d' <i>Un violent désir de bonheur</i> , Clément Schneider, 2018. | 568 |

| | |
|--|-----|
| 83. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 568 |
| 84. Capture d'écran de <i>Marie-Antoinette</i> , Sofia Coppola, 2006. | 572 |
| 85. Capture d'écran du trailer promotionnel d' <i>Assassin's Creed Unity</i> , Ubisoft, 2014. | 572 |
| 86. Capture d'écran de <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2019. | 578 |
| 87. Capture d'écran du jeu vidéo <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2019. | 578 |
| 88. Capture d'écran d' <i>Assassin's Creed Unity</i> , Ubisoft, 2014. | 588 |
| 89. Image tirée de <i>Marie-Antoinette</i> , Sofia Coppola, 2016. | 588 |
| 90. LOUDET Alfred, <i>Marat ayant une conversation animée avec Danton et Robespierre</i> , 1882. | 589 |
| 91. Capture d'écran de <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2019. | 597 |
| 92. Capture d'écran d' <i>Un peuple et son roi</i> , Pierre Schoeller, 2018. | 597 |
| 93. LESUEUR Jean-Baptiste, <i>Repas Républicain à Paris</i> , 1794. | 601 |
| 94. GODEFROID Marie-Éléonore, <i>Portrait de Germaine de Staël</i> , vers. 1818-1849. | 610 |
| 95. Capture d'écran d' <i>Assassin's Creed Unity</i> , Ubisoft, 2014. | 614 |
| 96. Capture d'écran de <i>We. The Revolution</i> , Polyslash, 2019. | 614 |
| 97. ANONYME, <i>À Versailles, à Versailles du 5 Octobre 1789</i> , 1789 | 619 |

Titre : Images et Révolution en mouvement : représentations fictionnelles de la Révolution française au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo entre 2000 et 2020

Mots clés : Révolution française - image - représentation - fiction - cinéma - télévision - jeu vidéo

Résumé : Notre thèse interroge les mythologies contemporaines qui transforment notre perception du passé, en nourrissant un imaginaire social, et en se heurtant aux récits des historiens. Pour cela, nous avons étudié 23 représentations fictionnelles de la Révolution française au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo, en France, entre 2000 et 2020.

Jusqu'à ce jour, aucune recherche en histoire n'avait véritablement été menée sur ces enjeux. Notre approche est inédite parce qu'elle est intermédiaire, c'est-à-dire que nous avons combiné les trois médias (cinéma, télévision et jeu vidéo), selon l'idée qu'il existe aujourd'hui une hybridation médiatique dans les processus de conception.

La Révolution est un objet mémoriel qui persiste en grande partie grâce aux fictions. Des mythologies contemporaines, comme la focalisation sur la Terreur et la violence révolutionnaire, alimentent une vision sombre de l'histoire, et s'opposent à une mémoire républicaine positive. Les fictions que nous avons analysées sont vues et jouées par des millions d'individus, ainsi les récits fictionnels constituent une "école parallèle" qui concurrence les travaux historiques.

Dans cette thèse, à l'aide de sources de conception et de réception (entretiens, making-off, art work, critiques...), nous avons déconstruit les fictions contemporaines pour appréhender les mécanismes de représentation du passé. Les historiens doivent faire entrer les fictions dans leur laboratoire.

Title : Images & Revolution in motion : fictional representations of the French Revolution in cinema, television and video games between 2000 and 2020

Keywords : French Revolution - image - representation - fiction - cinema - television - video game

Abstract : Our thesis questions the contemporary mythologies which transform our perception of the past, by nourishing a social imagination, and by colliding with historian narratives. For this, we studied 23 fictional representations of the French Revolution in cinema, television and video game, in France, between 2000 and 2020.

Until this day, no historical research has really been conducted on these issues. Our approach is unique because it is intermedia, that is to say that we have combined three media (cinema, television and video games), according to the idea that there is a media hybridization in design process.

The Revolution is a memorial object that persists largely thanks to fictions. Contemporary mythologies, such as the focus on the Terror and revolutionary violence, feed a dark vision of history, and oppose a positive republican memory. The fictions that we have analyzed are seen and played by millions of individuals, thus fictional narratives constitute a "parallel school" which competes with historical works.

In this thesis, using sources of conception and reception (interviews, making-off, art work, reviews...), we have deconstructed contemporary fictions to understand mechanisms of representation of the past. Historians must bring fictions into their laboratory.