

Les rencontres de la fiction historique : la France imaginaire

12 et 13 novembre 2024 - Campus Condorcet, Aubervilliers

En 2019, Laurence Cros et Marie-Jeanne Rossignol invitaient les historien·nes « à surmonter leur réticence, presque instinctive, vis-à-vis de la fiction et à aborder les produits culturels comme objets légitimes de recherches historiques ». Ce projet de recherche s'est traduit par plusieurs colloques et journées d'études pendant deux années ainsi que par la publication d'un numéro du Temps des médias en 2021 dédié à la « fiction historique anglo-américaine ». Les articles sélectionnés abordent des fictions historiques variées : les romans historiques de Walter Scott, les séries *Vikings*, *Peaky Blinders* et *Borgia*, la comédie musicale *Hamilton*, les films fantastiques sur la guerre de Sécession et les jeux vidéo *Assassin's Creed*.

Ce colloque cherche à prolonger ces recherches et ces espaces de rencontres afin d'étudier les fictions historiques, comprises comme un genre médiatique qui situe le récit fictionnel dans le cadre historique précis d'un passé proche ou lointain. Ainsi, l'usage de l'adjectif « historique » ne place pas ces fictions dans un régime scientifique, mais permet de les définir par l'importance du cadre temporel de leurs intrigues. L'objectif est d'étudier à travers ces productions ce qu'Éric Macé et Éric Maigret appellent des médiacultures, soit « une somme de médiation par lesquelles chaque société se configure elle-même à travers ses objets culturels, juridiques, techniques, artistiques ou médiatiques [tels que le cinéma, les jeux vidéo, la bande dessinée, et d'autres] et leurs formes d'appropriations ». Il s'agit donc d'analyser tout à la fois leur contenu, leur rôle dans la construction de représentations ainsi que les usages sociaux qui en sont faits.

Notre initiative souhaite ainsi favoriser une rencontre interdisciplinaire en rassemblant des jeunes chercheurs et chercheuses de diverses disciplines, non exhaustivement : sciences de l'information et de la communication, sciences de l'éducation, histoire, littérature comparée, civilisation. Par ailleurs, ce colloque est un premier jalon essentiel vers une rencontre que nous souhaitons annualiser pour faire converger les réflexions pluridisciplinaires sur cette thématique de recherche.

De plus, la recherche académique étudie encore trop souvent les dispositifs médiatiques séparément. Nous souhaitons donc créer un espace et un temps communs pour croiser les différentes formes de narrations audiovisuelles et littéraires (cinéma, jeux vidéo, télévision, bande dessinée, etc.) L'objectif est de dévoiler les spécificités de chaque objet culturel ou médium dans leur manière de représenter le passé, tout en identifiant les éventuels topoï (motifs récurrents) qui traversent l'ensemble de ces dispositifs. Un intérêt tout particulier doit se porter sur les caractéristiques des médiums étudiés : les contraintes qu'elles font peser sur la construction des récits ainsi que leur rôle dans les phénomènes d'attention ou de mise à distance des imaginaires. En parallèle, nous chercherons à déterminer si certains motifs et éléments récurrents se retrouvent à travers l'ensemble de ces dispositifs, mettant en lumière les thèmes ou les idées communes qui transcendent les frontières médiatiques. Cette démarche analytique nous permettra de mieux comprendre comment le passé est perçu, interprété et communiqué à travers différents supports médiatiques, offrant ainsi des perspectives nouvelles et enrichissantes sur les enjeux historiques et culturels qui nous entourent.

Pour étudier ces fictions historiques, nous nous distinguerons nettement d'une approche type *fact-checking* qui se contente de critiquer ces récits en les comparant à des travaux d'historiens ou à des sources historiques. Au lieu de cela, nous nous efforçons d'appréhender ces œuvres pour ce qu'elles sont intrinsèquement : des créations culturelles contemporaines portant sur des périodes du passé. Notre intention n'est pas de les évaluer sur leur "réalisme historique", mais plutôt de les aborder avec une optique plus holistique et plus globale pour saisir un ensemble de dynamiques sociales et culturelles. Nous aspirons à explorer les processus de production qui sous-tendent ces fictions, à

dévoiler les inspirations et motivations des créateurs et créatrices, ainsi qu'à comprendre le contexte contemporain dans lequel ces récits émergent. Par exemple, pour les jeux vidéo, notre analyse se concentrera sur leur « mise en jeu », examinant comment le passé est rendu jouable. De manière similaire, dans le domaine cinématographique, il s'agit de comprendre comment les représentations du passé sont construites à travers des choix de narration, de mise en scène et de caractérisation, ainsi que les imaginaires qui les sous-tendent. En renonçant à la simple vérification des faits historiques, nous cherchons à explorer le fonctionnement de ces dispositifs médiatiques, tout en reflétant les préoccupations de l'époque contemporaine. Cette approche interdisciplinaire favorise une analyse plus complète et riche des interactions entre le passé et le temps présent, en somme des régimes d'historicité, au sein de ces récits, dévoilant comment le récit historique est façonné, adapté, et interprété à travers une variété de médiacultures.

On veillera également à ne pas reproduire une appréhension légitimiste de la culture et à ne pas traiter uniquement des grandes œuvres de la fiction historique, mais à s'intéresser aussi aux cultures populaires et aux produits marginalisés qui occupent souvent bien plus de place dans les consommations culturelles que les panthéons critiques.

Première édition : la France imaginaire

Pour une première édition, nous proposons d'axer le propos autour de la France. Cet espace géographique qui évolue dans le temps permet une vaste étude de fictions historiques présentant des périodes extrêmement contemporaines jusqu'à celles portant sur l'Antiquité, tant les fictions se déroulant dans des temps très anciens qui promeuvent une conception d'un « caractère national » français sont nombreuses.

En cela, derrière le terme « France », plusieurs acceptions sont permises. Tout d'abord, cette acception est diachronique : des provinces gauloises aux découpages administratifs contemporains. Puis, elle s'accompagne d'un regard géographique dépassant la seule représentation métropolitaine pour s'intéresser aussi à l'ensemble des composants de la France, de manière non exhaustive : conquêtes, empire colonial, DROM.

Les propositions pourront se situer dans un ou plusieurs des axes suivants :

Axe 1 : production

Le premier axe de ce colloque s'intéresse aux enjeux de la production culturelle, à l'espace de production comme un possible déterminant des représentations du passé ainsi qu'aux aspects politiques du sujet. Ici, l'objectif sera d'interroger à la fois l'impact réel ou supposé du contexte politique ou de l'espace de création sur les représentations du passé ainsi que les valeurs, les signifiants et les implications que portent ses représentations. En s'appuyant, par exemple, sur la notion « d'odeur culturelle » (Koichi Iwabuchi, 2013) permettant de mesurer dans quelle proportion un produit porte en lui une empreinte culturelle du pays d'origine, nous invitons la communauté scientifique à réfléchir aux « empreintes politiques » portées par les représentations du passé.

Les productions culturelles et artistiques sur le territoire français s'inscrivent dans un contexte de production qui peut influencer les représentations. Il s'agira pour une part de montrer si la vie politique française joue un rôle et influence la manière dont est représentée la France. Par exemple, est-ce que l'affirmation culturelle, voire nationaliste, et son choc avec d'autres espaces (allemand, britannique, nord-américain) au début du XXe siècle participent de l'émergence d'un panthéon de super-héros français comme Nyctalope en 1911 ou Fantax en 1946 ? De même, de quelle manière l'implication de la France dans le bloc occidental durant la Guerre froide influence sa représentation dans l'industrie cinématographique ? D'ailleurs, les thématiques abordées dans ces œuvres (film, série, BD, jeux vidéo) pourront faire l'objet d'une attention particulière. La politique de décentralisation à partir des années 1980 influence-t-elle la représentation de l'espace géographique

français ? Les représentations restent-elles centrées sur la macrocéphalie parisienne ? Les débats sur l'identité nationale, renouvelée à partir de 2007 avec la campagne présidentielle puis la création d'un ministère de l'Immigration, de l'Intégration, de l'Identité nationale et du Codéveloppement, participent-ils d'une modification des représentations sur le passé de la France ?

Axe 2 : contenu

Le second axe de ce colloque s'intéresse aux représentations elles-mêmes ainsi qu'à une approche sociale de ces représentations. Chaque communauté humaine nécessite de replacer sa formation sociale dans un passé cohérent et un récit collectif, parfois même mythique, les fictions médiatiques contribuent pleinement de l'écriture de ces narrations contemporaines. Les régimes de représentation à l'intérieur d'une culture ne jouent pas un rôle purement réflexif et rétrospectif, mais réellement constitutif. Ils instituent le social plus qu'ils ne reflètent.

Dans une appréhension de la culture comme l'ensemble des opérations de traitement symbolique de la réalité, il s'agit de se concentrer sur les valeurs, les imaginaires, les systèmes de personnages, les évolutions des genres ou encore les conflits de représentation du passé. Quelles sont les périodes majoritairement représentées ? Quelles sont leurs spécificités ? Y a-t-il, au contraire, des périodes totalement absentes des fictions historiques portant sur la France ? Ces récits sont-ils majoritairement masculins ? Quels sont les personnages féminins présents ? Quelle est l'évolution de la répartition genrée des récits ? Quels sont les récits anachroniques permettant de faire des liens évidents avec le présent ? Dans le cadre de fictions portant sur les conflits mondiaux quels sont les registres mémoriels mis en avant ? S'agit-il de discours mémoriels spécifiquement français ou témoignent-ils d'une forme d'internationalisation de la mémoire ?

Ce sont autant de questions qui pourront être abordées pour étudier les contenus médiatiques. Par ailleurs, la proposition est faite de réunir l'étude de contenu sous le terme d'imaginaire social, permettant de promouvoir en histoire les fictions au même rang que tout autre type de source de sources légitimes. Dans cet axe, les propositions devront prendre en compte les spécificités des différents dispositifs fictionnels pour représenter espaces géographiques et événements historiques.

Axe 3 : réception

Ce dernier axe propose d'explorer les réceptions et l'expérience faite de ces médias de divertissement par les publics. Il a été théorisé puis étudié, depuis bien longtemps, qu'en dépit des mises en scène et des contenus représentés, l'appropriation des fictions médiatiques par les publics peut fortement diverger des intentions de production. Cette analyse nous permettra de mieux saisir comment le public interprète et valorise ces récits historiques dans le contexte de leur consommation.

Il s'agit d'étudier la perception de ces œuvres. Sont-elles perçues comme des divertissements de loisir ou sont-elles investies de tout un ensemble de discours normatifs ? Servent-elles à l'apprentissage ? À la manipulation des masses ? Sont-elles scolarisées par les institutions et professionnels de l'éducation ?

De même, cet axe peut interroger l'appropriation des fictions historiques par la sphère politique. Accompaneraient-elles des poussées de violence ou au contraire sont-elles des objets cathartiques ? Deviennent-elles des symboles d'une mondialisation corruptrice ou bien de valorisation d'une identité nationale et locale ?

Les propositions pourront également se concentrer sur les typologies de publics : qui consomme quoi ? Quel est le public des spectacles du Puy du Fou, des fêtes médiévales ou des événements de reconstitutions historiques ? Qu'en attendent-ils ? On pourra également s'intéresser à l'engagement des publics en analysant les commentaires, les critiques et les productions inspirées par ces œuvres ou encore à travers la création de contenu sur les réseaux sociaux.

Modalités

Toutes ces réflexions sont loin d'être exhaustives. Les propositions pourront embrasser plusieurs axes et des thématiques larges à travers un ensemble de productions, ou bien utiliser des études de cas spécifiques pour étudier des dynamiques précises.

Nous insistons également sur l'ouverture de ce colloque aux jeunes recherches, du master jusqu'au doctorat, tant nous savons ces sujets extrêmement présents chez les étudiant·es en fin de cycle.

Les propositions de 3000 caractères environ devront comporter une question de recherche claire appuyée par une description de la méthodologie envisagée. Elles devront être accompagnées d'une bibliographie et d'une rapide notice biographique sont à envoyer aux trois organisateurs : victor.faingnaert@unicaen.fr ; jlalu0254@orange.fr et vincent.histgeo@gmail.com.

Calendrier

Date limite d'envoi des propositions : 3 juin 2024

Retour sur les propositions : mi-juillet

Date du colloque : 12 et 13 novembre 2024

La journée du 12 novembre se conclura par une rencontre avec des créateurs qui viendront présenter leur production en rapport avec la thématique du colloque :

- Cyril Tahmassebi, directeur artistique, Isaac Hasdenteufel, *concept artist* et Nicolas Ducart, *lead game* et *level designer* de l'équipe de création de *Steelrising*, jeu vidéo mettant en jeu la Révolution française, développé par le studio Spiders).
- Tom et Florent Allibert, respectivement directeur créatif et dialoguiste du studio Pierre Feuille Studio, qui ont réalisé *Chronique des Silencieux*, jeu vidéo se déroulant dans les années 70 à Bordeaux. Le joueur incarne un jeune détective devant enquêter sur le passé d'un homme ayant traversé les guerres mondiales.

Ces créateurs détailleront leur processus de création en exposant au public et aux chercheurs, les documents de création ainsi que les références qui ont présidé aux choix de production. La soirée se terminera par un échange avec le public.

Partenaires :

Ce colloque est financé par le GIS Jeu et Sociétés, le Labex ICCA, le laboratoire Criham, le laboratoire Experice et le laboratoire HisTeMé.

Comité d'organisation :

Victor Faingnaert, doctorant en histoire contemporaine, HisTeMé, Université de Caen.

Julien Lalu, docteur en histoire contemporaine, Criham, Université de Poitiers.

Romain Vincent, doctorant en sciences de l'éducation, Experice, Université Sorbonne Paris-Nord.

Comité scientifique :

Fabien Bièvre-Perrin, MCF en réception de l'Antiquité, HISCANT-MA, Université de Lorraine.

Guillaume Bourgeois, MCF en Histoire contemporaine, Criham, Université de Poitiers.

Marjolaine Boutet, PU en études anglophones, Pléiade, Université Sorbonne Paris Nord.

Camille Cléret, docteure en histoire contemporaine, consultante historique auprès du romancier Pierre Lemaitre.

Antoine Dauphagne, docteur en Sciences de l'éducation.

Laurent Di Filippo, MCF en sciences de l'information et de la communication, Crem, Université de Lorraine.

Jérôme Grévy, PU en histoire contemporaine, Criham, Université de Poitiers.

Audrey Tuillon Demésy, PU en STAPS, C3S, Université de Franche-Comté.

Bibliographie indicative :

- Dominique Arsenault, Pierre-Marc Cote et Audrey Larochelle, « The Game FAVR: A Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games », *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 9, n°14, 2015, pp. 88-123.
- Loïc Artiaga, *Rocky : la revanche rêvée des Blancs*, Paris, les Prairies ordinaires, 2021.
- William Blanc, *Le roi Arthur, un mythe contemporain : de Chrétien de Troyes à Kaamelott en passant par les Monty Python*, Montreuil, Libertalia, 2020.
- Marjolaine Boutet, Laurence Cros et Marie-Jeanne Rossignol, « Fiction historique anglo-américaine : culture populaire au service de l'Histoire ou derniers feux d'une hégémonie culturelle ? », *Le Temps des médias*, n° 37-2, 2021, p. 6-20.
- Marjolaine Boutet, *Faire écran : les réécritures de la Seconde Guerre mondiale dans les séries télévisées au temps de la guerre froide*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2023.
- Fabien Bièvre-Perrin. *The Flaming Empero : Néron, icône subversive des années 1980 à aujourd'hui*, Manuel De Souza (dir.), *Autour de Néron., Mélanges en hommage à Yves Perrin*, Ausonius éditions, 2023.
- Justine Breton, *Un Moyen Âge en clair-obscur*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, 2023.
- Daniel Céfaï et Cédric Terzi, *L'expérience des problèmes publics*, Paris, Raison Pratiques, Éditions de l'EHESS, 2012.
- Roger Chartier, « Le monde comme représentation », *Annales*, 44-6, 1989, p. 1505 - 1520.
- Antoine Dauphagne, *Du savoir historique au savoir ludique : La médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles*, thèse sous la direction de Michel Manson, Paris, Université Paris 13, 2010.
- Michel Espagne, « La notion de transfert culturel », *Revue Sciences/Lettres*, n°1, 2013.
- Marc-André Ethier, David Lefrançois, Alexandre Joly-Lavoie, *Mondes profanes. Enseignement, fictions et histoire*, Laval, PUL, 2018.
- Pierre-William Fregonese, *De la stratégie culturelle française au XXI- siècle*, Classiques Garnier, coll. Histoire culturelle, 2019.
- Alex Gagnon, « Pour une histoire de l'imaginaire social : synthèse théorique autour d'un concept », *Sociologie et sociétés*, 51-1-2, 2019, p. 323-348.
- Victor Faingnaert et Maggy Hary, « Masculinités en guerre : *Downton Abbey* et *Peaky Blinders*, deux visions des lendemains de la Grande Guerre », *Le Temps des médias*, 37-2, 2021, p. 90-109.
- Marie-France Grinschpoun, *L'analyse de discours. Donner du sens aux dires*, Paris, Enrick Éditions, 2016.
- Stuart Hall, *Identités et cultures : politiques des Cultural Studies*, trad. fr. Christophe JACQUET, éd. étab. par Maxime CERVULLE, Paris, Éditions Amsterdam, 2017 [2008].
- Iwabuchi Koichi, « Au-delà du « cool Japan », la globalisation culturelle... », *Critique internationale*, 38 (1), 2008, pp. 37-53
- Iwabuchi Koichi, « Quelle est la part du « typiquement japonais » dans *Pokémon* ? », Tobin Joseph (dir.), *La Grande aventure de Pikachu. Grandeur et décadence du phénomène Pokémon*, Paris, Pix'n Love, 2013, pp. 85-120.
- Julien Lalu, « Aux armes citoyens ! Une lecture politique d'un événement historique français ? Le cas *Assassin's creed Unity* », *Alternative Francophone*, 2021, 2(8), pp. 43-64.
- Julien Lalu et Romain Vincent, « Et si on jouait à l'histoire ? histoire de jouer? », Selim Krichane, Isaac Pante et Yannick Rochat (dirs.), *Penser (avec) la culture vidéoludique. Discours, pratiques, pédagogie*, Presses Universitaires de Liège, 2022, pp. 125-139
- Éric MACE et Éric Maigret (dirs.), *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Lormont, Le Bord de l'eau, 2020 [2005].
- Éric Maigret et Laurent Martin (dirs.), *Les cultural Studies : au-delà des politiques des identités*, Lormont, Le Bord de l'eau, 2020.
- Frédéric Martel, *Mainstream. Enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*, Paris, Flammarion, 2010.

- Olivier Mauco, *Jeux vidéo, problèmes publics, régulations privées : Histoire socio-politique des dispositifs de contrôle des contenus*, thèse sous la direction de Frédérique Matonti, Paris, Université Paris-1, 2012.
- Stéphane Natkin, *Jeux vidéo et médias du XXI. siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Paris, Vuilbert, 2010.
- Audrey Tuillon Demésy, Christian Vivier et Jean-François Loudcher, « Introduction au « passé vivant » : au-delà de l'oxymore, les enjeux sous-jacents », *Staps*, n° 101-3, 2013, p. 9-16.
- Audrey Tuillon Demésy, « Le *quidditch* moldu : De l'imaginaire à la réalité », *Questions de communication*, 31, 2017, p. 393-413.
- Pierre Sorlin, *Sociologie du cinéma : ouverture pour l'histoire de demain*, Paris, Aubier, 1977.
- Romain Vincent, « Du jeu vidéo au document de travail : la scolarisation d'*Assassin's Creed* », *Le Temps des médias*, n° 37-2, 2021, p. 183-199.