

TOME I

LA GUERRE À TRAVERS L'IMAGE



A black and white photograph of a military camp, likely during the American Civil War. The scene is filled with numerous tents, covered wagons, and stacks of supplies. In the foreground, the large wooden wheels of a wagon are visible. A large, bold, black number '5' is superimposed over the center of the image. The number is partially enclosed by two concentric white circles. A thick black horizontal line and a diagonal black line intersect at the top right corner of the image. The overall image has a halftone or dithered texture.

5



4



3



2

1

Matthieu ALLELY

LA GUERRE À TRAVERS L'IMAGE

TOME I

LA REPRÉSENTATION DE LA GRANDE GUERRE
AU CINÉMA ET DANS LES JEUX VIDÉO

Mastère Direction artistique en Design graphique UX/UI
École de Condé Nancy, Promotion 2021-2023

AVANT-PROPOS	10
INTRODUCTION	12
PARTIE I : LA GRANDE GUERRE, REPRÉSENTÉE AU CINÉMA	14
De la gloire à la mémoire	16
Avant-guerre	17
1914-1920 : phase héroïque et patriotique	20
1925-1939 : phase réaliste et commémorative	30
De 1947 à la fin des années 1980 : phase critique	38
Des années 1990 à nos jours : phase contemporaine	48

PARTIE II : LA GRANDE GUERRE, À TRAVERS LES JEUX VIDÉO	64
La place de la Grande Guerre dans les jeux vidéo	66
Une période difficile à adapter	68
Immerger le joueur, l'esthétique des jeux de guerre	70
Le genre FPS, réalité historique ou divertissement grand public ?	78
Une dimension plus pédagogique de la guerre dans les jeux vidéo	82
CONCLUSION	86
BIBLIOGRAPHIE	88





AVANT-PROPOS

Par où commencer ? Quelle était mon intention de traiter un sujet en lien avec l'histoire ?

Aussi loin que je me souviens, mon attachement à l'Histoire débuta lorsque j'avais 10 ans, non pas à travers les livres et les manuels scolaires mais avec les jeux-vidéos. *Age of Empire II* et *Age of mythology* furent les premiers jeux qui m'ont fait aimer l'Histoire. Bien que mon but premier fût de faire des escarmouches contre l'ordinateur, le fait d'incarner de célèbres personnages historiques, de découvrir différentes époques et factions du passé m'ont permis de développer un intérêt dans ce domaine. De nombreux films comme *Kingdom of Heaven* (*Le Royaume des cieux*), *Tou ming zhuang* (*Les Seigneurs de la guerre*) ou encore *Troy* (*Troie*) ont aussi grandement contribué à mon attachement à l'Histoire.

Comme je n'étais pas en mesure de rédiger un mémoire sur l'Histoire en général, il m'a fallu préciser mon sujet. C'est au fil de mes recherches que je prenais conscience du lien étroit qui subsistait entre art et histoire. C'est donc de ce constat que je pris la décision de parler d'histoire certes, mais à travers l'art et plus particulièrement l'image (le cinéma, le jeu vidéo et le multimédia). J'avais également fait le choix de traiter une époque et un événement en particulier, qui m'avait profondément marqué lors de ma visite de Verdun en classe de 3^e : la Première Guerre mondiale. J'ai décidé de me pencher sur ce conflit en raison de sa singularité (marquée par la guerre de position, les tranchées, les conditions épouvantables des combattants, etc.). Aussi, je souhaitais comprendre l'absurdité de cette guerre, qu'un tel massacre entre nations a pu exister, sans aucune idéologie extrémiste (contrairement à la Seconde Guerre mondiale où il est facile d'identifier l'ennemi avec le soldat « nazi »). Enfin, le cinéma (créé une vingtaine d'années avant le début de la Grande Guerre) a évolué avec ce conflit et a largement contribué à façonner son image, ce qui a conforté mon choix de l'étudier.

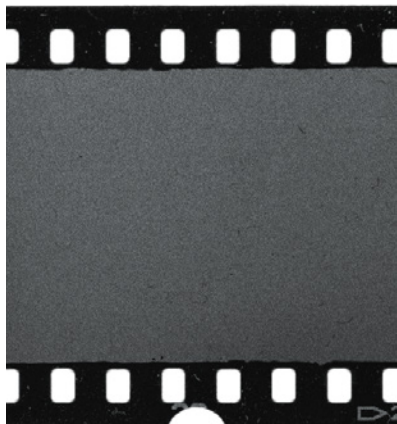
Après tout ce travail de réflexion, j'ai pu enfin déterminer mon sujet de mémoire, qui allait me suivre durant cette dernière année de Mastère : la guerre, à travers l'image

INTRODUCTION

En tenant compte des idéologies et des bouleversements propres à chaque époque et société, l'art, à travers son récit visuel et sensoriel, est une véritable source de témoignages au service de l'histoire de l'humanité. En effet, art et histoire s'accordent dans une position visant à établir un lien entre le présent et le passé, néanmoins leur engagement diffère sur l'origine du document étudié. Le travail de l'historien consiste à construire le récit de sa narration à partir d'événements historiques dont l'archive témoigne de ce qui a eu lieu. L'artiste va tout autant utiliser ces sources mais va souvent ajouter une dimension fictionnelle à son travail. Ainsi, l'art établit une coexistence entre le fait et la fiction, où la partie fictionnelle vise à interroger celle du réel.

LE CINÉMA,

dans les films historiques, est utilisé comme support au service de l'Histoire. Nicolas Simon, dans son article « Première Guerre mondiale & Cinéma : quelques réflexions », affirme que le travail de l'historien n'est pas une reconstitution du passé mais bien une reconstruction sur la base des informations dont il dispose (archives, traces archéologiques, œuvres picturales, photographies, etc.). Le film qui aborde un sujet historique est construit de la même façon, en s'appuyant sur la mémoire collective ainsi que sur les travaux d'historiens.



ENFIN, LES JEUX VIDÉO

à caractère historique reviennent à interroger de nouvelles formes d'usage du passé par les sociétés contemporaines. L'essence même du jeu vidéo est défini par son aspect ludique, c'est pour cette raison qu'il n'est pas aussi précis dans sa retranscription des événements passés comme le cinéma ou la littérature. Mais c'est justement son « gameplay » (sa « jouabilité ») qui constitue une nouvelle approche des événements passés. Il en revient donc à se questionner sur la place des objets artistiques récents dans la pratique historique et à penser les nouveaux modèles de diffusion et d'expression du savoir historique.

Il est souvent marqué par la période durant laquelle il est produit. Comme le dit Cristiane Freitas Gutfreind dans son ouvrage Les approches phénoménologiques entre cinéma et histoire : « pour comprendre un film ou un réalisateur, nous devons avoir à l'esprit l'époque où l'œuvre a été créée, les aspirations du moment, les techniques alors disponibles ; bref, la conjoncture qui a permis au cinéaste de concevoir son film ».

Le cinéma est en réalité une source de richesse cognitive, pour sa capacité à nous montrer les événements tels que la société les perçoit à travers les décennies. En effet, la relation entre histoire et cinéma est marquée par un double échange, d'après Cristiane Freitas Gutfreind, « plus on se rend compte que l'histoire du cinéma doit s'inscrire dans la perspective de l'histoire en général, plus cette dernière voit dans la première un territoire avec lequel dialoguer ». On vit avec le cinéma, comme avec d'autres champs artistiques qui organisent notre façon d'être au monde, notamment d'écrire l'histoire.



PARTIE I
LA GRANDE
GUERRE,
REPRESENTÉE
AU CINÉMA

DE LA GLOIRE À LA MÉMOIRE

La Première Guerre mondiale s'inscrit comme l'un des événements majeurs du XX^e siècle, par son ampleur et ses conséquences considérables. Tristement célèbre à la fois par la violence des conflits et les conditions de vie épouvantables des soldats, on la perçoit d'une part comme une **aberration** et comme la toute première guerre **moderne**.

Durant le XX^e siècle jusqu'à aujourd'hui, l'image de la Grande Guerre est souvent reproduite et évolue dans le temps. Elle va marquer les esprits à travers les générations et laisser une **trace durable** dans les mémoires collectives et individuelles. Encore aujourd'hui, elle n'a jamais cessé d'être représentée, il n'existe pas une seule mémoire de la Première Guerre mondiale, mais bien **des mémoires** qui se sont succédées au fil des époques.



La Grande Guerre, à travers son déchaînement de violence, va profondément **impacter** la vision que portent les artistes sur la guerre. Au fur et à mesure des décennies, les artistes contemporains vont peu à peu délaisser l'**exaltation** portée à la guerre et à l'**héroïsme** des combattants pour se pencher vers la **dénonciation** de l'horreur et l'absurdité des affrontements.

Au même titre que la littérature, le cinéma est **le mode** de représentation de la Première Guerre mondiale. En effet, c'est bien le cinéma qui a le plus contribué à façonner l'image de la Grande Guerre. De nombreuses images d'archives, bien que certaines soient **mises en scène**, sont ancrées dans la mémoire collective et jouent encore aujourd'hui un rôle essentiel pour la connaissance de ce conflit.

Les années pendant et après conflit, divisent en **quatre phases** la représentation cinématographique de la Première Guerre mondiale. Mais avant de les examiner, intéressons-nous aux **caractéristiques** du film historique...

- 1 La région de Talou, Meuse, troupes de renfort.
- 2 Jonchery, Marne, le 28^e d'infanterie sur la route de Savigny.

AVANT-GUERRE

Avant la Première Guerre mondiale, le film historique de guerre est déjà un **genre établi**. En 1897, nous retrouvons le court-métrage *La Défense du drapeau* de George Hatot, montrant une scène de bataille d'une minute environ. Ce film exprime la valeur patriotique envers sa nation en dépeignant, comme le titre l'indique, des soldats qui défendent le drapeau français.

La même année, George Hatot produit *Les Dernières Cartouches*, représentation cinématographique du tableau d'Alphonse de Neuville de 1871, montrant le courage et l'héroïsme des soldats français retranchés à l'intérieur d'une maison faisant face à l'envahisseur prussien.

À l'origine, le film historique de guerre est déjà centré sur l'exaltation militaire, l'héroïsme dont fait preuve les soldats et le patriotisme avec la **fierté d'appartenance** à une nation.



- 3 *Les dernières cartouches*, tableau d'Alphonse de Neuville, 1871 (France).
- 4 *La défense du drapeau*, court-métrage de Georges Hatot, 1897 (France).
- 5 *Les dernières cartouches*, court-métrage de Georges Hatot, 1897 (France).



Dès le début de la Grande Guerre, le cinéma est intégré dans chaque armée des nations en conflit, dans le but de nourrir l'actualité au front, de légitimer et de justifier les combats menés par les belligérants. Cette phase se distingue en deux grandes parties : les actualités et documentaires comportant les images d'archives du front, et la fiction avec la production de films dits patriotiques.

1914-1920

PHASE HÉROÏQUE ET PATRIOTIQUE

LES ACTUALITÉS ET DOCUMENTAIRES

Dès 1908, les actualités sont créées en France et sont très populaires (la production est de quatre documents en moyenne par semaine). Depuis 1915, des services cinématographiques des armées sont créés : la section photographique de l'armée (SPA) et la section cinématographique de l'armée (SCA), qui formeront en 1917 la Section Photographique et Cinématographique de l'Armée (SPCA). Ces soldats de l'image ont pour but commun d'informer les civils à travers les films d'actualités mais surtout de contrer la **propagande allemande** à l'étranger et de constituer des **archives** de l'événement. Elle va ainsi fournir des images qui seront ensuite contrôlées par les autorités civiles et militaires décidant de la **diffusion** ^[01].

Au départ, leur rôle est de filmer l'armée française en action sur le champ de bataille. Or, d'après Laurent Véray, historien du cinéma et professeur à l'université Sorbonne nouvelle-Paris, « il y a une crainte, quant au risque que ces images pourraient donner des **informations à l'ennemi** ». En effet, il s'agit d'une **guerre de position** où l'on observe sans arrêt le camp adverse, ce qui va engendrer beaucoup de réticence à la venue des caméras sur le front.



Limey, Meurthe-et-Moselle.
Les opérateurs de cinéma.

Ce n'est qu'en 1916 que ces réticences s'apaisent, mais d'un point de vue technique, il y a de nombreuses contraintes car le matériel n'est pas adapté pour filmer un champ de bataille ^[02].

Ainsi, la grande majorité des milliers d'images filmées durant cette guerre sont pour la plupart des plans très éloignés, le quotidien des soldats en dehors des combats et les tirs d'artilleries (malgré quelques exceptions d'assauts lors de la bataille de la Somme en 1916). Dans ce cas, une question se pose : comment pouvons-nous retrouver un grand nombre d'images d'archives illustrant les champs de bataille ?



Limey (Meurthe-et-Moselle).
Les opérateurs de cinéma.

[01]

D'après Pierre Marcel, ancien critique d'art et directeur de la SPCA : « La SPCA doit assurer une propagande loyale à l'aide de documents authentiques, et constituer des archives dont la sincérité est irrécusable pour l'historien soucieux d'un travail impartial ».

[02]

Premièrement, la dangerosité de la violence des combats empêche les opérateurs de filmer sans risquer leurs vies sur le front. Nous retrouvons également la contrainte de la lumière. En plus d'un matériel à l'époque très encombrant, il lui faut impérativement une bonne lumière pour obtenir des images exploitables, en sachant qu'une partie des combats se déroulent le matin, le soir ou la nuit.

[03]

En effet, la majorité des images d'archives n'étaient pas montrées en salle comme les images des cadavres de son propre camp. Durant le conflit, le but était de diffuser uniquement des films soumis aux injonctions de la propagande afin de maintenir l'opinion publique et l'enthousiasme du public à perpétuer la Grande Guerre.

C'est justement en raison des difficultés à filmer les combats, que les opérateurs sont contraints à avoir recours à la **mise en scène**. C'est pourquoi les pays combattants, ont fait rejouer des assauts avec des soldats en marge de la première ligne. Laurent Véray explique que ces mises en scène ne sont pas faites pour manipuler les spectateurs et le public de l'arrière, mais pour essayer de rendre visible par les moyens du cinéma, quelque chose qui est réel mais qu'on ne peut pas ou difficilement filmer en situation réelle.

En revanche, ces reconstitutions ont néanmoins une **valeur historique** supplémentaire : elles n'ont pas lieu en studio, mais bien sur les lieux même de la guerre, ce qui leur confère une certaine **authenticité**. Les soldats, même s'ils ne sont pas acteurs de profession, arrivent à reproduire les combats. Bien que ce travail de reconstitution ait pour vocation de reproduire le plus fidèlement possible la réalité des combats, les mises en scène sont soumises à des consignes précises où il faut donner une **impression forte** de la puissance matérielle et morale de l'armée française ainsi que de sa discipline ^[03].

Ierval, Marne,
camp de prisonniers.
Distribution de la soupe.



Du tournage à la diffusion d'une actualité

Les opérateurs, avant de se rendre sur le front, reçoivent les instructions du Grand Quartier Général. Une fois sur place, les cinématographes sont accueillis par un officier de l'état-major. Ces officiers ont pour rôle de les orienter, notamment sur le **choix des sujets** (tenir secret certains détails d'ordre stratégique). Une fois les images tournées, elles sont envoyées aux entreprises cinématographiques pour être développées. Les films bruts obtenus sont montés par les éditeurs. Des **cartons rédigés** comprenant titres, sous-titres et intertitres sont intégrés entre les images du film afin de les commenter. D'une durée variant de **5 à 15 minutes**, chaque actualité doit impérativement porter sur le générique la mention suivante: « Journal de Guerre. Édition de la Chambre syndicale française de la cinématographie. Vues prises avec l'autorisation militaire ». Une fois le document finalisé, il doit être visé par la **censure**, avant de prendre place au sein du programme proposé au public.

Les principales thématiques des actualités

En France, jusqu'à la fin des hostilités, la totalité des thèmes abordés dans les actualités et les documentaires concernant la guerre sont regroupés en cinq grandes catégories. Nous retrouvons dans un premier temps, toute la partie consacrée aux différents **fronts** et aux soldats. **L'effort de guerre** qui occupe également une place importante et qui convient à démontrer la puissance militaire et industrielle du pays pour rassurer les spectateurs. **L'exposition des prisonniers allemands**, « preuve vivante » de la réussite des alliés à travers leurs offensives. **La destruction**, mettant l'accent sur la sauvagerie allemande à travers les souffrances endurées par le territoire français. Et enfin, **l'exaltation** du sentiment national par le biais des régions d'Alsace-Lorraine (annexé par l'Empire allemand en 1871), des cérémonies patriotiques et des apparitions de personnalités politiques et militaires (film du général Pétain remettant des décorations à des unités qui se sont illustrées lors d'une offensive menée sur l'Aisne en novembre 1917).

1 Région du Fort de Vaux. Le Chenois. Sur la Crête, batterie de Damloup (1.3.17).

2 Aux environs de Reims, pose de réseaux de fils de fer.

3 Près de la gare de Conty, Somme, déchargement d'un train d'obus.

4 Près de Gueux, Marne, pièce de 320 en batterie. La pièce pendant le tir.

5 Irval, Marne, camp de prisonniers. Prisonniers prenant de l'eau.

6 Irval, Marne, camp de prisonniers. Ensemble d'une partie du camp.

7 Boulogne-la-Grasse, Oise, les ruines du château.

8 Goyencourt, Somme, maisons en ruines.

9 Visite du président de la République à la 5e armée. Le président, Antonin Dubost, M. Deschanel et le général Nivelle.

10 Verdun, citadelle, Meuse, drapeau du 55e d'infanterie ayant participé à l'attaque du Talou.



LA FICTION ET LES FILMS PATRIOTIQUES

Les films patriotiques, comme les appelle Gaumont [04], appartiennent aux cultures de guerre (représentations de l'événement par ses contemporains) qui sont causes et conséquences de l'investissement de la société dans la guerre.

Le patriotisme, à travers la naturalisation

La fibre patriotique durant la Première Guerre mondiale prend différentes formes. Dans *L'Empreinte de la patrie*, de Camille Dumény (1915), elle exploite le drame à travers un jeune fils, issu de la **naturalisation** et engagé de force dans l'armée allemande. Refusant le combat face à ses frères français, le capitaine allemand l'abat d'une balle de revolver [05]. Le jeune français naturalisé allemand reste fidèle à sa patrie d'origine et mourra pour la défendre. La cruauté de cette fiction renforce à la fois le symbole d'**appartenance** des régions Alsace-Lorraine à la France, mais aussi renvoie à la jeunesse militaire fidèle et dévouée envers sa patrie et enfin renforce le sentiment **anti-allemand**.

Une forte représentation de la femme dans les films patriotiques

En recontextualisant l'époque, nous pouvons imaginer l'angoisse perpétuelle que devaient vivre les familles éloignées des zones de combats. Il fallait rassurer les civils, pour maintenir leur moral et l'**effort de guerre** pour la poursuivre. C'est pourquoi l'image de la femme est très fréquente dans ces fictions, l'image d'une femme **forte et héroïque** qui brave les dangers de la guerre au même titre qu'un soldat.

Dans le film *Une page de gloire*, de Léonce Perret (Gaumont, 1915), une

jeune femme part au front avec son jeune fils après avoir reçu une lettre bouleversante de son époux au combat. La femme est donc utilisée comme une **figure de soutien**, c'est aussi le cas pour *Mères françaises*, de Louis Mercanton et René Hervil (Eclipse, 1917).



L'empreinte de la patrie,
Dumény (1915).

Pour recontextualiser, ce film voit le jour en 1917, année du « ras-le-bol » et des **mutineries** sur le front. Il faut poursuivre l'effort de guerre, c'est la principale justification de cette fiction. L'aspect patriotique est exacerbé durant ce long-métrage : la joie générale durant la **mobilisation**, l'**unification des**

classes sociales face au conflit et la **glorification** de la guerre sont au rendez-vous. Bien que l'on ne cache pas l'horreur du conflit, on ne maudit pas pour autant la guerre, nécessaire pour sauver la France.

L'image de la mère forte est surexploitée à travers le personnage de Jeanne d'Urbex, interprétée par Sarah Bernhardt [06]. Elle perd son fils ainsi que son mari dans les tranchées, ce qui la bouleversera mais elle finira par surmonter son chagrin, comme le montre cette pancarte intégrée au film : « Non, cette guerre, même nous les mères, nous n'avons pas le droit de la maudire. Ceux que nous pleurons sont morts pour que notre mère à tous, la France, ne meure pas ».

On constate que c'est bien le sacrifice et sa nécessité à le perpétuer qui construit le discours du film, un sacrifice demandé même par les mères de famille, pour sauver le pays [07].

Mères françaises,
René Hervil, Louis Mercanton
(1917).



[04]
Gaumont est une société française de production et de distribution de longs-métrages, de séries télévisées et de programmes d'animation fondée en 1895.

[05]
Cette dimension dramatique s'appuie notamment sur les dialogues : « Je vais mourir, apprend au moins que je ne meurs pas d'une balle française... Avant l'attaque, j'ai eu horreur de moi-même... J'ai jeté mes armes... J'ai refusé de marcher... C'est le capitaine allemand qui d'une balle... de son revolver... ».

[06]
D'ailleurs le film ne manque pas de faire référence à Jeanne d'Arc, sainte patronne de la France, symbolisant une figure de résistance qui accompagne aujourd'hui la France pour repousser l'envahisseur allemand.

[07]
Le film se conclut dans une salle de classe, où l'on montre aux écoliers, sur un tableau noir le message suivant : « Pour que les mères n'aient plus jamais à souffrir, il faut que France fasse encore la guerre, la guerre à la guerre, et que l'aube des paradis futurs s'allume à l'éclair des baïonnettes françaises ».



Une page de gloire,
Léonce Perret (1915).



Entre humaniste et nationaliste, réaliste et allégorique...

[08]

Abel Gance, écrit son scénario au côté de Blaise Cendrars, d'origine Suisse et ancien combattant qui a perdu son bras au front. L'auteur fait de son film un « monument dédié aux morts ».

[09]

À la fin du film, nous assistons à une dernière scène avec Jean Diaz, chez lui, relisant son poème « Ode au soleil ». On démontre ici, la détresse du personnage rejetant son ancien lui : « Le soldat avait tué en lui le poète et il riait de ce fou qui jadis avait écrit ces vers sur la paix ensoleillée et la douceur de vivre ». Le dernier message est très marquant, Jean accuse le soleil, qu'il admirait tant, d'avoir continué d'illuminer ces massacres : « Écoute au nom de ceux que ta splendeur abuse ! As-tu peur ! Tu deviens vermeil !

Dans la catégorie des fictions patriotiques, le plus marquant de sa génération est sans aucun doute *J'Accuse*, d'Abel Gance (1919). Son titre reprend le célèbre article d'Émile Zola défendant Alfred Dreyfus, sortie 21 ans plus tôt. Ce film propose un scénario bien plus complet que ses prédécesseurs et s'articule sur les conséquences de la Grande Guerre en la maudissant [08]. C'est d'ailleurs pour cette raison que l'on considère cette œuvre comme **transition** entre la phase patriotique vers la phase réaliste et commémorative.

En effet ce film a pour vocation de dénoncer le **traumatisme de guerre**, notamment à travers le personnage principal, Jean Diaz. À la base poète et pacifiste convaincu, ce

personnage va être profondément marqué par la violence des combats et deviendra fou. Cette folie est traduite avec la séquence de la levée des morts ou Jean, accompagnée d'une armée de fantômes (gueules cassées et poilus en béquilles) rentre dans leur village natal. En mêlant **réalisme et allégorie**, ils accusent les femmes infidèles, les profiteurs de guerre, les fils indignes et viennent réclamer que leur sacrifice n'ait pas été vain.

Ce film caractérisé par son côté très humaniste, démontre néanmoins à travers l'image du sacrifice, un sentiment d'appartenance forts à la patrie et à la France qu'il faut sauver (renforcé par l'image du Gaulois Vercingétorix, symbole de courage et de ténaci-

Je m'appelais Jean Diaz, mais j'ai changé de muse. Mon doux nom de jadis est devenu : J'accuse ! Et je t'accuse, toi soleil... D'avoir illuminé l'effroyable Épopée. Muet, placide, sans dégoût. Comme une face horrible à la langue Coupée. À ton balcon d'azur, sadiquement crispée. D'avoir regardé jusqu'au bout ! ».

té). À la fois **traditionnel et moderne**, ce film véhicule des messages forts à travers un cinéma plus artistique et poétique. En exemple : l'image d'une prairie calme et

radieuse transformée en un paysage horifique constitué de boue et d'un champ de cratères, une figure allégorique de la destruction ou l'on passe de la vie à la mort [09].

J'accuse, Abel Gance (1919), Séquence de la levée des morts.



J'accuse, la prairie devient un champ de cratères.



Parmi les Français, seuls Gance et Perret vont vers la spectacularisation de la guerre. Les américains vont également continuer à spectaculariser la Grande Guerre, comme dans The Big Parade (King Vidor, 1925) ou encore dans Wings (William Wellman, 1929), qui glorifie les prouesses de grands pilotes dans des véritables aventures aériennes. Mais à partir de 1925, les choses vont changer, une période dite commémorative va naître à travers des films plus réalistes et pacifiques, aussi bien en France, qu'en Allemagne ainsi qu'en URSS. Ces films saisissent une réalité, encore invisible à cette époque, ils auront pour objectif de la dévoiler, de vaincre l'oubli et de tenter de se prémunir d'un potentiel nouveau conflit.



1925-1939

PHASE RÉALISTE ET COMMÉMORATIVE

CONTEXTE



1 Vers la fin de la Première Guerre mondiale, on ne voulait plus parler de cette guerre et la production de films à ce sujet a largement diminué. À cette époque, il fallait tourner la page et se tourner vers l'avenir.

La Grande Guerre était même devenue un **sujet tabou** [10]. Il faudra attendre environ une décennie pour que le cinéma de la Grande Guerre revienne sur le devant de la scène. A ce moment-là, on entre dans une logique de **commémoration** sur les moments clés de la Grande Guerre, comme les 10 ans de Verdun ou encore les 10 ans de la fin de la guerre.

Il s'agit d'avoir aussi une approche plus **pédagogique**, plus **réaliste**, en rappelant ce qu'était la Première Guerre mondiale dans le but de diffuser une **idéologie pacifique** afin de préserver la paix et que les futures générations ne puissent jamais vivre cela. Cette production augmentera encore durant les années 30 avec la montée des régimes totalitaires et le risque de l'avènement d'une nouvelle guerre [11].

UN RÉALISME SUSCITANT L'ADMIRATION

De nombreux films durant cette période mettent un point d'honneur à montrer la guerre telle qu'elle a été, avec une forte volonté de réalisme contrairement à leurs prédécesseurs. Une des œuvres phares de cette catégorie est celle de Léon Poirier : *Verdun, visions d'histoire* (1928). Caractérisé à la fois comme un documentaire et une fiction, ce film reconstitue l'ultime violence de la bataille de Verdun. En effet, les images sont tellement réalistes qu'elles sont



1 *Verdun, Visions d'histoire*, Infirmerie du fort de Vaux.

2 *Verdun, Visions d'histoire*, Léon Poirier (1928), Cinémathèque de Toulouse.

[10] L'industrie cinématographique française et anglaise avait largement souffert du conflit. En revanche, ce n'est pas le cas du côté des États-Unis qui avait prospéré et pris la première place sur le marché. L'après-guerre côté Allemagne est largement influencée par le mouvement expressionniste mais est très vite remplacée par les productions américaines, avant de l'être par l'idéologie nazie. De plus, la Première Guerre mondiale était très mal vue côté allemand, elle n'évoquait que le souvenir de la défaite et même de la trahison du point de vue de certains militaires.

[11] Comme l'affirme Marcel Lapiere dans *Le Cinéma et la paix* (1932) : « Si le cinéma peut former des hommes éduqués et affinés, il portera à la guerre un coup mortel. »

[12] Adapté du roman de Roland Dorgelès, *Les Croix de bois* de Raymond Bernard est un film français sonore, sorti en 1932.

comparables à des images d'archives (nombreuses d'entre-elles sont **réutilisées** afin d'illustrer certains documentaires sur la Première Guerre mondiale).

Les Croix de bois, de Raymond Bernard (1932) [12], franchit un palier supplémentaire dans la représentation de la Grande Guerre via la violence des combats. On ne peut que saluer le réalisme dont le film fait preuve, selon Jacques Meyer, écrivain et ancien combattant, « Ce film c'est la guerre elle-même ». L'autre point fort du long-métrage est sa sonorité, permettant de découvrir l'**univers acoustique** des soldats. Le son fait sa réputation, c'est la première fois que l'on entend au milieu de l'anarchie des combats, les tirs d'artillerie, mais aussi les dialogues et les chansons des poilus. Ce travail sonore phénoménal fut salué par les anciens combattants, et encore aujourd'hui de nombreux documentaires réutilisent sa bande-son.

Les Croix de bois, Raymond Bernard (1932).



DES MISES EN SCÈNE SPECTACULAIRES À TRAVERS UN DISCOURS HUMANISTE

Le cinéma de la phase réaliste et commémorative vise à troubler le spectateur en racontant l'**idéalisme** et l'enthousiasme de jeunes soldats confrontés à la réalité de la guerre. Des jeunes hommes qui s'enrôlent naïvement et se retrouvent impliqués dans une guerre d'attente dans les tranchées où le danger et la mort sont omniprésents.



All quiet on the western front [13], de Lewis Milestone, raconte l'histoire de Paul Bäumer et ses camarades de classe qui s'enrôlent volontairement, à la suite du discours passionné de leur professeur les appelant à **défendre la patrie** et à se couvrir de gloire (tout comme leurs pères victorieux face à la France en 1871).



On comprend la grande sincérité de cette œuvre à montrer le soldat en tant qu'**individu**, sans insister sur son appartenance. Il désacralise l'image héroïque du soldat combattant sans aucune tactique et où sa survie est complètement **arbitraire** car tout n'est qu'affaire de chance ou de malchance.

La réalisation justifie parfaitement ce propos comme lorsque la caméra suit le déplacement de la mitrailleuse abattant un à un les soldats ennemis lors des assauts, tuant le plus vite et le plus grand nombre possible sans aucun discernement. Ou encore avec la forte utilisation de **travellings** pour accentuer la peur des soldats se ruant pour éviter les explosions et les tirs, ainsi que pour montrer l'étendue considérable des combats.

- 1 *All quiet on the western front*, Lewis Milestone (1930), mitrailleuse allemande décimant les soldats français.
- 2 *All quiet on the western front* l'engagement des jeunes volontaires allemands.
- 3 *All quiet on the western front*, la scène de la charge.



Les Croix de bois traite le sujet de façon similaire et s'emploie à retranscrire l'**état psychologique** des combattants. On identifie l'esprit de **camaraderie** par la création de liens forts entre les soldats, leur terreur dans les tranchées et durant les assauts, et l'atrocité de cette guerre au point de se demander comment elle a pu exister. Fidèle au roman, le film efface son sentiment « anti-boches » dans le but de renforcer la **réconciliation franco-allemande**. Cette adaptation poursuit le message principal de l'auteur: « Faire haïr la guerre, mais pas les soldats » [14].

[13]
All quiet on the western front, est un film américain sonore réalisé par Lewis Milestone (1930) et adapté du célèbre roman pacifiste d'Erich Maria.

le cimetière est hautement symbolique ou la violence est telle que même les morts ne peuvent dormir en paix. Elle montre d'une part qu'aucun lieu n'est épargné, en référence aux nombreux villages entièrement rasés par ce conflit. De l'autre, la puissance des scènes de bombardements et des fusillades dans un décor apocalyptique paraissant inimaginable («Et cela dura dix jours...»).

[14]
On saisit l'ambiance dégradante du film, dans un climat insupportable (boue, cadavres, tirs d'artilleries incessant, etc.) qui use les soldats autant que le spectateur. La bataille finale dans



Les Croix de bois, extrait des soldats français sous-terre.

Les Croix de bois, scène du combat dans l'église.





UN CINÉMA HISTORIOGRAPHIQUE

Verdun, visions d'Histoire a une réelle **valeur historiographique**, liée à sa reconstitution très réaliste. D'une part, il a été tourné sur **les lieux mêmes** des combats tels que le bois de Caures, la citadelle de Verdun, Douaumont ou encore Vaux. De l'autre, il a été réalisé en compagnie d'**anciens combattants**, des figurants ayant subi la guerre, des acteurs allemands et même des officiers ^[15].

Les Croix de bois a également été tourné en compagnie de vétérans de la Grande Guerre et sur de véritables champs de bataille. La majorité ne sont pas acteurs de profession mais ont bien connu la guerre et comme le dit le célèbre comédien et ancien combattant Pierre Blancher: « Nous n'avons pas eu besoin de jouer, nous n'avons eu qu'à nous souvenir ».



1 *Verdun, vision d'histoire*, photogramme de la voie sacrée.

2 *Verdun, vision d'histoire*, photogramme des généraux: Pétain et Nivelle.

3 *Verdun, vision d'histoire*, photogramme du maréchal Joffre.

COMMÉMORER LA GRANDE GUERRE

Verdun, visions d'Histoire de Léon Poirier sort 10 ans pile après l'armistice du 11 novembre 1918. C'est une commémoration, rendant hommage aux soldats français et allemands sans **aucun préjugé**. Il est le premier film français à recevoir l'**approbation** des anciens combattants où les allemands sont traités avec respect et représentés de façon juste. Ce film, à travers la défaite allemande, ne cherche pas à humilier le vaincu. Bien au contraire, il voit en cette défaite un **acte de libération** révolutionnaire du peuple allemand ^[16].

[15]
Certains officiers comme Pétain jouent leur propre rôle. L'auteur s'abstient de nouer une intrigue, il accorde plus d'importance à adapter des figures types de la guerre ainsi que des modèles sociaux: le soldat français, le soldat allemand, les officiers, la femme, la mère, le fils, le mari, le paysan, etc.

[16]
D'après la Gazette de Francfort du 8 décembre 1928, « ce film a le droit de se glorifier d'être sans haine. ».



Verdun, vision d'histoire, photogramme des officiers allemands.

Vers la fin des années 50, de nouvelles œuvres cinématographiques verront le jour, avec l'arrivée du film Le Diable au corps (Claude Autant-Lara, 1947). Une nouvelle période, plus transgressive, plus anticonformiste, plus critique, visant principalement la hiérarchie militaire. En effet, dans un contexte majeur de décolonisation comme en Corée, en Indochine ou en Algérie, ces films dénonceront les abus de pouvoir de la hiérarchie militaire à travers certaines mémoires de la Première Guerre mondiale, encore jamais dévoilée au grand public.



DE 1947 À LA FIN DES ANNÉES 1980

PHASE CRITIQUE

CONTEXTE

À partir de 1947, juste après la seconde guerre mondiale, c'est le début de la phase critique. Cette troisième période est anticonformiste, transgressive et antimilitariste, elle porte toujours un message pacifique mais à travers un rejet de la guerre beaucoup plus radical.

Stanley Kubrick dénonce les boucheries inutiles et le passage des soldats désobéissants en **cour martiale** dans *Les Sentiers de la gloire* (1957). Joseph Losey prend le parti d'un déserteur dans *King & Country* (1962). Dans *Uomini contro* (1970), Francesco Rosi s'en prend aux **offensives inutiles** et aux opérations-suicides sur le front italien.

Ces films ont pour vocation de défendre la paix en dénonçant la guerre en critiquant non plus seulement la violence des combats, mais les **hauts-gradés** qui abusent de leurs pouvoirs pour satisfaire leur désir de gloire, sans hésiter à sacrifier leurs hommes comme de simples pions. Cette période vise à déstabiliser cette hiérarchie militaire dans le contexte des guerres de **décolonisation** en Corée, Indochine, et Algérie.



Les Sentiers de la gloire, Stanley Kubrick (1957), le général Mireau visite les tranchées françaises.

LE CAS DES FUSILLÉS DE GUERRE



Les Sentiers de la gloire, les troupes françaises se préparent à l'assaut.

Durant cette phase vont naître des films très engagés, mettant en lumière les profondes injustices militaires dans des conflits internes de cette guerre. Le cas des fusillés pour l'exemple va être la thématique principale de ces différents films.

Les Sentiers de la Gloire de Stanley Kubrick [17], traite la guerre en interne dans le camp français, à travers l'injustice militaire des cours martiales en 1916. En effet, le film traite le cas de trois soldats fusillés en raison de leur

indiscipline et leur lâcheté lors d'une offensive. Mais en réalité, ces soldats sont victimes de l'incompétence et des méfaits de leurs supérieurs hiérarchiques. Ils furent choisis **aléatoirement** par leurs supérieurs pour subir un procès militaire **absurde** et finir sur le peloton d'exécution, sacrifiés pour montrer l'exemple [18].

On remarque que ce film va plus loin dans son propos, il démontre un système d'**oppression** très organisé où chacun participe sans jamais se sentir **responsable** d'une situation atroce. Tous se réfèrent à une seule responsabilité, celle de leur supérieur afin de se protéger eux-mêmes [19].

L'unique personnage qui fait exception est le colonel Dax, non-militaire de carrière et empathique, en opposition avec le général Mireau venant de la branche militaire, très patriotique et favorable à la guerre pour se couvrir de gloire. On s'identifie facilement au colonel Dax, il représente la justice à nos yeux, ce qui renforce considérablement notre rejet face à cette haute hiérarchie et à cette guerre qu'elle continue de mener [20].

Les Sentiers de la gloire, le colonel Dax, en compagnie des généraux : Mireau et Broulard.



[17] *Les Sentiers de la Gloire* (Path of Glory) est un film américain sonore (1957), adapté du livre éponyme de Humphrey Cobb (1935). Il sera considéré comme antifrançais et sera inscrit comme une stratégie américaine destinée à perturber l'armée française en pleine guerre avec l'Algérie.

[18] L'œuvre de Kubrick est un film antimilitariste contre la guerre, voir même contre l'armée. L'opposition ne se joue pas entre les pays belligérants mais bien au sein d'un même camp, en l'occurrence celui des français. D'ailleurs, on ne verra pas une seule fois les allemands dans le champ de la caméra.

[19] Comme pour l'opérateur radio qui agit en se référant au code pour se protéger d'éventuelles accusations, tout en transférant l'ordre surréaliste du général de bombarder ses propres troupes pour les forcer à sortir de leurs tranchées lors de l'assaut.

[20] Kubrick défend fermement l'idée que la vie d'un officier équivaut à celle d'un soldat. Il démontre cette injustice entre l'état-major dans le confort de somptueux châteaux et les soldats dans des conditions misérables dans les tranchées.

Les Sentiers de la gloire, scène du peloton d'exécution.





King & Country,
Joseph Losey (1962),
Jugement du soldat
Hamp en cour martiale.

Bien d'autres films illustrent ce genre de système. C'est le cas pour *King & Country* (Pour l'exemple), relatant l'exécution du soldat Hamp pour désertion, naïf et trop humain dans une guerre complètement déshumanisée où tout le monde se fiche de son sort [21]. On connaît le verdict concernant ce soldat dès le début du film. Pour le reste, on observe un système qui se **désresponsabilise** de tout où chacun applique simplement des

procédures, sans se soucier du sort de la victime, comme si tout cela était devenu habituel. On sait que cette situation paraît surréaliste, qu'en aucun cas ce soldat mérite la mort, pourtant il le doit pour montrer l'exemple à l'approche d'un **nouvel assaut**. On retrouve dans cette même lignée *le Pantalon* d'Yves Boisset (1997), basé sur la **véritable** et tragique histoire de Lucien Bersot, un soldat français fusillé pour avoir refusé de porter un pantalon pris sur un mort, en octobre 1914 [22]. La situation est encore plus ridicule que celle de ses prédécesseurs, pourtant le même schéma est répété.



King & Country,
scène de l'exécution
du soldat Hamp.



Le Pantalon,
Yves Boisset (1997).

[21]
Pendant que Hamp est jugé, ses camarades reconstituent son procès avec un rat qu'ils ont récupéré dans le cadavre d'un cheval. Rat qu'ils finiront par lapider après un procès express.

[22]
La plupart des films sur les fusillés de guerre se déroule en 1916-1917, mais cette fois-ci l'intrigue du film *Le Pantalon*, se situe au début du conflit. Cela illustre le fait que deux tiers des fusillés français ont été exécutés lors des premiers mois de la guerre contrairement à ce que l'on pourrait penser. Par comparaison, sur les 30 000 à 40 000 mutins estimés après l'offensive du Chemin des Dames (1917), il n'y a eu qu'une trentaine de fusillés.

[23]
Uomini contro, de Francesco Rosi (1970) est un film italien-yougoslave sonore et en couleurs, adapté du roman d'Emilio Lussu: Un anno sull'Altipiano (1938).

[24]
La séquence hallucinante des « cuirasses Farina » démontre parfaitement l'incompréhension des hauts gradés face à la guerre moderne. Une partie des soldats

LES MUTINERIES FACE À LA DÉCIMATION

Uomini contro (*Les Hommes contre*), de Francesco Rosi est le film majeur abordant le sujet des **mutineries** et des exécutions sommaires durant la Grande Guerre [23]. Cette adaptation a pour objectif de décrire avec la plus grande véracité le récit d'Emilio Lussu, ayant combattu en tant qu'officier sur les collines d'Asiago, dans la région de Vénétie, lors de l'intrusion des troupes autrichiennes.

Il dénonce le scandale des horreurs inutiles des assauts menés par l'armée italienne, qui causeront la mort de centaines de milliers de soldats. On saisit l'**incompétence** de l'état-major italien ultra-patriotique, responsable direct de ces massacres [24].

Uomini contro,
Francesco Rosi (1970),
scène de la décimation.



Mais ce n'est pas le seul objectif du film, il permet d'analyser la Première Guerre mondiale par le biais d'une **réflexion** sur l'histoire de l'Italie du XXe siècle à travers la **lutte des classes** par l'alliance entre ouvriers et paysans, dirigée par des **officiers socialistes** qui se révoltent contre les ordres absurdes de leurs supérieurs, membres de la **bourgeoisie** ou de l'**aristocratie** [25].

Uomini contro marque les esprits sur l'horreur d'un conflit absurde à travers des assauts **suicidaires**, justifiant une série de mutineries, **historiquement exactes** et sauvagement réprimées. Cette répression se caractérise par le personnage du général Leone, donnant l'ordre de « **décimation** » impliquant de fusiller une dizaine d'hommes le jour de l'attaque pour donner l'exemple aux troupes [26].

sont équipés de ces cuirasses mais qui ne les protègent en rien des mitrailleuses et des tirs d'artillerie, le résultat reste le même et les soldats sont massacrés sans donner aucun résultat.

[25]
Bien que ce film fasse polémique à sa sortie en Italie, Rosi avait affirmé ne pas vouloir réaliser un film antimilitariste, mais simplement montrer l'oppression d'une classe par une autre, d'une culture par une autre durant cette guerre.

[26]
Une scène mémorable du film est lorsque les soldats autrichiens retranchés en haut de la colline cessent de tirer pour hurler aux soldats italiens de repartir afin de stopper ce massacre, en contrepartie le général Leone ordonne aux mitrailleuses italiennes de tirer sur ses propres troupes pour les forcer à poursuivre le combat.



Uomini contro,
scène des cuirasses Farina.

FILMER LE DÉSESPOIR À TRAVERS LA DÉTRESSE DU SOLDAT

Les Sentiers de la Gloire déploie une mise en scène très **anxiogène** et centrée sur la victimisation du soldat, en dépit de certaines **imperfections historiques**. Des tranchées trop hautes, justifiées par choix esthétique afin de renforcer la sensation d'**écrasement** et d'étouffement des soldats.

On prend conscience de cet espace confiné des tranchées, par un usage constant de longs **travellings**. En effet, cela témoigne avec force l'épuisement des soldats dans un climat de terreur

subissant le tir ennemi, souligné par le déplacement inexorable de la caméra dans la séquence de l'assaut (Kubrick construit un espace symbolisant la marche d'un destin fatal) ^[27].

Pour *King & Country*, le climat est encore plus **macabre** où l'on reste enfermé dans les tranchées boueuses sans presque jamais voir l'extérieur. On reste tout le long du film plongé dans une **obscurité permanente** avec la pluie, les tirs de canons et les cris humains qui, ensembles, donnent une atmosphère **insupportable**.



1 *Les Sentiers de la Gloire*, les soldats dans les tranchées, avant l'assaut.

2 *King & Country*, le soldat Hamp, avant son exécution.

3 *King & Country*, les soldats anglais dans les tranchées.



Dans *Uomini contro*, la mise en scène et l'image se caractérisent par le **lyrisme** des combats. On privilégie le flou, le gris, les cadrages décalés ainsi que le contre-jour confortant une **confusion** à la fois morale et physique, donnant aux scènes de combats et de tranchées une **dimension spectrale**. L'auteur ne montre pas une belle image de la guerre avec l'utilisation de très nombreux panoramiques sur des champs de batailles emplis de cadavres.

Ces films traitant du thème des fusillés de guerre ont contribué à renforcer la **mémoire collective** car cela a permis de mettre la lumière sur cette sombre partie de l'Histoire. Les historiens ont mené des travaux afin d'établir une chronologie du nombre de soldats fusillés avec le motif de leurs exécutions sur l'ensemble du conflit [28].

Finalement, l'exploitation de ces œuvres peut être un apport précieux pour étudier l'**expérience combattante**, même si le plus souvent, elles sont difficilement exploitables pour évoquer le consentement et l'adhésion des soldats au conflit.

[27] On retrouve aussi d'autres erreurs comme le fait que le général Mireau visite les tranchées sans protection pour démontrer qu'il ne craint pas le front (ou encore qu'il n'ait aucune conscience du danger et de ce que vit ses propres hommes). Ou encore des erreurs sur le salut militaire avec les soldats français claquent leurs talons alors qu'il s'agit d'une pratique de l'armée allemande, mais qui, à l'image, décele une plus grande discipline militaire.

[28] D'après la plateforme éducative française Lumni, le nombre total de fusillés recensés s'élève à 741 côté français (résultat publié en 2019). Ces films ont donc bel et bien contribué à renforcer la mémoire collective, avec l'image du soldat sous la contrainte, forcé à mourir sous le feu ennemi ou sous celui de son propre camp.

Uomini contro,
assaut des soldats
italiens.





Alors que la Grande Guerre s'efface petit à petit des écrans, la demande de mémoire s'est encore accentuée au début des années 90. Avec le retour de la guerre en Europe en 1992 et la chute de l'URSS, toute une série de longs métrages convergent sur «14-18». En effet, cette guerre matérialise mieux que n'importe quel autre fait historique les peurs et angoisses des sociétés modernes de leurs capacités à s'autodétruire. La tendance est à la réécriture de ce conflit du point de vue des victimes, ainsi, on assiste à une actualisation de l'histoire, en rapport avec nos problèmes de société.

DES ANNÉES 1990 À NOS JOURS

PHASE CONTEMPORAINE

CONTEXTE

La quatrième période est à la fois une continuité et une rupture avec les précédentes. Elle porte essentiellement son attention sur le vécu du soldat en tant qu'individu à travers les angoisses mémorielles durant ce conflit.

Cette phase fait également suite à la disparition des derniers anciens combattants qui occupaient une place importante dans la transmission de l'événement. Mais elle a surtout été provoquée par la perte de repère des sociétés modernes. La chute du communisme donne réflexion à de nombreux pays européens sur leur identité nationale, et entre 1991 et 2001, le retour de la guerre en Europe, en Yougoslavie, va réactiver la mémoire du conflit mondial.

Cette période va mettre en évidence à l'échelle du soldat, le passage de l'héroïsation à celui de la victimisation. Ces fictions sur la Grande Guerre durant cette phase vont toutes à leurs manières s'intéresser aux conséquences physiques et psychologiques des combattants [29]. Certains films vont mettre en lumière la fraternité entre les combattants [30]. Enfin, d'autres fictions vont marquer une profonde rupture entre la vision de la guerre traditionnelle et héroïque à celle de la guerre moderne et industrielle, innovant dans la tuerie de masse et rendant obsolète la glorification du champ de bataille [31].

[29] La chambre des officiers (2001) de François Dupeyron ou encore Au-revoir là-haut (2017) d'Albert Dupontel, vont s'intéresser aux cas des gueules cassées, défigurées pendant la Grande Guerre et délaissées de leurs nations car rappelant le mauvais souvenir de l'horreur et la violence des combats.

[30] Comme c'est le cas pour l'œuvre de Christian Carion, Joyeux Noël (2005), qui reprendra cet événement historique des fraternisations entre les lignes ennemies durant Noël 1914.

[31] À l'image de War Horse (Cheval de Guerre), de Steven Spielberg (2011), qui illustrent parfaitement cette rupture

lors de la scène de la charge de la cavalerie anglaise qui traverse héroïquement les lignes allemandes puis se retrouvent face aux mitrailleuses qui les massacrent avec une facilité déconcertante.

[32] Capitaine Conan est un film français de Bertrand Tavernier (1996), accompagné par Jean Cosmos pour le scénario et adapté du roman du même nom de Roger Vercelet.

[33] Ce film a aussi pu mettre en lumière la guerre sur le front d'Orient, qui a été volontairement occulté par l'état-major français. Le maréchal Foch voulait que la victoire soit uniquement attribuée au front de l'Ouest (au défilé de la victoire, il n'y avait pas un seul représentant de l'armée d'Orient, alors que cette même armée a remporté une des plus grandes victoires de la guerre de 14-18, celle montré dans le film).

COMMENT ARRÊTE-T-ON UNE GUERRE ?

Le cinéma de la quatrième période traite l'image de la Grande Guerre sous un angle inhabituel. Cette dernière phase apporte un regard différent sur ce conflit, centré sur l'individu profondément marqué par toutes ses années de violence.

Capitaine Conan, de Bertrand Tavernier [32], s'intéresse essentiellement aux conséquences de la guerre sur ceux qui la font et sur leur capacité à redevenir ceux qu'ils étaient autrefois, des citoyens normaux. On comprend tout l'intérêt du film à travers la question de la déstructuration de la personnalité engendrée par le combat, ce que la nouvelle historiographie appelle la « brutalisation » du champ de bataille.

Le film se déroule pendant et immédiatement après la Première Guerre mondiale dans les Balkans, sur le front de l'Est [33]. La première partie



Capitaine Conan, Bertrand Tavernier (1996), scène de la prise du Mont Sokol.

se focalise sur la grande offensive de l'automne 1918 du corps franc, mené par le Capitaine Conan sur le front d'Orient.

Les séquences de combats sont impressionnantes. La réalisation place le spectateur au même niveau que les combattants par la position de la caméra accompagnant les troupes au plus près et captant très peu de plans larges. Le cadrage correspond au récit du film, les hommes avancent sans savoir où ils vont au même titre que le spectateur, suivant le parcours de soldats désorganisés sans aucune stratégie d'ensemble.



Capitaine Conan, scène d'assaut du corps franc.

[34]

La fin du film est très poignante, cela fait maintenant des mois que l'armistice de la Grande Guerre est signé, cependant l'armée d'Orient retourne au front pour faire face aux bolchéviques, un nouvel ennemi difficile à définir pour les soldats. Conan s'illustre de nouveau dans cette violente bataille. Les hommes du corps franc sont de nouveau dans leur élément, dans un état de sauvagerie qu'ils ne pourront plus jamais quitter. La dernière image de cette séquence résumera parfaitement cet état, avec Conan s'engageant seul dans la rivière à la poursuite d'un ennemi devenu invisible à l'écran.

On mesure toute la **bestialité** dont font preuve les soldats à travers leurs actes, qui entraîneront des conséquences inévitables sur leur comportement. On constate aussi la différence entre les soldats de l'armée régulière menée par le lieutenant Norbert et ceux du Capitaine Conan, extrêmement violente et non conventionnelle, nettoyant les tranchées ennemies au **corps à corps**.

C'est ainsi que le long-métrage de Tavernier prend tout son sens, à travers une **confrontation** entre deux humanités. Celle du lieutenant Norbert, un homme calme prétendant apporter la justice en devenant procureur à la cour martiale. Puis celle de Conan, un officier qui s'est démené à défendre des hommes, qui ont commis de graves crimes (jusqu'à même faire un « hold-up » dans

un cabaret). Les crimes commis sont inexculpables et c'est là toute la complexité du propos: l'impossibilité de condamner des hommes qui ont vécu de tels horreurs, félicités par l'armée d'être devenu des brutes sanguinaires avant de leur dire désormais que les règles ont changé.

Ce film fait preuve d'un équilibre exemplaire, sans jamais céder à un message trop simpliste et radical de pacifisme ou d'antimilitariste. Le propos est bien plus complexe, on le comprend clairement à travers le personnage de Conan, à la fois un héros qui a gagné la guerre, mais aussi un anti-héros s'acharnant à défendre des crimes odieux. Comment arrête-t-on une guerre? Voilà le vrai sujet de *Capitaine Conan*, un film indispensable d'une très grande justesse donnant matière à réfléchir et s'inscrivant dans les mémoires.



Capitaine Conan, Conan, en compagnie du lieutenant Norbert.

Le concept de « brutalisation »

La « brutalisation », bien qu'elle fût définie par la guerre des tranchées de 14-18, est un concept universel s'appliquant à toute expérience combattante. *Capitaine Conan* fait ainsi écho à cette extrême violence qui est infligée à des hommes dans l'**anonymat**. Ces hommes, devenu des tueurs, qui resteront

à jamais traumatisés par ces événements et qui auront d'énormes difficultés à se **réadapter** à la vie civile [34].

L'œuvre de Tavernier est ancrée dans le temps, en dépeignant au plus profond cette « brutalisation », elle s'incarne plus que jamais dans la réalité du moment [35].

[35]

Cette « brutalisation » était d'ailleurs d'actualité lors du tournage du film (en Roumanie), où non loin avait encore lieu le siège de Sarajevo (5 avril 1992 - 29 février 1996). Lorsque la ville tomba entre les mains des forces serbes deux ans après, c'est plus de 8000 hommes bosniaques âgés de 16 à 60 ans qui furent massacrés.



Capitaine Conan, mitrailleuse du corps franc.



Capitaine Conan, scène du combat contre des Bolcheviks, dans le delta du Danube.

REDONNER UNE IDENTITÉ AUX VISAGES DÉTRUITS PAR LA GUERRE

Le cinéma actuel apporte un regard nouveau sur le comment montrer toute la violence engendrée par ce conflit sans pour autant filmer les combats. C'est ainsi que certaines fictions vont s'intéresser aux traumatismes **physiques** et **psychologiques** subis par les soldats en se penchant sur le cas des « gueules cassées » (terme qui désigne les victimes de graves blessures aux visages...).

C'est le cas dans : *La chambre des officiers*, de François Dupeyron (2001) [36] racontant l'histoire du jeune lieutenant Adrien Fournier, blessé par un tir d'obus lors d'une mission de reconnaissance au bord de la Meuse (au tout début du conflit). Le jeune homme est atteint au visage, il a perdu ses dents, son palais, ses lèvres et son nez [37].

Durant une grande partie du film, on ne verra pas une seule fois le visage d'Adrien. Cette partie sera filmée à la première personne du point de vue de ce dernier, permettant au spectateur de se mettre à la place du blessé. On ne peut qu'imaginer l'horreur de ce que son visage a subi à travers le regard des autres [38].



La chambre des officiers, Adrien, nourri par son infirmière.



La chambre des officiers, François Dupeyron (2001), Adrien, décoré de la légion d'honneur.

Ne comprenant pas d'abord la répulsion qu'il provoque au regard de son entourage, les **souffrances physiques** d'Adrien sont doublées par sa **détresse morale**. Plus tard, la découverte du visage d'Adrien provoque un choc, autant pour le personnage que pour le spectateur, mais au fil du temps on voit son état s'améliorer. Tantôt le personnage accepte son apparence meurtrie par la guerre, tantôt on l'accepte également. On s'attache au personnage et petit à petit sa souffrance se transforme en espoir, l'espoir qu'il soit de nouveau accepté par les autres.

En effet, ce film traite le pessimisme à travers l'état physique et moral d'un homme brisé par la guerre puis est porté par un message plus optimiste, dans la reconstruction [39]. Car c'est à l'**identification** que l'on fait référence, le fait d'accepter le regard des autres sur la destruction de ce qui contribue le plus à l'identité d'un être humain : le visage.

Des mémoires dissimulées, dévoilées au grand jour

L'œuvre de Dupeyron se positionne sur des problématiques récentes qui font évoluer l'Histoire depuis une quinzaine d'années. L'étude du corps et de la souffrance permet de mieux comprendre la condition du soldat dans un conflit dont le déroulement et les conséquences sont marqués par une « brutalisation générale » (George L. Mosse).

La chambre des officiers constitue une approche sensible et poignante d'une réalité longtemps **dissimulée** et contribue largement à la construction d'une mémoire donnant place à toute cette souffrance et cette horreur subie par ces soldats défigurés (en 14-18, au moins 15 000 Gueules cassées, rien qu'en France...).



1 *La chambre des officiers*, Adrien, dans les bras de l'infirmière, après découverte de son apparence.

2 *La chambre des officiers*, Adrien de retour à la vie civile.

[36] *La chambre des officiers*, de François Dupeyron (2001) est un film français adapté du roman du même nom de l'auteur Marc Dugain.

[37] Il sera évacué au Val de Grâce dans une chambre dénommée « la chambre des officiers ». Il en sortira cinq ans plus tard et sera médaillé de la légion d'honneur pour avoir le visage ravagé.

[38] Sans voir l'état d'Adrien, on arrive à imaginer l'ampleur des dégâts comme lorsque qu'on lui donne à manger à travers un tube inséré dans sa gorge. De plus, il ne peut plus parler, on entend seulement son agonie et ainsi il ne peut communiquer qu'à

l'aide de l'écriture. [39] Tout d'abord, il est important de noter qu'Adrien ne traverse pas seul cette souffrance, il est entouré d'autres officiers qui ont subi les mêmes horreurs. Il va donc tisser des liens d'amitié très forts avec un aristocrate breton, un aviateur juif et une infirmière défigurée lors d'une opération sur le front qui vont, ensemble, se soutenir mutuellement. Il n'est pas anodin que l'auteur a souhaité utiliser des profils variés, il montre au spectateur que peu importe notre milieu social, notre religion ou notre sexe, l'atrocité de la guerre peut toucher tout le monde sans distinction et que malgré nos différences on peut être





1 Au-revoir là-haut, Albert Dupontel (2017).
2 Les fragments d'Antonin, Gabriel Le Bomin (2006).

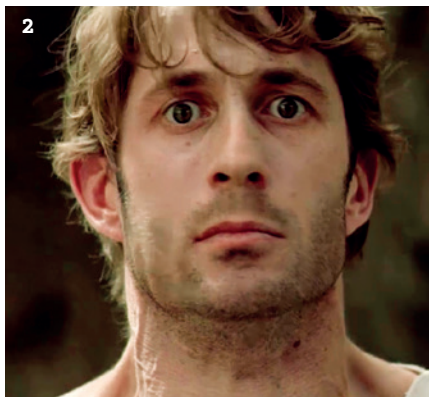
Au-revoir là-haut, film d'Albert Dupontel (2017) tiré du roman de Pierre Lemaitre, fera également écho aux souffrances des « Gueules cassées » à travers leur inaptitude à reprendre le cours de leur ancienne vie au sein de la société civile [40].

Les fragments d'Antonin de Gabriel Le Bomin (2006), portera son attention sur les blessés **psychiques** de la Grande Guerre et notamment sur l'état de **stress post-traumatique** (la paralysie, le mutisme, la satiété, le corps pliés, et les tremblements, en sont les symptômes).

Enfin, on retrouve aussi la thématique des **disparus** de guerre (350 000 côté français) illustrée par les films : *La vie et rien d'autre*, de Bertrand Tavernier (1989) ou encore *Un long dimanche de fiançailles*, de Jean-Pierre Jeunet (2004). Ils mettront l'accent sur les tourmentes d'une mémoire traumatisée, oubliée, faisant écho à l'**amnésie nationale** au lendemain de la Grande Guerre. On ne s'intéresse pas seulement à la disparition des soldats durant le conflit, on montre aussi tous les **vestiges d'après-guerre** d'une terre ravagée avec tous ses habitants qui n'ont d'autres choix que de les occuper en essayant de reprendre une vie normale.

uni face à elle.
[40] Cela est illustré à travers le personnage d'Édouard Péricourt, dessinateur de génie à la Gueule cassée, qui se suicidera après s'être réconcilié avec son père. Contrairement aux chirurgiens esthétiques qui n'ont pas pu le réparer, les mots de son père l'ont définitivement soulagé.

[41] 1917 est un film britannico-américain réalisé et produit par Sam Mendes, qui coécrit le film avec Krysty Wilson-Cairns, sorti en 2019.



L'IMMERSION TOTALE, LE VÉCU TRAUMATISANT D'UNE JEUNESSE SACRIFIÉE



La quatrième période vise à aller plus loin dans la démonstration qu'elle fait de la Grande Guerre. Certains films proposent une véritable expérience d'**immersion** au cœur des combats, dans le but de faire ressentir au spectateur ce climat de terreur, de tensions ou le danger de mort est omniprésent. L'intérêt n'est pas d'être entièrement réaliste (au contraire de la seconde période) mais de se questionner sur le **ressenti** du soldat, d'imaginer ce qu'il a traversé et d'essayer de concevoir l'ampleur de son traumatisme (également influencé par nos angoisses mémorielles).

C'est dans ce même intérêt que Sam Mendes réalise *1917* [41], un film en immersion totale suivant le parcours de deux soldats britanniques assignés à une mission impossible : porter un message pour empêcher la mort de 1600 compatriotes en première ligne, sur le point de tomber dans un piège tendu par l'armée allemande.

5 1917, Sam Mendes (2019), Will Schofield et Tom Blake traversent le no man's land.

6 1917, Schofield et Blake, dans les tranchées allemandes.

7 1917, Schofield et Blake, dans les arrières-lignes allemandes.



Composé uniquement de **plans-séquence**, *1917* donne l'illusion d'un mouvement continu de la caméra suivant le parcours des deux protagonistes, sans montrer **aucune coupure**. Cet enchaînement permet d'une part d'imposer le rythme à travers l'écoulement du temps (le compte à rebours de la mission) mais aussi de donner l'impression de « **filmer en temps réel** » la traversée de multiples espaces (champs de bataille, galerie souterraine, tranchées, ville en ruines, etc.) qui dynamise l'avancée et maintient ce sentiment de **danger permanent** (on se sent impliquer dans l'action).



Accompagner le combattant au plus près, ressentir ses souffrances, voilà la véritable intention du film, comme en font référence les mots de Sam Mendes : « Notre caméra ne les lâche jamais. Je voulais m'attacher à chacun de leurs pas et sentir leur souffle [...] Nous avons conçu le film pour projeter le spectateur dans ce que nos deux jeunes héros ont vécu. »



1 1917, Schofield dans les ruines d'Écoust-Saint-Mein.

2 1917, Schofield en fuite face aux soldats allemands.

3 1917, Schofield atteint le 2e bataillon du régiment Devonshire, à l'heure de l'assaut.

Im Westen nichts Neues, de Edward Berger (2022) [42], bien qu'il soit dépourvu de plans-séquence, offre également ce principe d'immersion à travers des images époustouflantes dans un **décor surréaliste** transformant le front en un véritable enfer rempli de **visions apocalyptiques**.

Edward Berger utilise régulièrement le **clair-obscur** à travers des images sous-exposées, comme si le monde ne parvenait pas à émerger des ténèbres. La luminosité décroît à mesure que la bataille approche, le spectateur plonge tout comme le protagoniste dans un **climat de désespoir**, de même que le cadrage se resserre sur les visages, insistant sur leurs regards emplis de peur et renforçant l'immersion. L'atmosphère est étouffante, la perspective de la caméra est toujours guidée sur l'idée d'**enfermement** des personnages, prisonniers de leur milieu et coupés de l'horizon, comme s'ils étaient déjà tous condamnés [43].

[42] *Im Westen nichts Neues* (À l'Ouest, rien de nouveau) est un film germano-américano-britannique (2022) réalisé par Edward Berger. Il s'agit de la troisième adaptation du roman du même nom d'Erich Maria, après celle de Lewis Milestone (1930) et le téléfilm de Delbert Mann (1979).

[43] Avant de partir au front, on peut voir Paul Bäumer parcourir les rues d'une petite ville du Nord de l'Allemagne, filmé de la même façon que pour les tranchées, enserré par les murs qui l'entourent sans possibilité d'apercevoir l'horizon, tout comme le ciel absent ou bouché, réduisant l'espace. Durant tout le parcours de chaque protagoniste, on a cette sensation d'enfermement et d'écrasement. De telle façon qu'à partir du moment où ils se portent volontaires, ils se condamnent à ne plus jamais pouvoir sortir de cette situation, plongés dans le désespoir et destinés à se faire abattre.

4 *Im Westen nichts Neues*, Edward Berger (2022), les jeunes recrues rejoignent le front.

5 *Im Westen nichts Neues*, Paul Bäumer et ses camarades, dans les tranchées françaises.



HUMANISER LA GRANDE GUERRE, INDIVIDUALISER LES COMBATTANTS

L'enjeu du cinéma contemporain de la Grande Guerre renvoie à l'**identification** du combattant, passer outre son **statut** de soldat pour mieux discerner son **humanité**, au sein du cataclysme d'une guerre dés-humanisante et absurde.

On retrouve cette volonté dans *Joyeux Noël*, de Christian Carion [44] racontant l'histoire d'une **trêve miraculeuse** entre soldats allemands, français et écossais à la veillée de Noël dans les tranchées.

Cette **fraternisation** va humaniser et mettre des visages sur les soldats, désormais ils se

connaissent et à la fin de cette trêve, devront de nouveau s'affronter. Pourtant, le lendemain, chaque camp est incapable de poursuivre le combat [45]. C'est pour cette même raison que ces soldats seront **démobilisés** pour être remplacés par d'autres, qui ne se connaissent pas et qui auront donc moins de mal à s'entretuer [46].

Ce film se présente comme un conte à **visée universelle**, qui se veut transparent face à une telle histoire qui mérite qu'on lui laisse le **champ émotionnel** tout entier. C'est un film optimiste, émouvant et marquant auprès des nouvelles générations, une **histoire vraie que l'Histoire a oubliée**.

Joyeux Noël, Christian Carion (2005), la messe de Noël, au milieu du no man's land.



[44]
Joyeux Noël, de Christian Carion (2005) est une co-production entre la France, l'Allemagne, l'Angleterre et la Roumanie. Il s'agit d'un film en hommage aux épisodes de fraternisations durant Noël 1914, compilant un certain nombre d'anecdotes trouvés dans les archives.

[45]
L'officier allemand se décide à aller voir les forces alliées et propose aux français et aux écossais de venir s'abriter dans leur tranchée pour les protéger de leur propre pilonnage d'artillerie.

[46]
Ce propos est très bien illustré par le personnage de l'officier français (interprété par Guillaume Canet) avec cette phrase mémorable: «Je me suis senti plus proche des allemands que ceux qui crient mort aux boches chez eux, bien au chaud devant leur dinde aux marrons.»

Im Westen nichts Neues, d'Edward Berger, suit cette même logique mais sous un aspect bien plus fataliste et pessimiste d'une **jeunesse sacrifiée** dans des conditions effroyables. Le film insiste sur l'aspect **déshumanisant** de la guerre, où l'on voit des jeunes soldats, autrefois des hommes avec une famille, des amis, des désirs et une joie de vivre se faire massacrer sur le champ de bataille, ne devenant plus que des cadavres jonchant dans la boue et à qui on ne porte plus aucune attention.

Pour chaque scène de combat, on démontre la guerre comme une **usine de mort**, un abattoir où l'infanterie se fait dépecer, tout est fait pour que les personnages une fois mort, **perdent toute identité** et toute personnalité. Ce propos est parfaitement illustré lorsque le personnage principal vient ramasser les **plaques d'identités** des soldats tués et récupère le matricule de son ami mort couvert de sang et de boue, à peine reconnaissable.



1 *Im Westen nichts Neues*, Paul Bäumer, galvaniser par le discours d'un ancien professeur.

2 *Im Westen nichts Neues*, Paul Bäumer, lors du dernier assaut, à 15 minutes de l'armistice.



La scène du combat au corps-à-corps entre Paul Bäumer et un soldat français dans un trou d'obus est sûrement l'une des plus marquantes de tous les films sur la Grande Guerre. Cette séquence est effroyable, Paul poignarde à plusieurs reprises le soldat français et l'on assiste à sa longue agonie. Paul se sent terriblement mal, il essaye d'abord de l'étouffer avec de la boue pour ne plus l'entendre, puis de couvrir ses mains ensanglantées de terres pour masquer à lui-même son propre crime. Il s'éloigne, son regard se croise avec celui du français continuant d'agoniser, un regard qui est dépour-

vu de haine et ce qui accentue notre mal-être face à ces images. Paul revient vers lui, essayant de le sauver mais il finit par mourir. Il saisit ses papiers, trouve une photo de sa femme et de sa fille et découvre l'identité de ce soldat, il se sent terriblement coupable.

On en vient donc à l'identification, on donne un visage et une identité à l'ennemi, qui finalement s'avère être tout comme notre protagoniste, un jeune homme envoyé au massacre et sacrifié inutilement pour sa nation.

*Im Westen nichts Neues,
scène de la contre-offensive
française.*







PARTIE 2
LA GRANDE
GUERRE,
À TRAVERS
LES JEUX-VIDÉO

LA PLACE DE LA GRANDE GUERRE DANS LES JEUX VIDÉO

Nombreux sont les jeux vidéo à utiliser des périodes historiques comme **trame scénaristique**. La majorité d'entre eux traitent l'époque **contemporaine**, dont plus de la moitié concerne la Seconde Guerre mondiale au détriment de la Grande Guerre. D'après le site internet Historia Games [47], sur une totalité de 2362 jeux vidéo historiques, 1110 concernent la période contemporaine et seulement 69 utilisent la Première Guerre mondiale.

Pourtant la Grande Guerre démontre un réel intérêt chez les joueurs et joueuses. On remarque dans bon nombres de jeux historiques la présence de **mod** [48] comme dans *Call of Duty 2* (mod : *1914*) et *Arma III* (mods : *WW1 MOD* ou

Blood Trench 1914-1918). On retrouve même des mods utilisant la Première Guerre mondiale pour des périodes plus anciennes, on peut citer *Napoleon : Total War* (mod : *The Great War*) ou encore *Mount and Blade : Warband* (mod : *Iron Europe*). Si les résultats sont pour la plupart mal adaptés à représenter la Grande Guerre, l'existence de ces mods confirme bien un intérêt pour ce conflit.

Bien qu'une grande majorité des jeux vidéo sur la Première Guerre mondiale constitue des **simulateurs de vol** ou des **jeux de stratégies** de type **Wargames** [49], on se concentrera sur la catégorie des jeux d'actions notamment à travers le **genre FPS** [50].

1 *Mount and Blade : Warband*, mod : *Iron Europe*.

2 *Napoleon : Total War*, mod : *The Great War*.

[47] Historia Games est une communauté de passionnés de jeux vidéo et d'Histoire qui recense par périodes tous les jeux vidéo historiques édités.

[48] Un mod est une modification par une personne tierce d'un jeu vidéo existant, se présentant sous la forme d'un greffon qui s'ajoute à l'original, pour ajouter une fonctionnalité ou modifier les fonctionnalités existantes.

[49] Jeu qui simule des batailles historiques ou imaginaires et dont les règles suivent les principes de la stratégie ou de la tactique.

[50] Abréviation de First Person Shooter [jeu de tir subjectif], genre vidéoludique où le point de vue du joueur est le même que le personnage incarné.



UNE PÉRIODE DIFFICILE À ADAPTER

TRANSFORMER LA GUERRE EN UNE EXPÉRIENCE DIVERTISSANTE

Dans les jeux vidéo historique, le choix d'une période dépend avant tout de la possibilité de la transformer en une **expérience divertissante** pour le joueur. En effet, la Grande Guerre, bien qu'elle soit l'un des plus importants conflits armés jamais connu, est peu présente dans le monde du jeu vidéo. Cette sous-représentation est due à ce qui constitue le plus ce conflit: la **guerre de position**.

Le but premier des développeurs est de proposer une expérience dynamique et divertissante au joueur, c'est pourquoi certains genres sont largement privilégiés car jugés plus appropriés pour représenter ce conflit. Ainsi, une grande majorité des jeux vidéo reprenant la Première Guerre mondiale sont des jeux de stratégie ou de simulation aérienne. Cette difficulté d'adaptation réside également sur l'extrême violence d'une guerre meurtrière ou le joueur ne pourrait pas compter sur ses **compétences de soldat** pour rester en vie.



- 1 *Rise of Flight: The First Great Air War*, 777 Studios (2009).
- 2 *Battle of Empires: 1914-1918*, Great War Team (2015).
- 3 *Warplanes: WW1 Fighters*, Home Net Games (2021).



UN CONFLIT MÉMORIEL ?

L'absence d'**idéologie extrémiste** où juste de simples soldats se battent pour leur nation pose problème aux développeurs pour **légitimiser** ce conflit et donner au joueur des raisons qui rendent son combat nécessaire et juste. C'est pour cette même raison que l'on retrouve une plus grande majorité de jeux vidéo sur la Seconde Guerre mondiale car la simple représentation du soldat nazi suffit au joueur pour **identifier** son véritable ennemi. Néanmoins, on retrouve de plus en plus de jeux divers et variés sur la Première Guerre mondiale cette dernière décennie. Ainsi sont développés des jeux comme *Soldats Inconnus: Mémoires de la Grande Guerre* [51], l'incontournable *Battlefield 1* [52] ou encore la trilogie de jeux développés par Blackmill Games: *Verdun* [53], *Tannenberg* [54] et *Isonzo* [55].

Battlefield 1, Electronic Arts (2016).



[51] *Soldats inconnus: Mémoires de la Grande Guerre* (Valiant Hearts: The Great War) est un jeu vidéo d'aventure et de réflexion de type «point & click» en 2D, développé par Ubisoft Montpellier et édité par Ubisoft. Le jeu est inspiré de lettres écrites pendant la Grande Guerre (2014).

[52] *Battlefield 1* est un jeu vidéo de tir à la première personne développé par DICE et édité par Electronic Arts, sorti en octobre 2016 sur Microsoft Windows, PlayStation 4 et Xbox One. Ce onzième opus de la série *Battlefield* se déroule pendant la Première Guerre mondiale.

[53] *Verdun* est un jeu vidéo de tir à la première personne développé et édité par M2H et Blackmill Games. Il s'agit d'un jeu multijoueur basé sur la Première Guerre mondiale sur le front occidental (sorti en avril 2015).

[54] *Tannenberg* est un jeu vidéo de tir à la première personne multijoueur basé sur une équipe se déroule pendant la Première Guerre mondiale sur le front oriental (sorti en novembre 2017).

[55] *Isonzo* est un jeu vidéo de tir à la première personne multijoueur en équipe qui se déroule sur le front italien pendant la Première Guerre mondiale (sorti en septembre 2022).

IMMERGER LE JOUEUR, L'ESTHÉTIQUE DES JEUX DE GUERRE

L'esthétique des jeux de guerre s'inscrit dans la représentation d'un conflit. On en vient donc à s'intéresser à sa volonté de réalisme à propos de l'expérience ludique du joueur : « on s'y croit ». Le **ressenti** des joueurs à travers leurs expériences vidéoludiques participe grandement à comprendre l'esthétique de guerre d'un jeu vidéo.

En effet, la **difficulté**, l'environnement **visuel** (luminosité, espaces fermés, fumées, etc.) et **sonore** (sifflements des balles, explosions, battements de cœur, etc.) influencent fortement l'**état d'esprit** dans lequel se trouve le joueur notamment traduit par la peur, le stress et la notion de danger omniprésent de la guerre. On retrouve ce ressenti à travers le principe d'**immersion** et de réalisme que certains jeux vont tenter d'appliquer à leur « **gameplay** »^[56].

[56] Dans l'univers des jeux vidéo, le **gameplay**, traduit de l'anglais par « jouabilité », fait référence à l'expérience du joueur.

[57] La « **map** » (la carte, en français) désigne dans les jeux vidéo tout système de cartographie du monde dans lequel évolue le personnage contrôlé par le joueur.

[58] Le « **game design** » est l'aspect de conception d'un jeu qui en définit les règles et les éléments constructifs, comme le **gameplay**.

- 1 Verdun, Black mill Games (2015).
- 2 Verdun, champ de bataille.
- 3 Battlefield 1, assaut de l'infanterie allemande.



RETRANSCRIRE L'ENVIRONNEMENT VISUEL ET LE RENDRE IMMERSIF

L'un des éléments les plus importants constituant ce principe d'immersion dans la Grande Guerre réside dans le **champ de bataille virtuel**. Ces espaces, appelés « **map** »^[57], sont des représentations physiques du champ de bataille en 3D dans lesquelles est appliqué le **gameplay** et où le joueur évolue sans pouvoir en dépasser ses limites.

Cet élément est primordial pour un jeu sur la Première Guerre mondiale car le terrain ne constitue pas seulement un décor mais participe activement à la représentation de ce conflit. De cette façon, la boue, les trous d'obus, les barbelés ou encore les tranchées jouent à la fois un rôle pour **retranscrire** la réalité de ce conflit mais aussi interviennent comme éléments de « **game design** »^[58] aidant le combattant à se **protéger** ou au contraire à le précipiter vers une mort certaine.





La gestion du terrain dans *Battlefield 1*

Les développeurs de *Battlefield 1* ont fait le choix de représenter des espaces plus **vastes** et plus **ouverts** comme des plaines, des montagnes, des déserts ou encore des villes pour pallier au souci d'avoir un terrain trop **limité** avec des temps de **latence** et de **non-action** liés à la guerre des tranchées.

Cette diversité de paysage fait écho à l'**ampleur mondiale** du conflit, ainsi les joueurs combattent dans le nord de la France, le désert du Sinaï, le canal de Suez, à la frontière Italo-Austro-Hongroise, etc. Le joueur peut combattre au sol (char et infanterie), dans les airs (chasseurs et bombardiers) et même sur la mer. La gestion du terrain est dynamique : les bâtiments sont destructibles par le joueur, les explosions déforment le champ de bataille et donnent la possibilité de s'y cacher. Tous ces éléments



apportent une dimension spectaculaire du jeu, sans oublier la **météo** où l'on passe du soleil au brouillard, qui influence grandement notre manière de jouer. Enfin, les **graphismes** sont soignés et le travail sur le second plan (environnement/décor auquel le joueur ne peut accéder) contribue fortement à se sentir immergé dans cette période.

- 1 *Battlefield 1*, map: canal de Suez.
- 2 *Battlefield 1*, map: prise de Tahure.



Un mode de jeu plus réaliste ?

Battlefield 1 propose un mode « **extrême** »^[59] en multijoueur, rendant le gameplay plus réaliste avec des combats plus intenses et plus stressants où le joueur doit faire preuve de prudence autant pour ses ennemis que ses alliés. En revanche, la façon dont les développeurs ont pensé le terrain en privilégiant des maps plus ouvertes n'agit pas en adéquation avec ce mode. En effet, durant une partie, le joueur se retrouve assez souvent seul à la recherche d'adversaire, qui, sans présence de l'**interface** du jeu et combiné à une map ouverte, est bien plus difficile à trouver. Ainsi, malgré cette bonne idée, ce mode fonctionne mal avec le concept de terrain ouvert pensé pour le jeu de base en lui-même.

[59]
Le mode « extrême » a plusieurs particularités : absence d'interface, plus de viseur, pas de régénération de point de vie et présence du tir fratricide.

German Trench Assault (No Hud Immersion), *Battlefield 1*, Gunnar001 (2016).



REPRÉSENTER L'EXPÉRIENCE COMBATTANTE À TRAVERS LE SAVOIR HISTORIQUE

Bien que *Battlefield 1* soit le plus célèbre parmi les FPS sur la Première Guerre mondiale (vendu à plus de 12 millions d'exemplaires dans le monde), il existe d'autres jeux du même genre avec un traitement très différent au niveau de leur gameplay. *Verdun* en est l'exemple le plus frappant : il se consacre entièrement au front occidental et au mode multijoueur avec des combats plus réalistes et une plus forte présence de la guerre des tranchées [60].

Un gameplay ancré sur la condition du soldat dans la guerre des tranchées

Le niveau d'immersion est impressionnant, le « no man's land » est jonché de cadavres, de matériels abandonnés et semé de barbelés, rendant la progression **difficile**. La notion de danger est bien mieux abordée, le rythme est posé mais les affrontements restent meurtriers (une seule balle suffit pour tuer un adversaire). L'**expérience collective** entre joueurs est également beaucoup plus prenante, car il est préférable d'agir en équipe pour survivre. Ainsi le jeu offre une **dimension stratégique** où la coordination devient un aspect primordial au sein des équipes. Il démontre par la même occasion la **fragilité** du soldat, impuissant et ne pouvant agir seul, à contrario d'autres célèbres licences (*Call of Duty* ou *Battlefield*). Comme la plupart des maps s'inscrivent autour des tranchées, cela



1



- 1 Verdun, tranchée britannique.
- 2 Verdun, assaut des troupes coloniales.
- 3 Verdun, charge des soldats français.
- 4 Verdun, tranchée allemande.



3

va rendre le jeu bien plus **dirigiste** [61]. Si le joueur décide de s'en écarter, il recevra un avertissement indiquant qu'il sera froidement exécuté quelques secondes plus tard s'il continue dans cette direction [62]. Le jeu démontre une meilleure utilisation de l'armement d'époque en y intégrant une certaine difficulté de la visée (**sans assistance** et avec une stabilité imparfaite prenant en compte le poids de son équipement) et avec des temps importants de rechargement. Malgré toutes ces qualités, le rythme du jeu est parfois lent avec des zones d'affrontements plus espacées, des combats moins dynamiques et une difficulté accrue rendant le gameplay **moins attractif**. Bien qu'il reçût un bon accueil de la critique (9/10 sur la plateforme de jeux vidéo « Steam »), *Verdun* sera peu fréquenté et n'obtiendra pas le succès de *Battlefield 1*.

[60] Dans le mode de jeu le plus historique, chaque équipe doit s'emparer de la tranchée adverse ou défendre la sienne.

[61] Se dit d'un jeu vidéo où le joueur n'est pas libre d'explorer, de progresser dans le jeu comme il l'entend, que ce soit à cause de sa narration ou de sa structure.

[62] Cela fait écho à la cruauté de la guerre et particulièrement à celle de la Grande Guerre où les exécutions sommaires en cas d'abandon de poste étaient fréquentes.



4

Élargir les horizons de la Première Guerre mondiale



Blackmill Games sortira 2 ans plus tard *Tannenberg*, englobant cette fois-ci le **front de l'Est** durant la Première Guerre mondiale. Tout comme pour *Verdun*, le jeu fait preuve de réalisme avec de nombreux détails historiques et des « maps » plus **vaste** (lacs, forêts, plaines enneigées, montagnes, etc.) reflétant la nature différente et méconnue de la guerre sur le front oriental. Malheureusement, le jeu ne connaîtra pas un grand succès comme son prédécesseur (de même que pour le dernier opus de la saga: *Isonzo*, sur le **front italien**, sorti en 2022).

On peut ajouter dans la liste des jeux plus réalistes *Revolt 1917* ^[63], un jeu indépendant situant son action au sein de la **révolte arabe** et prenant en compte les spécificités du Proche et Moyen-Orient notamment la gestion de l'**hydratation** pour le personnage. On retrouve aussi *The Trench* ^[64] (toujours en développement), se situant pendant la **bataille de Verdun** avec un environnement soumis aux **conditions climatiques** (pluie, neige, vent, orage) ainsi qu'au **cycle du jour et de la nuit**, sans compter la **déformation dynamique** du terrain ou les tirs d'artilleries modifiant drastiquement et **aléatoirement** le paysage du champ de bataille.

[63] *Revolt 1917*, Inspiré par le film *Lawrence d'Arabie*, est un jeu vidéo de tir à la première personne développé et édité par juhbee (2018).

[64] *The Trench* est un jeu vidéo de tir à la première personne développé par Gallica Game Studio.



1 *Tannenberg*, Black mill Games (2017).

2 *Revolt 1917*, juhbee (2018).

3 *Isonzo*, Black mill Games (2022).

4 *The Trench*, Gallica Game Studio.



LE GENRE FPS, RÉALITÉ HISTORIQUE OU DIVERTISSEMENT GRAND PUBLIC ?

UNE VISION PARADOXALE DU CONFLIT

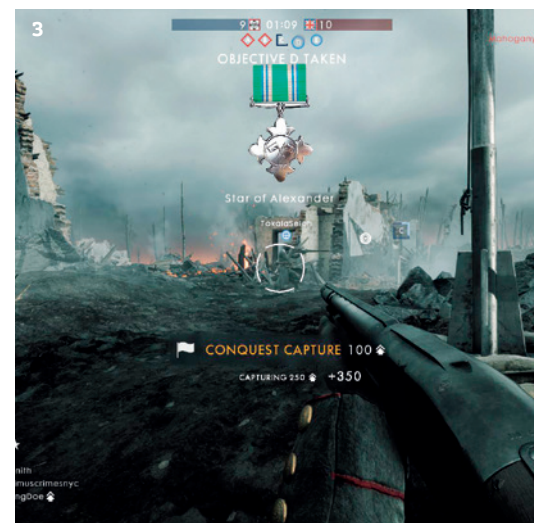
Concernant le **genre FPS**, il est important de se demander si ce type de jeu de tir en vue subjective était **approprié** pour représenter un conflit, notamment celui de la Grande Guerre qui reste très centré sur la **condition du soldat**, image principale des mémoires liées à cet événement. D'un côté, on retrouve *Battlefield 1*, ayant une approche axée « grand public » avec un grand choix d'armements et un



gameplay très dynamique, finalement peu représentatif de la guerre de position. Et de l'autre, des jeux comme *Verdun* montrant une vision de la guerre plus réaliste et mieux ancré dans le conflit (environnement, armement, difficulté accrue du gameplay, etc.).

- 1 *Battlefield 1*, char d'assaut.
- 2 *Battlefield 1*, la forêt d'Argonne.
- 3 *Battlefield 1*, modes: lignes de front.
- 4 *Battlefield 1*, le no man's land.

En effet, tout le divertissement de *Battlefield 1* (ou de *Verdun*) repose paradoxalement sur le fait de **tuer ses ennemis** (et le plus grand nombre). Au vu du prologue du jeu s'attachant à montrer toute l'horreur de la Première Guerre mondiale, cela crée un **paradoxe** avec le gameplay proposé par ce dernier. Pourtant, ses éléments graphiques et certaines particularités de son gameplay montrent un travail de réflexion de la part des développeurs et visent à une **volonté de raconter** cet événement historique au joueur.



LA PLACE DE LA MÉMOIRE DANS LES JEUX TRAITANT LA GRANDE GUERRE

Battlefield 1 invite le joueur au **devoir de mémoire** et au **souvenir** d'innombrables souffrances des combattants, sans pour autant tenir un discours **pacifiste** ou **antimilitariste** en raison de l'essence même de son gameplay : un jeu de tir en vue subjective.

En combinant les parties scénarisées exprimant l'extrême violence de cette guerre avec la principale mécanique du gameplay (tuer le plus possible), on comprend là toute la **contradiction** autour de ce jeu. S'ajoute à cela le fait que les soldats allemands et autrichiens ne sont **pas jouables** dans la partie scénarisée du jeu, faisant encore et toujours office du rôle de l'**ennemi**,



Battlefield 1, séquence d'introduction de la campagne solo.

Battlefield 1, campagne solo.



ce qui est contraire au discours **universel** portée par les développeurs. Le jeu subit également de nombreuses critiques sur l'**absence** des soldats français dans la première version du jeu, certains journalistes parlant même de « **French Bashing** »^[65] et de la domination anglo-saxonne sur le développement de ce type de média pour l'expliquer.

La partie scénarisée se conclut avec un **épilogue** intitulé : « Souvenez-vous de nous : un message de clôture de l'équipe de Battlefield 1. À la mémoire des combattants ». La fin du jeu s'adresse donc directement au joueur, de son devoir de mémoire en gardant le souvenir de ces **héros anonymes**. Cela retranscrit une fois de plus la volonté des développeurs à ne pas raconter la guerre portée par les **nations** mais bien par tous ces **oubliés** ayant dû faire face à toute l'horreur engendrée par ce conflit.

[65]

Le **French Bashing** serait, à l'origine, une idée qui veut que les compétences militaires et la combativité de l'armée française soient mise en doute, en raison de sa rapide défaite et de l'armistice de 1918. Ces éléments sont accentués par le refus de la France de participer à l'intervention en Irak de 2003. Elle serait donc systématiquement absente des productions sur les deux guerres mondiales, et notamment des jeux vidéo.



Battlefield 1, DLC: they shall no pass.

UNE DIMENSION PLUS PÉDAGOGIQUE DE LA GUERRE DANS LES JEUX VIDÉO

UN JEU VIDÉO SUR LA GUERRE

Une très faible quantité de jeux vidéo s'attache à **transmettre** et à enseigner ce qu'était réellement la guerre. Bien loin des jeux de guerre traditionnels, le jeu *Soldats inconnus: Mémoires de la Grande Guerre* est avant tout un véritable travail de mémoire [66]. Il ne s'agit pas d'ailleurs d'un jeu de guerre mais bien d'un jeu **sur** la guerre.

Cette bande dessinée **interactive** se diversifie complètement des autres jeux de guerre. Son but premier est de transmettre et de raconter une histoire de cet événement majeur qu'a été la Grande Guerre à travers des **personnages fictifs** [67]. De plus, le jeu met en scène des personnages **diversifiés** et de nationalités différentes, ne faisant aucune distinction de couleurs, de sexe ou de camp. Le jeu n'oublie personne et témoigne d'une vraie volonté d'avoir des héros anonymes, pour justement montrer que cette histoire **appartient** à tout le monde (d'où le titre *Soldats Inconnus*).

[66] *Soldats inconnus: Mémoires de la Grande Guerre* (Valiant Hearts: The Great War) est un jeu vidéo d'aventure et de réflexion de type «point & click» en 2D, développé par Ubisoft Montpellier et édité par Ubisoft. Le jeu est inspiré de lettres écrites pendant la Première Guerre mondiale.

[67] Néanmoins, pour concevoir cette aventure au cœur de la «Der des Ders», l'équipe du studio Ubisoft de Montpellier s'est entourée des historiens et des réalisateurs du documentaire à succès *Apocalypse*, diffusé par France 2, ainsi les concepteurs du jeu ont tenu à respecter scrupuleusement la véracité historique.

- 1 *Soldats inconnus: Mémoires de la Grande Guerre*, Ubisoft (2014).
- 2 *Soldats inconnus*, message de fin.
- 3 *Soldats inconnus*, fiche d'information.
- 4 *Soldats inconnus*, offensive française.



Même si leurs corps sont depuis longtemps retournés à la poussière, leurs sacrifices continuent de vivre en nous. Nous devons chérir leur mémoire, nous n'avons pas le droit d'oublier.

UNE VOLONTÉ DE TRANSMETTRE LES MÉMOIRES DU CONFLIT

Le jeu manifeste une intention d'enseigner sur toutes les horreurs engendrées par la Grande Guerre en proposant une histoire centrée sur la condition des combattants à travers un gameplay se détachant complètement d'intentions guerrières. On constate la triste réalité des tranchées, comme tient à le souligner Guillaume Cerda, directeur produit chez Ubisoft Montpellier: «On n'a pas abandonné les horreurs de la guerre. Étonnamment, le jeu est très coloré au début et plus on progresse dans le conflit, plus les choses deviennent sombres».

Au fur et à mesure, le jeu donne accès à des fiches sur les **grandes étapes** du conflit. Cet ensemble de détails historiques permet ainsi aux **jeunes générations** de mieux comprendre ce qu'ont traversé leurs ancêtres. Selon Guillaume Cerda, les premiers tests ont stimulé une **curiosité** des plus jeunes: «On a été très surpris de voir qu'ils s'intéressent aux faits historiques qui sont disponibles dans le jeu. Cela permet de les ancrer dans la réalité. Ils se disent que cela s'est vraiment passé et l'**émotion** est donc **plus forte**».







CONCLUSION

La Première Guerre mondiale a été très souvent représentée à travers les époques. Cela fait désormais plus d'un siècle qu'elle figure dans de nombreux films au cinéma, commençant par des fictions de propagandes diffusées durant ce conflit, jusqu'à aujourd'hui être montrée sur les plateformes de streaming vidéo comme Netflix avec *Im Westen nichts Neues* en 2022.

Le cinéma de la Grande Guerre constitue un véritable support au service de l'Histoire. La plupart des histoires montrés dans les films sont des adaptations de romans écrits par d'ancien-combattants. Le 7e art a donc permis de perpétuer les mémoires de la Grande Guerre et de la montrer en image au grand public. Et c'est cette façon d'essayer de reconstituer le monde en images qui a fait du cinéma l'un des arts capables de retenir la mémoire. Car un film historique peut être interrogé et analysé de manières différentes par chaque génération d'historiens, apportant de nouvelles lectures et interprétations sur sa thématique traitée, son contexte ainsi que sa réception. Ainsi tous ces films, par leurs idées, leurs réalisations, leurs représentations du conflit, font partie intégrante des mémoires collectives de notre histoire. Les polémiques suscitées par les jeux historiques démontrent qu'analyser ces productions revient à interroger de nouvelles formes

d'usage du passé par les sociétés contemporaines. Reconstituer la Première Guerre mondiale en jeu permet de découvrir de nouvelle expérience qu'un film ou un livre ne pourrait nous apporter. Le principe d'immersion d'un jeu sur cette période comporte un réel intérêt, or il s'accorde difficilement au divertissement des joueurs en raison des particularités constituant ce conflit (guerre d'attente et de position, terrain limité, difficulté accrue, etc.).

Le principal but des jeux vidéo reste de divertir le joueur, ils sont donc avant tout des produits de consommation mondialisés que leurs studios tentent de vendre au plus grand nombre. Il subsiste également un profond paradoxe entre le gameplay proposé (tuer le plus d'ennemis possibles) et la grande importance de la mémoire de cette guerre. Car à partir du moment où un jeu vidéo décide de traiter la Première Guerre mondiale, il doit tenir un discours mémoriel et inclure un message au souvenir des combattants. Dès lors, le jeu vidéo ne serait-il pas une source de représentation et de médiation savante singulière ? Poser cette question revient plus largement à s'interroger sur la place des nouveaux objets artistiques dans la pratique historique et à penser les nouveaux modèles de diffusion et d'expression du savoir historique.

Après rédaction de ce tome I, se dégage la problématique suivante :

COMMENT LE DESIGN GRAPHIQUE PARTICIPE À TRANSMETTRE LES MÉMOIRES DES CONFLITS PASSÉS ?

BIBLIOGRAPHIE

SITOGRAPHIE

COURBAN, Alexandre, « L'Humanité dans la mêlée (1914-1918) », *Cahiers d'histoire. Revue d'histoire critique*, mis en ligne le 1^{er} juillet 2006. <http://journals.openedition.org/chrhc/1401>

GUTFREIND, Cristiane Freitas, « Les approches phénoménologiques entre cinéma et histoire », *Sociétés. Revue des sciences humaines et sociales*, mis en ligne le 22 juillet 2009. <https://www.cairn.info/revue-societes-2009-1-page-21.htm>

VÉRAY, Laurent, « La représentation de la guerre dans les actualités françaises de 1914 à 1918 », *1895, revue d'histoire du cinéma*, n° 17, 1994, pp. 3-52. https://www.persee.fr/doc/1895_0769-0959_1994_num_17_1_1088

FREDJ, Claire, « La Chambre des officiers », *Cahiers d'histoire. Revue d'histoire critique*, 84 | 2001, mis en ligne le 28 novembre 2009. <https://journals.openedition.org/chrhc/1847?lang=en>

BROU, William, « Du salon à la salle de classe: Apprendre la Première Guerre mondiale avec Battlefield 1 », *Essais*, 15 | 2019, mis en ligne le 5 octobre 2020. <http://journals.openedition.org/essais/1338>

LACHEZE, Cyril, WECKERLE, Marion, « La Grande Guerre dans le jeu vidéo: jouer une histoire délaissée », *Essais*, 15 | 2019, mis en ligne le 5 octobre 2020. <http://journals.openedition.org/essais/1763>

« La Grande Guerre au cinéma: repères historiques », Le fil des images, publié le 12 mars 2014, Mis à jour le 1^{er} mars 2023. <https://www.lefildesimages.fr/la-grande-guerre-au-cinema-reperes-historiques/>

« Le cinéma de la Grande Guerre, du 26 mars au 1^{er} décembre 2014 », La Cinémathèque française. <https://www.cinema-quebec.com/cycle/le-cinema-de-la-grande-guerre-46.html>

SIMON, Nicolas, « Première Guerre mondiale & cinéma: quelques réflexions » ParentHèses, publié le 15 juin 2015. <https://parenthese.hypotheses.org/842>

« La Grande Guerre au cinéma », Les Bibliothèques de Châteauroux. <https://mediatheque.ville-chateauroux.fr/lire-ecouter-voir/dossiers/dossiers-cine/123-la-grande-guerre-au-cinema#heroique>

« La Grande Guerre et le cinéma », Mon cinéma à moi, publié le 11 octobre 2018. <https://moncinemaamoi.blog/2018/11/11/la-grande-guerre-et-le-cinema/>

« La Grande Guerre de 14-18 au cinéma », Cultures & Cinémas, mis à jour le 22 janvier 2020. <https://www.c-et-c.mon-paysdegex.fr/spip.php?article1942>

« La Première Guerre mondiale 1914-1918 », Ciné-club de Caen. <https://www.cineclubdecaen.com/analyse/premiereguerremondialeaucinema.htm>

« Rétrospective le cinéma de la grande guerre, présentation par Laurent Véray », La Cinémathèque française, publié le 25 mars 2014. <https://www.cinema-quebec.com/video/531.html>

GRANDGEORGE, Maxime, « Section cinématographique de l'armée: le cinéma au service de la propagande française », Images Défense. <https://imagesdefense.gouv.fr/section-cinematographique-armee-premiere-guerre-mondiale-propagande>

« Première Guerre mondiale », ECPAD. <https://www.ecpad.fr/collections/premiere-guerre-mondiale/>

SENÉ, Xavier, « Création de la Section cinématographique de l'armée », FranceArchives. https://francearchives.fr/fr/pages_histoire/38853

« Le cinéma et la photo des armées », ECPAD. <https://www.ecpad.fr/le-cinema-et-la-photo-des-armees/>

BEAUVILLARD, Ariane, « Croix de bois, croix de fer, s'ils vivent, ils iront en enfer », Critikat, publié le 17 juin 2008. <https://www.critikat.com/panorama/analyse/j-accuse/>

CORAY, Quentin, « J'Accuse (Abel Gance, 1919) - Critique & Analyse », À la rencontre du Septième Art, publié le 31 janvier 2018. <https://alarencontreduseptiemart.com/j-accuse/>

« Verdun, visions d'histoire de Léon Poirier (Pour Vous 1928) », La Belle Equipe. <https://www.la-belle-equipe.fr/2018/11/10/verdun-visions-dhistoire-de-leon-poirier-pour-vous-1928/>

VIALE, Franck, « Critique du film: les Croix de Bois », DVDClassik, publié le 11 novembre 2014. <https://www.dvdclassik.com/critique/les-croix-de-bois-bernard>

CORAY, Quentin, « Les Croix de Bois (Raymond Bernard, 1932) Critique & Analyse », À la rencontre du Septième Art, publié le 23 juin 2017. <https://alarencontreduseptiemart.com/croix-de-bois/>

CORAY, Quentin, « A l'Ouest, rien de nouveau (Lewis Milestone, 1930) Critique & Analyse », À la rencontre du Septième Art, publié le 1^{er} février 2015. <https://alarencontreduseptiemart.com/ouest-rien-nouveau/>

KWEDI, Justin, « Critique du film: À l'Ouest, rien de nouveau », DVDClassik, publié le 11/01/2022 <https://www.dvdclassik.com/critique/a-l-ouest-rien-de-nouveau-milestone>

GRAMINIÈS, Clément, « Critique: À l'Ouest, rien de nouveau, Mémoires de nos pères », Critikat. <https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/a-l-ouest-rien-de-nouveau/>

« La Première Guerre mondiale en chiffres », Lumni, publié le 9 octobre 2019, mis à jour le 15 septembre 2021. <https://www.lumni.fr/article/la-premiere-guerre-mondiale-en-chiffres>

SUZANNE, Franck, « Critique du film: Les Sentiers de la gloire », DVDClassik, publié le 6 mars 2011. <https://www.dvdclassik.com/critique/les-sentiers-de-la-gloire-kubrick>

« Les Sentiers de la gloire sur France 5: pourquoi le film a-t-il été invisible en France durant 18 ans? », AlloCiné, publié le 30 octobre 2017. https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_car?article=18668341.html

« Les Hommes contre (1970) de Francesco Rosi », L'œil sur l'écran, publié le 25/11/2013. <https://films.oeil-ecran.com/2013/11/25/rosi-hommes-contre/>

BONINI, François, « Les hommes contre - la critique du film + le test DVD », aVoir-aLire.com, publié le 7 novembre 2018. <https://www.avoir-alire.com/les-hommes-contre-la-critique-du-film-le-test-dvd>

FLAVIUS, « Le Pantalon, un téléfilm comme on n'en fait plus », Le Cri du Troll, <http://www.cridutroll.fr/le-pantalon-un-telefilm-comme-on-nen-fait-plus/>

MARGAGE, Rémy, « Critique: Joyeux Noël », abusdecine.com/critique/joyeux-noel/

DEFAUT, Marion, « Critique: Joyeux Noël, La parenthèse enchantée », Critikat. <https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/joyeux-noel/>

PAUL, Philippe, « Critique du film: Capitaine Conan », DVDClassik, publié le 10 janvier 2022. <https://www.dvdclassik.com/critique/capitaine-conan-tavernier>

BARBOT, Éric, « Capitaine Conan, Bertrand Tavernier, 1996 », Ciné-club de Caen, publié le 26 mars 2007. <https://www.cineclubdecaen.com/realisateur/tavernier/capitaine-conan.htm>

GIRARD, Eudes, « Un film dans son contexte: Capitaine Conan, Bertrand Tavernier 1996 », cinefilitours37.fr. <http://www.cinefilitours37.fr/index.php/le-journal-de-lassociation/les-anciens-articles/255-un-film-dans-son-contexte-capitaine-conan-bertrand-tavernier-1996>

MORISSON, Virginie, « 1917 - la critique du film », aVoir-aLire.com, publié le 22 mars 2021. <https://www.avoir-alire.com/les-hommes-contre-la-critique-du-film-le-test-dvd>

LEGRAND, Yves, « De la gadoue et des hommes, 1917 », ScreenTune, publié le 5 janvier 2020. <https://www.screentune.com/critique-1917-2020/>

MONAMI LEGROS, Damien, « Critique: À l'Ouest, rien de nouveau (2022): Chair à canon! », ScreenTune, publié le 18 novembre 2022. <https://www.screentune.com/critique-a-l-ouest-rien-de-nouveau-2022/>

SITOGRAFIE

AUBERT, Hervé, « À l'Ouest rien de nouveau et les horreurs de la guerre, sur Netflix », LeMagduCiné, publié le 7 novembre 2022.
<https://www.lemagducine.fr/cinema/critiques-films/a-louest-rien-de-nouveau-netflix-edward-berger-2022-10052590/>

TROUILLARD, Stéphanie, « Battlefield 1 n'est pas un jeu sur la Première Guerre mondiale », France 24, publié le 5 novembre 2016.
<https://www.france24.com/fr/20161105-battlefield-1-jeu-video-premiere-guerre-mondiale-critique-historien-test-gameplay>

Inventaire des jeux vidéo, époque contemporaine première guerre mondiale, HistoriaGames.
<https://www.histogames.com/html/inventaire/periodes-historiques/epoque-contemporaine/premiere-guerre-mondiale.php>

Fiche de THE TRENCH, The Trench 1916, HistoriaGames.
<https://www.histogames.com/html/inventaire/fiche/t/the-trench.php>

Fiche de VERDUN, HistoriaGames.
<https://www.histogames.com/html/inventaire/fiche/v/verdun.php>

AYMDEF, « Sortie de Revolt 1917, le fps sur la révolte arabe de 1916-1918 », HistoriaGames, publié le 11 avril 2018.
<https://www.histogames.com/html/news/2018/avril/007-sortie-de-revolt-1917-le-fps-sur-la-revolte-arabe-de-1916-1918.php>

WITZ, « Tannenberg : à l'est du nouveau », HistoriaGames, publié le 13 février 2019.
<https://www.histogames.com/html/test/tannenberg.php>

WITZ, « Isonzo », HistoriaGames, publié le 15 septembre 2022.
<https://www.histogames.com/html/test/isonzo.php>

GALLINULUS PINGUIS, LE_MOINE, « Soldats inconnus: mémoires de la grande guerre », HistoriaGames, publié le 11 avril 2018.
<https://www.histogames.com/html/test/soldats-inconnus.php>

FILMOGRAPHIE

HATOT, Georges, *La défense du drapeau*, Association Frères Lumière, 1897.

HATOT, Georges, *Les dernières cartouches*, Association Frères Lumière, 1897.

DUMÉNY, Camille, *L'Empreinte de la patrie*, Cinémathèque Royale de Belgique, 1915.

PERRET, Léonce, *Une page de gloire*, Société des Établissements Gaumont, 1915.

MERCANTON, Louis, HERVIL, René, *Mères françaises*, Société des Films Eclipse, 1917.

GANCE, Abel, *J'Accuse*, Pathé frères, 1919.

VIDOR, King, *The Big Parade*, Metro-Goldwyn-Mayer Pictures Corporation, 1925.

WELLMAN, William, *Wings*, Paramount Pictures, 1927.

POIRIER, Léon, *Verdun, visions d'histoire*, Compagnie Universelle Cinématographique, 1928.

BERNARD, Raymond, *Les Croix de bois*, Pathé-Natan, 1932.

MILESTONE, Lewis, *All Quiet on the Western Front*, Universal Studios, 1930.

AUTANT-LARA, Claude, *Le Diable au corps*, Transcontinental Films, 1947.

KUBRICK, Stanley, *Paths of Glory*, Bryna Productions, 1957.

LOSEY, Joseph, *King and Country*, BHE Films, Landau/Unger, 1962.

ROSI, Francesco, *Uomini contro*, Prima Cinematografica, Jadran Film, 1970.

TAVERNIER, Bertrand, *Capitaine Conan*, Tamasa Distribution, 1996.

TAVERNIER, Bertrand, *La Vie et rien d'autre*, Hachette Première, AB Films, 1989.

DUPEYRON, François, *La Chambre des officiers*, ARP Sélection, 2001.

JEUNET, Jean-Pierre, *Un long dimanche de fiançailles*, 2003 Productions, Warner Bros. France, Tapioca Films, TFI Films Productions, Gerber Pictures, 2004.

CARION, Christian, *Joyeux Noël*, Nord-Ouest Films, TFI Films Production, Les Productions de la Guéville, Senator Film Produktion, The Bureau, Artémis Productions, Media Pro Pictures, 2005.

LE BOMIN, Gabriel, *Les Fragments d'Antonin*, Dragoonie Films, Les Productions Lederman, 2006.

SPIELBERG, Steven, *War Horse*, DreamWorks Pictures, Reliance Entertainment, Amblin Entertainment, The Kennedy/ Marshall Company, 2011.

DUPONTEL, Albert, *Au revoir là-haut*, Stadenn Prod., Manchester Films, 2017.

MENDES, Sam, *1917*, Neal Street Productions, Amblin Partners, Reliance Entertainment, DreamWorks SKG, 2019.

BERGER, Edward, *Im Westen nichts Neues*, Amusement Park, 2022.

VIDÉOGRAPHIE

TROUVÉ, Pierre, Le Monde. (2018, 9 novembre). *1914-1918: pourquoi la plupart des archives de la première guerre mondiale sont mises en scène* [Vidéo], YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=32UGg-m3xM&ab_channel=LeMonde

Fab Cévennes / His-Géo-EMC-HGGSP / Lycée. (2021, 28 février). *La guerre (1914-1918) à l'écran: cinéma, actualités, dessin animé, propagande (les Années-Fracture)* [Vidéo], YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=8JS-HPutD3k&ab_channel=FabC%C3%A9vennes%2FHis-G%C3%A9o-EMC-HGGSP%2FLyc%C3%A9

Fab Cévennes / His-Géo-EMC-HGGSP / Lycée. (2021, 17 février). *Première Guerre Mondiale / Cinéma / Propagande (version longue)* [Vidéo], YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=uN7H4yflbTw&t=74s&ab_channel=FabC%C3%A9vennes%2FHis-G%C3%A9o-EMC-HGGSP%2FLyc%C3%A9

Nota Bene. (2017, 22 juin). *Joyeux Noël et Exode de 1940 - Motion VS History #3* [Vidéo], YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=uuUlePCN6zo&list=PLZne-J8l9qKU_jnxoR137nR9Ojq3rQ_jt-p&index=26&ab_channel=NotaBene

Réalisons l'Europe. (2014, 23 août). *Capitaine Conan présenté par Bertrand Tavernier* [Vidéo], YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=iYl8IsQ066I&t=390s&ab_channel=R%C3%A9alisonsl%27Europe

JEUX VIDÉO

The Creative Assembly, *Napoleon: Total War*, Sega, 2010.

Paradox Interactive, *Mount and Blade: Warband*, TaleWorlds, 2010.

777 Studios, Noviy Disk, Aerosoft, *Rise of Flight: The First Great Air War*, 777 Studios, 2009.

Home Net Games, *Warplanes: WW1 Fighters*, Home Net Games, 2021.

Best Way Soft, *Battle of Empires: 1914-1918*, Great War Team, 2015.

Electronic Arts, *Battlefield 1*, DICE, 2016.

M2H, Blackmill Games, *Verdun*, M2H, Blackmill Games, 2015.

M2H, Blackmill Games, *Tannenberg*, M2H, Blackmill Games, 2017.

M2H, Blackmill Games, *Isonzo*, M2H, Blackmill Games, 2022.

Juhbee, *REVOLT 1917*, juhbee, 2018.

Gallica Game Studio, *The Trench*, Gallica Game Studio, à paraître.

Ubisoft, *Soldats inconnus: Mémoires de la Grande Guerre*, Ubisoft Montpellier, 2014.

TOME 1 & TOME 2

**Conception, rédaction,
mise en page, design graphique**
Matthieu Allely

**Typographies utilisées
pour ces ouvrages**

Kanit, de Cadson Demak
Rift, de Mattox Shuler
Senator OT, de Zuzana Licko
Courier Prime, de Alan Dague-Greene

Papiers utilisés pour ces ouvrages

Recyclé 120 g/m2
Classic demimatt - Couché mat 135 g/m2
Recyclé 300 g/m2
Classic gloss - Couché brillant 300 g/m2

Édition imprimée en 2023
chez PIXARTPRINTING

«Ce livre n'est ni une accusation,
ni une profession de foi et encore
moins une aventure, car la mort
n'est pas une aventure pour ceux
qui lui font face. Il s'agit
seulement d'essayer de dire ce
qu'a été une génération qui même
quand elle a échappé à ses obus,
a été brisée par la guerre.»

Im Westen nichts Neues, 1929,
Erich Maria Remarque