

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 « visibilité 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 physiognomie, 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 GROUAZEL Florent et LOCARD Younn, *La Révolution, I – 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 historien 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 Lallu 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 LALLU 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 inter-médiatique 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 recreation 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*, *recreation* et de *recreation* 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.