



**Diacronie**  
Studi di Storia Contemporanea

**56, 4/2023**  
Miscellaneo

---

## Fictions révolutionnaires : représentations audiovisuelles et vidéoludiques de la Révolution française

Hugo ORAIN

---

Per citare questo articolo:

ORAIN, Hugo, « Fictions révolutionnaires : représentations audiovisuelles et vidéoludiques de la Révolution française », *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 56, 4/2023, 29/12/2023,

URL: < [http://www.studistorici.com/2023/12/29/orain\\_numero\\_56/](http://www.studistorici.com/2023/12/29/orain_numero_56/) >

---

**Diacronie** Studi di Storia Contemporanea → <http://www.diacronie.it>  
**ISSN 2038-0925**

Rivista storica online. Uscita trimestrale.

[redazione.diacronie@studistorici.com](mailto:redazione.diacronie@studistorici.com)

Comitato di direzione: Naor Ben-Yehoyada – João Fábio Bertonha – Christopher Denis-Delacour – Maximiliano Fuentes Codera – Tiago Luís Gil – Deborah Paci – Jean-Paul Pellegrinetti – Mateus Henrique de Faria Pereira – Spyridon Ploumidis – Wilko Graf Von Hardenberg

Comitato di redazione: Jacopo Bassi – Roberta Biasillo – Luca Bufarale – Alice Ciulla – Federico Creatini – Andreza Santos Cruz Maynard – Emanuela Miniati – Gabriele Montalbano – Çiğdem Oğuz – Mariangela Palmieri – Fausto Pietrancosta – Elisa Rossi – Giovanni Savino – Elisa Tizzoni – Matteo Tomasoni – Luca Zuccolo



Diritti: gli articoli di *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea* sono pubblicati sotto licenza Creative Commons 4.0. Possono essere riprodotti e modificati a patto di indicare eventuali modifiche dei contenuti, di riconoscere la paternità dell'opera e di condividerla allo stesso modo. La citazione di estratti è comunque sempre autorizzata, nei limiti previsti dalla legge.

---

## 6/ Fictions révolutionnaires : représentations audiovisuelles et vidéoludiques de la Révolution française

Hugo ORAIN

---

**RESUMÉE:** *En tant qu'historiens, la fiction historique nous enseigne ce que nous comprenons comme société de notre passé. La Révolution française (1789-1799) est une période charnière, qui est autant racontée par des spécialistes que par des artistes et des concepteurs passionnés. La réception et la compréhension de l'époque révolutionnaire sont alors influencées par des récits alternatifs qui échappent à l'histoire universitaire. Cet article cherche ainsi à présenter et déconstruire les nouvelles mythologies qui circulent dans les images en mouvement, au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo. Un tel exercice nous semble primordial pour démontrer comment les fictions sont politiques.*

\*\*\*

**ABSTRACT:** *As historians, historical fiction teaches us what we understand about our past as a society. The French Revolution (1789-1799) is a pivotal period, which is told as much by specialists as by passionate artists and designers. The reception and understanding of the revolutionary era is thus influenced by alternative narratives that escape academic history. This article seeks to present and deconstruct the new mythologies circulating in moving images, cinema, television and video games. Such an exercise seems essential to demonstrate how fictions are political.*

---

### Introduction

Les fictions traduisent et nourrissent un imaginaire social fantasmé du passé. Dès 1940, Walter Benjamin, dans ses *Thèses sur le concept de l'histoire*, comprend l'actualité des récits de fictions : un film sur la Révolution française de 1938 ne racontera pas la même Révolution qu'un film de 2018. Cependant, *La Marseillaise* de Renoir et *Un peuple et son roi* de Pierre Schoeller sont liées. Ainsi, les sociétés évoluent en parallèle des travaux des historiens qui transforment notre compréhension du passé. Les auteurs et les artistes puisqu'ils sont des individus de leurs temps, ils partagent un imaginaire social<sup>1</sup>. En ce sens, les créations audiovisuelles des vingt dernières années n'ont jamais

---

<sup>1</sup> 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,

autant traité de l'engagement des femmes révolutionnaires, conséquences d'une historiographie renouvelée et de ses échos dans notre société. Il est de même certain que de nouveaux sujets influenceront les scénarios des fictions à venir (histoire du genre et des minorités).

Prolongeant les intuitions de Benjamin, Roland Barthes a développé le concept de mythologie [contemporaine] pour étudier les nouveaux mythes évoluant au sein des sociétés du XX<sup>e</sup> siècle<sup>2</sup>. Nous intégrant dans l'ensemble de ces travaux, nous nous intéressons aux mythologies contemporaines de la Révolution, plus précisément aux fictions audiovisuelles et vidéoludiques.

Pour cela, nous devons appréhender les multiples dimensions qui constituent un film, un téléfilm ou un jeu vidéo à caractère historique. Ce sont à la fois des médias<sup>3</sup>, des médiums artistiques<sup>4</sup> et des fictions mettant en scène le passé<sup>5</sup>. De fait, la méthode historique ne peut suffire pour l'étude de fictions audiovisuelles et vidéoludiques. Un corpus transmédiateur<sup>6</sup> induit une approche interdisciplinaire<sup>7</sup> : « je tiens de connaître les parties sans connaître le tout, non plus que de connaître le tout »<sup>8</sup>. Il nous semble alors pertinent d'étudier les représentations animées du passé ensemble, sans nier les spécificités de chaque médium, mais en s'appuyant sur les processus de convergence et d'hybridation qui s'accélèrent depuis une vingtaine d'années<sup>9</sup>.

SIRINELLI, Jean-François (dir.), *Dictionnaire d'histoire culturelle de la France contemporaine*, Paris, Presses universitaires de France, 2010; CASTORIADIS, Cornelius, RICOEUR, Paul, *Dialogue sur l'histoire et l'imaginaire social*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2016.

<sup>2</sup> Une mythologie est définie par Barthes comme un système de communication, un mode de signification. Les mythologies contemporaines sont ainsi des formes et des discours présents au sein de représentations du passé. BARTHES, Roland, « Le mythe, aujourd'hui », *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, 1957, pp. 193-247; POIRSON, Martial (dir.), *La Révolution française et le monde d'aujourd'hui : mythologies contemporaines*, Paris, Classiques Garnier, 2014.

<sup>3</sup> Noam Chomsky et Edward Herman définissent un média comme un « système qui sert à communiquer des messages et des symboles à la population ». CHOMSKY, Noam, HERMAN, Edward, *La Fabrication du consentement : De la propagande médiatique en démocratie (1988)*, Paris, Agone, 2008, p. 25.

<sup>4</sup> KRACAUER, Siegfried, *Théorie du film : la rédemption de la réalité matérielle*, Paris, Flammarion, 2010. PACI, Viva et BOISVERT, Stéfany, *Une télévision allumée. Les arts dans le noir et blanc du tube cathodique*, Presses universitaires de Vincennes, 2018; RUOCCO, Julie, *Et si jouer était un art ? Notre subjectivité esthétique à l'épreuve du jeu vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2016.

<sup>5</sup> Selon Jacques Rancière, la fiction se définit comme « la mise en œuvre des moyens d'art construire un "système" d'actions représentées, de formes assemblées, de signes qui se répondent ». RANCIÈRE, Jacques, *Le fil perdu : essais sur la fiction moderne*, Paris, La Fabrique, 2014, p. 203.

<sup>6</sup> De plus en plus de chercheurs parlent de transmédiateur au lieu d'intermédiateur. Les débats sont assez similaires à ceux sur l'interdisciplinarité ; cf. note suivante. Voir: JENKINS, Henry, *La Culture de la convergence - Des médias au transmédia*, Paris, Armand-Colin, 2013.

<sup>7</sup> 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 », in *Questions de communication*, 17, 2010, pp. 195-222.

<sup>8</sup> PASCAL, Blaise, *Pensées*, I, 1, 1669.

<sup>9</sup> JENKINS, Henry, *op. cit.*

Ainsi nous menons une histoire comparée, à la manière de la littérature comparée, permettant de confronter l'écriture de l'histoire scientifique à d'autres formes et discours, en mobilisant des outils et des objets issus d'autres disciplines. Dans le cadre de la Révolution, nous comparons les faits historiques et les recherches historiennes avec les représentations artistiques et fictionnelles du XXI<sup>e</sup> siècle<sup>10</sup>. Notre corpus d'étude est constitué d'œuvres (film, téléfilm, docufiction, série télévisée, jeu vidéo...) et de sources de conception et de réception (entretiens, critiques professionnelles et amateurs, making-of, art-work...). Dans une logique comparative et de circulation des images, nous devons intégrer les représentations et les fictions conçues dès la Révolution (gravures, tableaux, romans...), puis au-delà (œuvres des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles<sup>11</sup>), notamment parce que les auteurs multiplient les hommages et s'inspirent nécessairement des créations antérieures.

À partir d'une telle méthodologie, nous pouvons déconstruire les mythologies contemporaines de la Révolution, afin de comprendre quelles conséquences elles ont sur notre perception actuelle de la période. Nous nous demandons alors comment ces mythologies influencent la création de fictions historiques, nourrissent un imaginaire social, et se heurtent aux récits des historiens. Comment la fiction raconte-t-elle l'histoire ?

Pour y répondre, et afin d'éviter des parties trop conceptuelles, nous développerons nos outils et notre méthodologie tout au long de l'article. Dans une première partie, nous analyserons les mécanismes médiatiques pour mettre en scène le passé (temporalités, formes du récit, géographies, couleurs...). Puis, nous présenterons les mythologies contemporaines présentes et absentes des fictions (Révolution dévoreuse ou Révolution fraternelle, guillotine, place des femmes...). Enfin, nous aborderons les problématiques de réception des fictions dans notre société (polémiques, rôles des historiens, usages pédagogiques...).

---

<sup>10</sup> Nos travaux se focalisent sur les productions fictionnelles conçues depuis 2000, par souci de comparaison avec le jeu vidéo, mais également car deux historiennes avaient déjà mené des recherches similaires sur le cinéma et la télévision. DALLET, Sylvie, *La Révolution française et le cinéma : de Lumière à la télévision*, Paris, Éditions des Quatre-Vents, 1988; CRIVELLO-BOCCA, Maryline, *L'écran citoyen. La Révolution française vue par la télévision de 1950 au Bicentenaire*, Paris, L'Harmattan, 1998.

<sup>11</sup> Au début du XIX<sup>e</sup> siècle, fiction et histoire ont été très liées. Avant l'émergence d'une discipline historique, notamment sous l'influence d'Auguste Comte, l'historien (comme Michelet) et le romancier (comme Victor Hugo) sont très proches dans leur écriture et leur rapport à la vérité. Les romans d'Hugo et de Dumas ont profondément impacté les mémoires collectives sur la Révolution durant tout leur siècle. Voir KOMPANIETZ, Paul, *Les Romans de la Terre. L'invention d'un imaginaire (1793-1874)*, Paris, Classique Garnier, 2021.

## 1. Espace-temps des fictions historiques

### 1.1. Temporalités et géographies imaginaires

Comment représenter le temps historique à l'écran ? La temporalité fictive a différentes formes : représentations invisibles et visibles, moyens sensoriels pour le spectateur et le joueur, etc. Le réalisateur peut inscrire une date sur son image, ou bien traduire une journée révolutionnaire qui s'écoule par la lumière. Nous avons alors déconstruit les formes temporelles - ouverture, phase, périodisation, rythmes et conclusion - pour démontrer qu'elles sont façonnées par les concepteurs. En ce sens, la fiction audiovisuelle et vidéoludique raconte l'histoire en reprenant les codes du récit dramatique : elle a un début, des péripéties et une fin.

De la même manière, les auteurs représentent surtout la période 1789-1794 et en se concentrant sur quelques événements pour soutenir le récit. Si les événements de 1789 ne sont pas nécessairement représentés lors des séquences d'ouverture, les scénarios débutent souvent durant cette période (*Une femme dans la Révolution*, *Assassin's Creed Unity*, *Un peuple et son roi...*<sup>12</sup>). 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 aux discours métaphoriques, comme les incertitudes et les dangers politiques révolutionnaires. L'opposition montage lent/continu 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. Peu de réalisateurs et de concepteurs jouent sur ce principe de l'écoulement du temps. Ils 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.

Dans un deuxième temps, nous pouvons observer les mécanismes de représentation de l'espace. Dressant une géographie des scénarios, nous « zoomons » à d'autres échelles pour interroger les espaces publics et privés. Le jeu vidéo permet d'explorer plus « librement » ces environnements fictifs, mais cela impose et projette au joueur une certaine « reconstitution » du

---

<sup>12</sup> VERHAEGHE, Jean-Daniel, *Une femme dans la Révolution*, Septembre Productions, France, 2013, 100'. *Assassin's Creed Unity*, Canada - France, Ubisoft, Ubisoft, 2014. SCHOELLER, Pierre, *Un peuple et son roi*, Denis Freyd, France, 2018, 121'.

passé, qui est subjective et construite selon des enjeux économiques et culturels de conception et de production. Dans *L'Anglaise et le Duc*<sup>13</sup>, le personnage de Grace traverse un Paris à feu et à sang : ce sont les massacres de Septembre. Le dangereux périple qu'elle entreprend, pour quitter la ville et sauver sa tête, transforme son corps. La caméra la suit dans différents tableaux et montre à quel point elle souffre physiquement. Les rues sont pleines de terribles sans-culottes et de cadavres. La géographie fictive de Rohmer sert alors une critique d'un Paris terrorisé, décrit comme l'épicentre de la folie révolutionnaire.

## 1.2. Genres révolutionnaires

L'étude et la déconstruction des scénarios nous permettent d'appréhender ce qui lie les espaces-temps imaginaires des fictions. Les trames narratives sont assez similaires entre elles, et très peu d'auteurs prennent des « risques » ou expérimentent avec l'histoire de la Révolution. Sur ce point, la majorité des fictions correspondent au genre « dramatique », comme si le poids des événements imposait une forme de sérieux. Nous trouvons certes quelques comédies cinématographiques (*Les Visiteurs : la Révolution*, *Flashback*)<sup>14</sup>, une série et un jeu vidéo fantastique (*La Révolution*, *Steelrising*)<sup>15</sup>. Cependant, la majorité des œuvres s'inscrivent dans des productions d'action, de grandes fresques familiales, construites autour des événements et des personnages les plus célèbres.

Ainsi, nous nous sommes demandé en quoi les émotions peuvent servir la mise en récit de l'histoire. Le jeu vidéo polonais *We. The Revolution*<sup>16</sup> met en scène la vie d'Alexis Fidèle, juge d'un tribunal révolutionnaire, et raconte comment son engagement pour la République détruit progressivement sa réputation puis sa famille. Dans le jeu, un procès est interrompu par l'annonce terrible de la mort du fils cadet de notre personnage. La cinématique est composée de quatre tableaux : une foule, le fils pendu, l'arrivée de la mère-épouse, le fils mort dans les bras du père. La troisième image représente la haine de l'épouse envers son mari, qu'elle considère comme responsable. Elle porte une robe rouge identique dans sa teinte à celle de l'habit de son 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 rompu.

<sup>13</sup> ROHMER, Éric, *L'Anglaise et le Duc*, Compagnie Éric Rohmer, France, Allemagne, 2001, 129'.

<sup>14</sup> POIRÉ, Jean-Marie, *Les Visiteurs : la Révolution*, Sidonie Dumas - Jean-Marie Poiré, France, Belgique, 2016, 110'; VIGNEAUX, Caroline, *Flashback*, Alain Goldman, France, 2021, 90'.

<sup>15</sup> MOLAS, Aurélien, *La Révolution*, Netflix, France, 2020. *Steelrising*, France, Spiders, Nacon, 2022.

<sup>16</sup> *We. The Revolution*, Pologne, Polyslash, Klabater, 2019.

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'orgueil des pères est fortement critiqué comme une 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 fratricide<sup>17</sup>. Ces thèmes de parricides, fratricides et d'infanticides sont des arguments utilisés par les discours contre-révolutionnaires dès les débuts de la Révolution<sup>18</sup>.

Ainsi le choix des couleurs et des teintes traduit un discours des concepteurs. Ici, il s'inscrit dans un rejet politique de la Révolution de la part d'auteurs polonais d'aujourd'hui. Leur jeu vidéo permet par le prisme de la fiction de continuer à véhiculer des positions réactionnaires.

### 1.3. L'uniformisation des motifs

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. En ce sens, l'étude du motif tricolore est révélatrice. Dans la plupart des fictions, c'est la forme actuelle du drapeau tricolore qui est la plus visible. Pourtant le drapeau républicain a une histoire qui trouve son origine pendant la Révolution. En 1789, les motifs révolutionnaires sont multiples (cocarde verte, drapeau bleu, rouge, blanc, bleu et blanc, etc.). 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 flottant dans les airs »<sup>19</sup>.

Interpellés sur cette question, les concepteurs d'*Assassin's Creed Unity* se sont défendus ainsi :

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. À chaque fois, des discussions ont

<sup>17</sup> Voir à ce sujet: HUNT, Lynn, *Le Roman familial de la Révolution française*, Paris, Albin Michel, 1995.

<sup>18</sup> MARTIN, Jean-Clément, *Contre-Révolution, Révolution et nation en France : 1789-1799*, Paris, Éditions du Seuil, 1998, pp. 211-212. Les révolutionnaires accusent aussi les contre-révolutionnaires de refuser la fraternité. Voir: ANDRÉ, Jacques, *Fraternité ou la mort*, in ID., *La révolution fratricide. Essai de psychanalyse du lien social*, Paris, Presses Universitaires de France, 1993, pp. 135-190.

<sup>19</sup> GIRARDET, Raoul, *op. cit.*, p. 13. Voir également: PASTOUREAU Michel, *Bleu, histoire d'une couleur*, Paris, Le Seuil, 2002.

eu lieu. Nous avons choisi le drapeau français le plus connu plutôt qu'un drapeau qui serait obscur pour de nombreux joueurs<sup>20</sup>.

Antoine Vimal du Monteil, producteur, défend donc un choix de conception qui correspond à des enjeux marketing : satisfaire le plus grand nombre et vendre un produit international. Le jeu devient plus une œuvre de tourisme culturel qu'une fiction à caractère historique.

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 Pierre 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 que l'on identifie grâce aux mythologies que les œuvres ont en commun.

## 2. Les nouvelles mythologies contemporaines

En France, lors des mouvements populaires de 2018, des slogans révolutionnaires sont apparus sur les murs parisiens<sup>21</sup>. 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. Quelques mois après la sortie de son film *Un peuple et son roi*, le réalisateur Pierre Schoeller est interviewé sur le mouvement des Gilets jaunes de l'hiver 2018<sup>22</sup>. Schoeller évoque lui-même l'échec de son film, alors qu'une partie de ce public à qui il souhaite s'adresser trouve le chemin de l'apprentissage politique :

J'ai l'impression qu'*Un peuple et son roi* se joue 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 pas<sup>23</sup>.

---

<sup>20</sup> VIMAL DU MONTEIL, Antoine, AUDUREAU, William, « Assassin's Creed Unity est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d'histoire », in *Le Monde*, 12 novembre 2014, URL : < [https://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2016/12/20/assassin-s-creed-unity-est-un-jeuvideo-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire\\_4523111\\_1616924.html](https://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2016/12/20/assassin-s-creed-unity-est-un-jeuvideo-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire_4523111_1616924.html) > [consulté le 6 août 2023].

<sup>21</sup> WAHNICH, Sophie, « Révolution française : un scénario inactuel pour les gilets jaunes » in *Condition humaine / Conditions politiques*, 1, 2020, URL : < <https://revues.mshparisnord.fr/chcp/index.php?id=124> > [consulté le 6 août 2023]

<sup>22</sup> BLOTTIÈRE, Mathilde, « Gilets jaunes : "La notion de peuple retrouve sa place dans le discours", par Pierre Schoeller » in *Le Monde*, 12 décembre 2018, URL : < <https://www.telerama.fr/idees/gilets-jaunes-la-notion-de-peuple-retrouve-sa-place-dans-le-discours,-par-pierreschoeller,n5931607.php> > [consulté le 6 août 2023]

<sup>23</sup> *Ibidem*.

Schoeller évoque ici une mythologie contemporaine qui raconte la Révolution comme un moment fondateur de la construction démocratique française. Nous proposons alors de parler de mythologie « positive ». Car la Révolution existe sur nos écrans essentiellement à travers des mythologies « négatives », c'est-à-dire qu'elles rejettent le récit démocratique et/ou associent la période à des heures sombres de l'histoire de France. 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<sup>24</sup>. La lutte mémorielle n'est donc pas nouvelle, elle a existé dès le XIX<sup>e</sup> siècle, et elle continue d'exister dans les fictions les plus récentes.

Ainsi on a pu mener plusieurs généalogies<sup>25</sup> de nos œuvres en prouvant qu'il existe de nombreux liens entre chacune d'entre elles. Pour cela, nous avons remonté dans le sens inverse des images pour identifier les influences et références. Par exemple, leu vidéo polonais *We. The Revolution* est fortement influencé par une historiographie nationale, 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). Plus largement, les jeux vidéo se démarquent, dans cette étude des mythologies contemporaines, car ils sont moins sensibles aux évolutions historiographiques, ils sont « en retard », puisqu'ils s'inspirent de fictions antérieures, notamment les films du XX<sup>e</sup> siècle.

## 2.1. Les personnages et acteurs

Au-delà de ces traces d'inspiration, plutôt liés aux récits et aux formes, 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. 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. Nous devons certainement y voir une pénétration

---

<sup>24</sup> Après l'effondrement du paradigme marxiste, François Furet avait annoncé que la Révolution était terminée. 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 révolutionnaire. 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 Soboul. Voir: VOVELLE, Michel, *La bataille du Bicentenaire de la Révolution française*, Paris, La Découverte, 2017.

<sup>25</sup> 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.

des évolutions historiographiques liées à la microhistoire et aux enquêtes biographiques au « ras du sol »<sup>26</sup>. 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. La dimension « iconique » de l'acteur est aujourd'hui conceptualisée sous le terme de *persona* : une notion développée dans le cadre des *Star Studies*<sup>27</sup>. 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 jeu. 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.

D'un côté, nous avons Jean-Marie Poiré, dans *Les Visiteurs : la Révolution*, qui 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 historique. Les voir en costumes du XVIII<sup>e</sup> siècle et les entendre prononcer des dialogues avec un discours très 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<sup>28</sup>.

D'un autre côté, nous avons Pierre Schoeller, pour *Un peuple et son roi*, qui choisit Adèle Haenel pour le rôle de Françoise, protagoniste féminine principale. En 2018, elle a déjà obtenu le César du meilleur espoir. Malgré une cinématographie assez intimiste, l'actrice s'impose publiquement comme une actrice en vogue lorsque le tournage débute. C'est, selon le réalisateur, la première qu'il a engagée tant elle paraissait une évidence pour son film<sup>29</sup>. 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 fait une personnalité engagée aux yeux d'un grand nombre de spectateurs.

---

<sup>26</sup> GINZBURG, Carlo, PONI, Carlo, « La microhistoire », in *Le Débat*, 17, 1981, pp. 133-136.

<sup>27</sup> DYER, Richard, *Le star-système hollywoodien (1979)*, Paris, L'Harmattan, 2004.

<sup>28</sup> 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.

<sup>29</sup> SCHOELLER, Pierre, « Adèle Haenel, par Pierre Schoeller » in *L'Obs*, 20 décembre 2019, URL : < <https://www.nouvelobs.com/ils-vont-faire-2020/20191220.OBS22549/adele-haenel-par-pierre-schoeller-une-artiste-dont-l-intensite-immense-vous-etreint.html> > [consulté le 6 août 2023].

## 2.2. La Révolution dépolitisée

Les mythologies contemporaines de la Révolution s'appuient également sur un ensemble de groupes et d'acteurs collectifs. Par exemple, les animaux sont quasiment invisibles dans la discipline historique et dans les fictions, il y a un lien entre les deux. 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 II<sup>30</sup>. Selon l'historien David Garrioch, on estima pas moins de 22 000 carrosses à Paris en 1789<sup>31</sup>. Pourtant, dans la plupart des fictions les animaux, notamment les chevaux sont peu visibles. Dans le cas du jeu vidéo, dans les années 2010, la technologie ne permettait alors pas aux concepteurs d'*Assassin's Creed Unity* de représenter à la fois des chevaux et des foules, car la puissance des consoles et des ordinateurs des joueurs n'aurait pas été suffisante. Dans le cas du cinéma et de la télévision, les moyens de production sont limités et la vraisemblance animale coûterait trop cher. La contrainte économique est alors un facteur qui limite l'effet de réel.

Étonnamment, il y a 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 permettent que d'interroger des problématiques intimes qui sont décontextualisées des enjeux sociétaux du XVIII<sup>e</sup> siècle : la reine est une femme moderne mais il n'est jamais mention de son rôle politique. Même une œuvre comme *Marie-Antoinette : ils ont jugé la reine*<sup>32</sup> passe trop de temps à dépeindre une femme victime plutôt qu'une femme active. Hormis les films de Schoeller et de Clément Schneider<sup>33</sup>, le rôle des femmes est dépolitisé, ce qui va à l'encontre de toute réception qui verrait dans cette relecture contemporaine une lecture féministe.

La nouvelle production Canal +, *Marie-Antoinette*, inventée par Deborah Davis<sup>34</sup>, sortie en 2022, a développé un story-telling autour de l'idée d'une nouvelle lecture (féministe) de la vie de la reine. La série s'inscrit dans cette mythologie contemporaine de Marie-Antoinette vue comme une icône Pop et avant-gardiste. Pourtant, aucune source, aucun témoignage n'atteste du féminisme de la reine<sup>35</sup>. Si le féminisme n'est qu'à ses prémices pendant la Révolution, les fictions actuelles ne racontent pas la vie des véritables précurseuses, comme Pauline Léon ou Théroigne de Méricourt.

<sup>30</sup> « Animal », in PEUCHET, Jacques, *Dictionnaire de police et de municipalités*, 2 vol., Paris - Liège, Panckoucke - Plomteux, 1789-1791, p. 290.

<sup>31</sup> GARRIOCH, David, *La Fabrique du Paris révolutionnaire*, Paris, La Découverte, 2013, p. 226.

<sup>32</sup> BRUNARD, Alain, *Marie-Antoinette : ils ont jugé la reine*, ZED, France, 2019, 110'.

<sup>33</sup> SCHNEIDER, Clément, *Un violent désir de bonheur*, Les Films d'Argile, France, 2018, 75'.

<sup>34</sup> DAVIS, Deborah, *Marie-Antoinette*, Canal +, France, Royaume-Uni, depuis 2022.

<sup>35</sup> BANDELIER, Pauline, « La Révolution française à toutes les sauces » in *Causette*, 138, 11/2022, pp. 22-23.

La dépolitisation par la fiction est finalement l'un des constats principaux de notre thèse. 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.

### 3. La fiction historique comme horizon

#### 3.1. Les experts-historiens

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, nous voulons 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 des formes contradictoires, voire réactionnaires, avec l'exemple de la présence de Jean-Clément Martin, dans la création de *Vaincre ou mourir*<sup>36</sup>. Présentée initialement comme un docufiction, la production a été financée par Le Puy du Fou, afin de raconter l'histoire du général contre-révolutionnaire Charette (1763-1796). Finalement, les réalisateurs l'ont transformé en une fiction qui sert à légitimer un contre-discours historique :

Lorsque j'ai appris que le film, tel qu'il va être présenté, n'allait être précédé que d'une très courte séquence présentant les quatre intervenants, chacun parlant moins d'une minute, j'ai refusé de participer à ce changement radical de présentation<sup>37</sup>.

<sup>36</sup> MIGNOT, Paul, MOTTEZ, Vincent, *Vaincre ou Mourir*, Puy du Fou films, Studio Canal, France, 2023, 110'.

<sup>37</sup> MARTIN, Jean-Clément, « Comment comprendre « Vaincre ou Mourir ». L'incroyable épopée de Charette » in *Mediapart*, 23 janvier 2023, URL : < <https://blogs.mediapart.fr/jean-clement-martin/blog/230123/comment-comprendre-vaincre-ou-mourir-l-incroyable-epopee-de-charette> > [consulté le 6 août 2023]

Bien que Martin se soit retiré du projet, plusieurs liens et articles sur internet l'associent au film. Déjà, en 2012, l'historien avait été interrogé dans le cadre de l'émission *L'ombre d'un doute* du royaliste et présentateur Frank Ferrand sur France 3<sup>38</sup>. Ses courtes interventions reprenaient des vérités assez consensuelles sur l'histoire révolutionnaire de la Vendée, dans une émission consacrée à la thèse génocidaire, pourtant réfutée par Martin. L'historien Antoine Resche a étudié le montage de l'émission et il s'est penché plus largement sur le paradoxe du documentaire historique<sup>39</sup>. 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 ». En somme, cela permet aux spectateurs et militants royalistes de fonder la réussite du film sur une forme d'honnêteté intellectuelle (ils donnent la parole à leurs détracteurs), tout en fustigeant les réactions des intellectuels de gauche qui dénoncent les dangers de cette fiction<sup>40</sup>. Sur nos écrans cohabitent donc des mythologies négatives et positives d'une période toujours clivante.

### 3.2. Pédagogie et Révolution

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 puisque les fictions sur la Révolution sont conventionnelles et 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<sup>41</sup>, qui sont certainement les œuvres les plus dépolitisées, sont les plus grands succès au box-office<sup>42</sup>. 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 reçoit un succès populaire. Ou bien n'est-ce pas aussi une trop grande pression à faire peser sur la représentation fictionnelle de la

<sup>38</sup> VARGAS, Richard, *Robespierre : bourreau de la Vendée : L'Ombre d'un doute*, France 3, première diffusion le 7 mars 2012.

<sup>39</sup> RESCHE, Antoine, *Peut-on faire du documentaire historique de qualité ? : Veni Vidi Sensi*, 2 décembre 2019, URL : < <https://venividisensivvs.wordpress.com/2019/12/02/peut-on-faire-du-documentairehistorique-de-qualite/> > [consulté le 6 août 2023].

<sup>40</sup> VICTOR-ISAAC, Anne, « Vaincre ou Mourir : la gauche aboie, le Puy du Fou passe », in *Valeurs Actuelles*, 2 février 2023, URL : < <https://www.valeursactuelles.com/clubvaleurs/culture/vaincre-ou-mourir-la-gauche-aboie-le-puy-du-fou-passe> > [consulté le 6 août 2023]

<sup>41</sup> COPPOLA, Sofia, *Marie-Antoinette*, Columbia Pictures, États-Unis, France, Japon, 2006, 123'.

<sup>42</sup> Le film de Coppola a fait 1 millions d'entrées à sa sortie, tandis que celui de Poiré en a fait plus de 2 millions. Chiffres relevés par CBO-Box Office et consultable sur AlloCiné.fr, URL : < <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-189188/box-office/> > [consulté le 6 août 2023].

Révolution ? Le public scolaire a pu apprécier le film de Schoeller, alors qu'il a pu paraître trop aride pour d'autres.

Ainsi l'histoire de la Révolution échappe parfois aux mains des historiens. Les fictions constituent une des formes de réappropriation, de récréation 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, puisque plusieurs émissions de télévision durant la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle eurent comme volonté d'instruire<sup>43</sup>. 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 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 manuels<sup>44</sup>. Faut-il toutefois encourager les pratiques et les usages pédagogiques des fictions pour transmettre les faits historiques ?

La Révolution continue 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.

---

<sup>43</sup> 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. Voir: VEYRAT-MASSON, Isabelle, *Quand la télévision explore le temps : l'histoire au petit écran (1953-2000)*, Paris, Fayard, 2000.

<sup>44</sup> « 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, URL : <<https://www.ubisoft.com/frfr/game/assassins-creed/discovery-tour>> [consulté le 6 août 2023].

La fiction est-elle donc un médium pertinent pour apprendre l'histoire ? Nous pensons que la fiction est 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 le passé. 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.

## L'AUTEUR

**Hugo ORAIN** est enseignant, docteur en histoire et en études québécoises. Il a réalisé une thèse sur les représentations fictionnelles de la Révolution, principalement au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo. Il s'intéresse aux images et aux fictions qui racontent l'histoire sous un autre prisme que celle écrite par les universitaires. En ce sens, il est aussi membre du Laboratoire des imaginaires, une association de jeunes chercheurs qui encourage les travaux et les actions de vulgarisation autour des cultures de l'imaginaire.

URL: < <https://www.studistorici.com/progett/autori/#Orain> >