

Jean-Clément MARTIN, Laurent TURCOT, *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*

Paris, Vendémiaire, coll. Chroniques, 138 pages

Michel Cadé

---



**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/10979>

DOI : [10.4000/questionsdecommunication.10979](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.10979)

ISSN : 2259-8901

**Éditeur**

Presses universitaires de Lorraine

**Édition imprimée**

Date de publication : 31 décembre 2016

Pagination : 472-474

ISBN : 978-2-8143-0313-3

ISSN : 1633-5961

**Référence électronique**

Michel Cadé, « Jean-Clément MARTIN, Laurent TURCOT, *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo* », *Questions de communication* [En ligne], 30 | 2016, mis en ligne le 13 mars 2017, consulté le 24 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/10979> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.10979>

---

Tous droits réservés

En utilisant la musique dans la conception des messages à caractère commercial, la publicité tend à « fonctionnaliser » certaines particularités esthétiques des matériaux musicaux (Jean-Rémy Julien, *Musique et publicité*, Paris, Flammarion, 1989 ; Nicolai Graakjaer, Christian Jantzen, dirs, *Music in advertising. Commercial sounds in media communication and other settings*, Aalborg, Aalborg University Press, 2009), tout ce qui concourt à faire socialement sens, constituant ce qu'un musicologue comme Jean-Paul Olive (*Un son désenchanté. Musique et Théorie critique*, Paris, Klincksieck, 2008, p. 172) appelle le « pouvoir » de la musique « qui a de tout temps contraint les hommes à bouger sans comprendre tout à fait pourquoi ils le faisaient ». Dans son analyse des rapports historiques entre musique et publicité, Jean-Rémy Julien (*op. cit.*, p. 225) rappelle ainsi que ces matériaux musicaux s'intègrent à la nécessité coercitive des messages publicitaires dont ils structurent « l'expression, la forme et les stratégies de persuasion ». Parler de « musique de publicité » en oubliant cette dimension reviendrait à oublier que l'industrie musicale et l'industrie publicitaire poursuivent des buts différents associés à des imaginaires distincts, quand bien même on pourrait être amené à se demander si cette différence ne se réduit pas de plus en plus... (pp. 16-18).

Vindicien V. Kajabika

Cim, université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, F-75005  
vuninga@yahoo.fr

**Jean-Clément MARTIN, Laurent TURCOT, *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo***  
Paris, Vendémiaire, coll. Chroniques, 138 pages

Lorsque sort fin 2014 en France *Assassin's Creed Unity*, huitième déclinaison du jeu vidéo *Assassin's Creed*, située pendant la Révolution française, une tempête médiatique éclate où s'illustre Jean-Luc Mélenchon qui voit dans le jeu produit par la firme canadienne Ubisoft un nouvel avatar d'une « relecture de l'histoire... pour discréditer la République une et indivisible » (p. 6). Le tumulte qui s'en suit interpelle les deux auteurs de ce petit livre, tous deux spécialistes reconnus de l'histoire de la Révolution française, le premier français, le second québécois, et à ce titre tous deux conseillers historiques d'Ubisoft. La réflexion que la polémique les amène à mener sur les rapports entre l'histoire et certains jeux vidéo leur paraît mériter, à froid, d'être partagée avec d'autres ; c'est le sens de cet ouvrage, en deux parties, véritable pont entre Clio et la postmodernité.

Dans la première partie, Jean-Clément Martin traite, avec une certaine distance, des éléments que la polémique a mis au jour. Il rappelle qu'être consultant

sur un jeu vidéo ou sur un film n'a rien de décisif, tout au plus l'historien peut-il jouer un rôle de garde-fou, et souligne que, de tout temps, entre histoire savante – jugée souvent ennuyeuse – et histoire « romancée », quel qu'en soit le média, c'est la seconde qui rencontre les faveurs du public. Il revient d'ailleurs à plusieurs reprises sur ce constat avec une certaine délectation. En bon historien, il recadre le débat : de quoi s'agit-il ? D'un jeu qui a ses règles propres, s'inspire du jeu de rôle et s'inscrit dans une stratégie d'entreprise. Que dans le cas d'*Assassin's Creed* l'histoire lui donne un cadre serait un point plutôt positif. Revenant sur le reproche de parti pris et de déformation de la réalité historique, il constate que la chose n'est pas nouvelle, prend à témoin la littérature et le cinéma, cite, en appui, la répartie fameuse de Robespierre à Joseph Fouché dans *The Black book/The Reign of Terror* d'Anthony Mann (1949) : « Don't call me Max! » (p. 21) et s'interroge sur ce que serait l'enseignement de l'histoire sans le film recoupant les préoccupations d'un Robert A. Rosenstone (« Like writing history with *Lighting Film historique/vérité historique* », *Vingtième siècle. Revue d'histoire*, 46, avr.-juin 1995, pp. 162-175).

Passant en revue divers jeux vidéo liés à l'histoire, Jean-Clément Martin souligne le caractère d'abord ludique d'*Assassin's Creed*. Il met en évidence le fait que la séquence historique n'est, pour l'essentiel, qu'un matériau pour déployer le jeu (p. 25). Le jeu permet cependant, dans un univers mondialisé où le rapport aux histoires nationales est de plus en plus flou, d'offrir, par le biais de la *fantasy* un accès, plus ou moins raisonné, à l'abîme des temps. Il ne s'agit pas ici de connaissance historique mais de construction arbitraire d'un univers à partir d'éléments factuels ayant existé : c'est ainsi le cas d'*Assassin's Creed* pour le combat entre les Templiers et les « Assassins », héritiers de la secte réunie autour du « Vieux de la Montagne » (p. 27). Enracinement dans un moment de l'histoire, liberté absolue d'en construire une autre sans trop de contraintes, telle est la loi du jeu, qui se décline, à partir de ces prémices, dans diverses époques. Celle de la Révolution française paraît s'imposer, terreau du fantastique romantique et moment de violence incontestable. La chose est d'autant plus légitime que l'irrationnel est une constante de l'histoire et que le XVIII<sup>e</sup> siècle n'y échappa pas, sa modernité, selon l'auteur, n'ayant fonctionné qu'à l'irrationalité (p. 33). Explorer ce que notre société recèle de fantasmes et de surnaturel, qui sourdent à travers diverses représentations, et la façon dont le jeu se construit, non à partir de l'histoire savante, mais à partir de l'histoire mythique, ou mythifiée, dont seul un assassin volant peut occuper le terrain, l'auteur replace la querelle née autour d'*Assassin's Creed Unity* dans sa longue durée.

Dernier élément, la question, effleurée mais pas spécifiquement traitée, du détournement de la Révolution. Abordant la violence du jeu, Jean-Clément Martin, non sans humour, crédite le héros, Arno, certes de « tuer à tour de bras » (p. 41) mais d'être dans la moyenne plutôt basse des meurtres et destructions du genre auquel appartient *Assassins's Creed Unity*. Pour entrer dans le vif du sujet, il rappelle qu'Arno tue au poignard, parfois à l'épée, mais que les scènes de guillotins sont, sinon rares, de fréquence limitée, les émeutes et massacres qui jalonnent la Révolution, laissés de côté, alors que les descriptions horribles ne manquent pas au registre de l'histoire et que l'on peut contempler bien pire en la matière aux cimaises des musées (pp. 42-43). Il est vrai que l'auteur insiste, comme pour justifier cette rupture avec l'imaginaire sanglant de la période chez nombre d'historiens, sur le fait que la Révolution, comparée par exemple aux guerres napoléoniennes, eut un coût humain modéré. Sans doute, ce très bon connaisseur des guerres de Vendée, le meilleur à mon sens, eut-il pu éviter de rapporter le nombre de leurs victimes à celui de la population française de l'époque, il me paraît plus juste d'en mesurer l'impact en le rapportant à la population des départements de la Vendée historique, mais il arrive qu'on se laisse emporter (p. 43). Les géants de cette histoire meurent sobrement, les rues sont plus sûres et plus propres que décrites dans les ouvrages historiques. Autour du héros, Arno, l'histoire, décor du jeu, n'est qu'un acteur modeste, d'une certaine façon indifférent (p. 44). Vient alors la réplique au procès en caricature de l'Incorruptible, Louis XVI, ce colosse bien éduqué et curieux de tout (p. 46) est la première victime de la représentation donnée des personnages historiques dans le jeu, représentation construite par une historiographie dominante, et voilà le roi falot dont le cinéma et le roman ont construit une noire légende. Mirabeau partage son sort. Il en est de même pour Robespierre, en participant de la révolution armée et en roi des terroristes, image récurrente, si indubitablement discutable, construite comme celle de Louis XVI par la vulgate historiographique parfois plus inspirée d'Alexandre Dumas qu'elle n'en fut l'inspiratrice (p. 49). Arno parcourt le flot de l'histoire, en rencontre les acteurs, dont le futur Napoléon, mais est le héros du jeu, accompagné d'Élise, l'histoire n'est qu'un prétexte encore une fois elle suit les règles du jeu, réductible par-delà l'habillage, au jeu de l'oie (p. 52). Et même si l'auteur épice l'ensemble avec un brin de psychanalyse (p. 53), la défense et l'illustration de la statue jacobino-marxiste de Robespierre, représentation partielle et partielle de l'histoire comme la légende noire du tyran sanguinaire, son double antagonique, ne tient pas. On a envie d'écrire

« beaucoup de bruit pour rien » puis, délaissant le prétexte de l'indignation mélenchonienne, on se félicite d'une mise au point générale sur les rapports histoire/représentations, brillante, enjouée et accessible à tous, et ce n'est pas fini.

Laurent Turcot a choisi une autre entrée que son coauteur, celle des choix de représentation de l'espace parisien opérée par les concepteurs du jeu. Partant de son expérience d'historien du Paris révolutionnaire, il constate que celui-ci a quasiment disparu et que l'historien qui s'acharne à le reconstituer se comporte en démiurge ordonnant le chaos. Une modélisation dans laquelle on puisse circuler serait bienvenue mais l'histoire n'est pas budgétairement une science prioritaire, c'est là qu'intervient, avec ses propres enjeux, l'industrie de jeu vidéo et en l'occurrence *Assassins's Creed Unity*. Ayant participé à la construction de cet univers, Laurent Turcot nous propose un guide pour y circuler avec Arno, en Arno devrais-je écrire, relevant les manques mais aussi les avancées visuelles de ce Paris révolutionnaire numérique.

Le Paris de la Révolution dans le jeu est un Paris réduit, resserré sur son centre pour partie médiéval, tel qu'il se présentait autour des années 1720-1730 (p. 64). Même si pour le spécialiste la logique des voies de circulation n'est pas toujours évidente, cela permet de circonscrire à un « terrain de jeu » maîtrisable les envolées d'Arno. Si les récents Champs Élysées comme le faubourg Saint-Honoré brillent par leur absence, c'est qu'ils rendraient au *gamer* la tâche difficile dans la peau d'Arno, la distance entre les diverses demeures de ces nouveaux quartiers ne lui permettant plus de se livrer aux bonds de toit en toit qui caractérisent son mode de déplacement (p. 68). Qu'importe après tout, puisque l'auteur nous fait la visite. On passe par le Pont Neuf en suivant Arno, on aperçoit une Seine terriblement polluée, on arrive place de Grève où l'on admire l'Hôtel de ville lieu que hante l'assassin, les cabarets qui l'entourent pour arriver au Palais Royal en passant par la place des Vosges. On visite les Tuileries puis, passant sur l'autre rive, on hante la place Saint-Michel pour achever le périple dans le cloaque de la Bièvre. Tout en vantant des reconstitutions minutieuses, Laurent Turco leur donne de la profondeur en faisant l'histoire des lieux, soulignant les changements de fonction, s'interrogeant sur la composition des populations, restituant les odeurs. Il note au passage la justesse des descriptions faites dans *Assassins's Creed* des prisons surpeuplées sous la terreur (p. 82).

Dans un second chapitre, intitulé « Une société en mouvement » (pp. 85-112), Laurent Turco anime les rues, en restituant le bruit comme les inconvénients, certaines liées à l'architecture, que le jeu mentionne sans s'y attarder. L'historien montre ainsi l'intérêt d'éclairer par le recours au savoir historique la modélisation de Paris en 3D. Encombrements, dangers multiples – surtout ceux dus à la circulation –, et saleté forment la trilogie des rues de Paris peu présente dans le jeu. De même les chevaux y sont rares alors qu'au XVIII<sup>e</sup> siècle leur nombre va croissant dans Paris, si les voitures n'y sont pas absentes, leur diversité est sacrifiée au profit de deux modèles, les tombereaux et les cabriolets (p. 93). Après les lieux parcourus par les femmes et hommes, l'auteur s'attaque aux hiérarchies sociales, regrettant au passage la logique du jeu de rôle qui ne veut connaître que bons et méchants (p. 94). La description qu'il en fait, ainsi que des codes sociaux qui en découlent, est à la fois nuancée et claire, indiquant au passage que la violence du jeu, stéréotypée, (p. 98) ne rend que très imparfaitement compte de celle latente des réalités que l'histoire appréhende. Si le jeu ne renseigne guère sur la variété des métiers et des commerces, l'assassin arpenteant d'humbles logis enregistre la pauvreté, faite de promiscuité et d'ouverture sur l'espace public (p. 106). Quant à la vêtue, l'assassin ne s'embarrasse guère de sa signification sociale ; grave erreur, il eût avec sa capuche rabattue été tout de suite suspecté (p. 108). Par bonheur, Laurent Turco est là pour expliciter ce qui, derrière l'impeccable numérisation des images, palpite. Il s'essaie même à retrouver les sons – ceux du *Ça ira*, air paradoxalement prisée par Marie-Antoinette dans sa version primitive intitulée *Le Carillon national* (p. 113) ou de *La Marseillaise* –, comme les odeurs, parfums et exhalaisons putrides mêlées (pp. 115-116), et à tenter d'explorer le monde bigarré des spécialistes de la santé, médecins et guérisseurs de tout poil (pp. 117-119) pour finir par tenter d'éclairer les nuits parisiennes du siècle des Lumières (p. 123).

Ce curieux petit livre, en tous points passionnant, allie une réflexion générale sur les diverses façons dont l'histoire se construit à l'âge numérique à un magistral et très pertinent tableau du Paris révolutionnaire. Que le prétexte à ce parcours, aussi bien écrit que scientifiquement fondé, ait été la critique, portée par des croyants naïfs à une « vérité » historique, la leur, sur les fondements historiques et idéologiques d'un jeu vidéo, montre la confiance que font les auteurs à l'histoire comme science pour se sortir des équivoques suscitées par une technologie vériste au service d'une création ludique. Comme l'écrit Laurent Turcot en guise de conclusion, « le jeu est une porte d'entrée

sur le passé. Gageons que certains joueurs auront envie d'en savoir plus [...]. Mais aussi peu nombreux soient-ils, ce sera déjà cela de gagné pour l'histoire – elle-même peuplée d'histoires aussi captivantes que celle d'un jeu vidéo, et toutes réelles ! » (p. 124).

Michel Cadé

CRESEM, université Perpignan Via Domitia, F-66860  
cade@univ-perp.fr

**Marie-Laure Rossi, *Écrire en régime médiatique. Marguerite Duras et Annie Ernaux. Actrices et spectatrices de la communication de masse***

Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Espaces littéraires, 2015, 336 pages

Dans un ouvrage issu de sa thèse de doctorat, Marie-Laure Rossi étudie les liens entre littérature et médias dans la décennie 1980, période d'intensification de la médiatisation. Le titre *Écrire en régime médiatique* met en avant l'objet premier de l'étude : l'écriture. Il interroge l'évolution de la représentation du monde, dont l'enjeu, précise son auteure, « se trouve réinvesti, au même moment, par une production littéraire qui se réapproprie ouvertement le désir d'explorer le réel et de produire une certaine compréhension du fonctionnement social » (p. 13). L'auteure indique la visée compréhensive de sa recherche : « Mettre en regard l'attitude adoptée par Marguerite Duras vis-à-vis de la communication de masse, et celle d'Annie Ernaux, peut constituer une voie d'accès pour comprendre sans les assimiler l'une à l'autre, comment les écrivains de la fin du XX<sup>e</sup> siècle ont pris acte du poids de plus en plus important de la diffusion médiatique dans la représentation du monde contemporain » (p. 19). Sa recherche s'inscrit dans un cadre de référence composite alliant l'histoire de la communication, la sociologie et la littérature. Il est composé d'une manière académique révélatrice de son origine doctorale, avec trois chapitres de longueur égale, eux-mêmes subdivisés en trois parties soigneusement équilibrées.

Le premier chapitre « Parler des médias, parler du monde » (pp. 23-103) propose une définition de la notion de média, à la fin du XX<sup>e</sup> siècle, comme un cadre social qui conditionne et structure les représentations du monde et du réel. Ici, comme dans l'ensemble de l'ouvrage, l'étude des écrits de Marguerite Duras et Annie Ernaux ne vaut pas seulement pour elle-même ; elle donne lieu à des synthèses plus générales sur les mutations du monde littéraire dans ce contexte de plein essor de la télévision. Marie-Laure Rossi évoque d'abord la présence des médias dans les œuvres