



HAL
open science

La guerre d'Espagne (1936-1939) : du cinéma au jeu vidéo

Marc Marti

► **To cite this version:**

| Marc Marti. La guerre d'Espagne (1936-1939) : du cinéma au jeu vidéo. 2020. halshs-02460124

HAL Id: halshs-02460124

<https://shs.hal.science/halshs-02460124>

Preprint submitted on 29 Jan 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

La guerre d'Espagne (1936-1939) : du cinéma au jeu vidéo

Marc MARTI, Université Côte d'Azur, LIRCES, EA3159 ; Professeur de littérature et civilisation hispanique ; marti@unice.fr

Notre communication proposera à la fois une réflexion sur les formats de la fiction historique, cinéma et jeu vidéo, mais aussi sur la période historique fictionnalisée. Dans le cas qui nous intéresse, il s'agit d'un moment historique extrêmement problématique dans l'histoire espagnole, celui de la guerre de 1936-1939. Le corpus sera réduit à deux films, *Land and freedom* (Ken Loach, 1995) et *Libertarias* (Vicente Aranda, 1996) et deux jeux vidéo, *1936, España en llamas* (Fangame à partir de *Call of Duty*, 2001-2006) et *Sombras de la guerra* (Jeu de stratégie, Planeta Agostini, 2007).

Nous nous proposons d'analyser ces œuvres dans leur rapport avec la construction de la fiction historique. Pour les besoins d'une communication dont le temps est limité, nous avons réduit l'analyse à l'explicitation des principaux procédés qu'utilisent ces deux formats, de leur ressemblance et de leurs particularités.

Nous examinerons dans ce cadre les rapports qu'entretiennent le cinéma et le jeu, considérés comme des fictions, avec l'Histoire. Ces rapports reposent essentiellement sur le concept de vraisemblance, un pacte de réception admis par le spectateur ou le joueur.

Le rapport des fictions historiques aux archives audiovisuelles est assez étroit au moment de représenter une époque contemporaine du cinéma : images et sons sont ainsi objet de citations ou de réélaborations dont il convient de préciser les formes.

Enfin, le personnage est une catégorie essentielle qui contribue à structurer toute fiction historique. Nous en centrerons l'étude sur un aspect qui revient dans les quatre œuvres : la représentation de la milicienne, une figure issue directement de l'imaginaire de la guerre d'Espagne.

1. Le rapport de la fiction historique à l'Histoire : cinéma et jeu vidéo

1.1. Une question de vraisemblance

Dès le départ, il convient de distinguer la fiction historique et l'historiographie, même si cette première prétend assez souvent s'en inspirer, voire s'y substituer. Cette prétention doit être prise en compte, mais elle en occulte une autre, comme le souligne l'historien du cinéma Jean-Paul Aubert (2002, §8) :

« [...] en tant que produit industriel de grande consommation, un film historique se voit dans l'obligation d'offrir, au moment de sa sortie et au public le plus large possible une image du passé qui ne s'éloigne pas de ses schémas de représentation. Attribuer au discours fictionnel l'intentionnalité de connaissance du discours historique, c'est donc confondre l'objet du discours historique qui est le passé et l'objet du discours fictionnel qui est en fait, dans l'immense majorité des films, le passé tel que le public se l'imagine. ».

Le jeu vidéo, qui fait office de dernier venu dans la fiction historique, se trouve dans une problématique sans doute similaire de ce point de vue, ayant à gérer cette relation paradoxale entre la créativité fictionnelle à la recherche de son public et les contraintes qu'impose le discours historique à tout écart anachronique ou fantaisiste. À cette contrainte s'en ajoute une autre, propre au jeu vidéo. En effet, la dimension ludique a longtemps semblée incompatible avec le sujet « sérieux » que représente l'Histoire et la prétention à éduquer par la fiction (Rabino, 2013, p. 113), qui sous-tend une partie de la production cinématographique historique (Aubert, 2011, §6-7). Par ailleurs, même les jeux à prétention historique font souvent de l'Histoire « le matériau dans lequel le joueur peut puiser à sa guise en contrevenant avec une totale liberté à toutes les règles ordinaires », pour aboutir parfois (ou souvent) à de l'histoire contrefactuelle (Martin & Turcot, 2015, p. 25).

Cependant, le jeu vidéo a fait à son tour entrer une partie de ses productions dans la catégorie « fiction historique », tout en étant encore en quête de légitimité dans ce domaine, en particulier sur la dimension pédagogique dont se sont souvent parées les fictions cinématographiques. On y retrouve aussi une tension entre les genres du discours —le jeu classique *vs* le jeu sérieux— qui n'est pas sans rappeler celle plus avancée du cinéma qui est tripartite : documentaire, docu-fiction, fiction.

Cette rapide mise au point permet de centrer la problématique du rapport avec l'Histoire sur un point essentiel, sur lequel repose le pacte de création et de réception des fictions historiques : la vraisemblance

1.2. Les procédés de vraisemblance cinématographique et de vraisemblance vidéoludique

Comme le suggère Jean-Paul Aubert, dans la fiction historique, ce qui compte avant tout, « c'est le passé tel que le public se l'imagine ». Avec cette définition, la ligne de partage entre Histoire et fiction apparaît plus nettement. La première repose sur l'idée de vrai, la seconde sur la vraisemblance, c'est-à-dire une apparence, une représentation admise comme ressemblant au vrai mais qui s'en démarque parce qu'il s'agit justement d'un artifice artistique. Cet artifice est fondé sur l'usage d'un ensemble de procédés, dont certains se retrouvent à la fois dans le cinéma et dans le jeu. Ces procédés modelés par le code de vraisemblance en vigueur, ont pour but de projeter et/ou d'immerger le spectateur ou le joueur dans un espace-temps antérieur au sien. Cette immersion va aussi reposer sur un pacte fictionnel, celui d'une « feintise » historique, qui repose sur un nombre de procédés assez conséquents, dont une bonne partie est spécifique au format historique. La feintise sera ici entendue « en tant que production d'une chose qui est prise pour la chose qu'elle imite (Schaeffer, 1999, p. 81).

2. Le chronotope : temps, espace et intericonicité

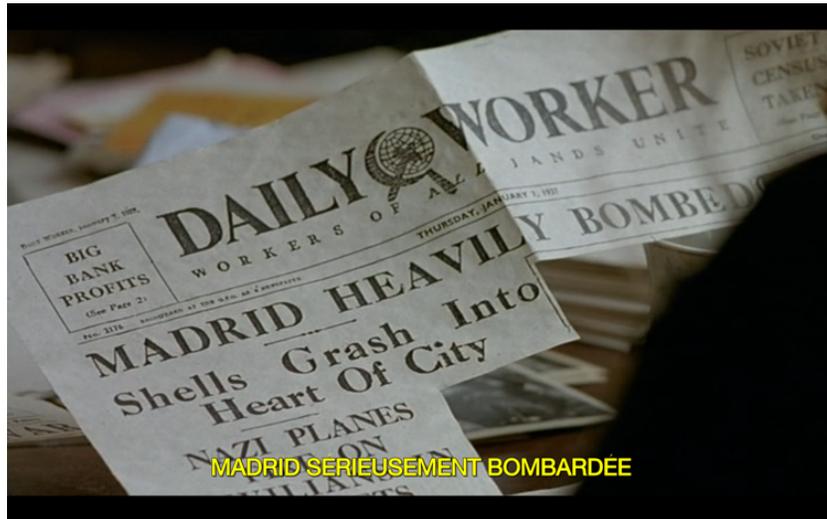
La fiction historique va ainsi élaborer un chronotope de référence où le décor et les accessoires jouent un rôle essentiel qui repose sur l'usage de l'intericonicité, entendue comme le procédé consistant à faire reconnaître une image connue dans une image nouvelle.

2.1. Le recours à l'archive visuelle

Par exemple, les cinéastes comme les concepteurs de jeu vont utiliser des sources d'archives pour restituer les décors et objets d'une époque, utilisant parfois des historiens comme consultants. Nous laisserons de côté ce procédé qui relève essentiellement du cinéma pour nous intéresser aux archives audiovisuelles. En effet, la reconstitution du passé peut se faire par l'utilisation de sons et d'images d'époque, qui seront soit insérés comme tels sous forme de citations, soit intégrés au film par une sorte de réélaboration. Le procédé a d'ailleurs été utilisé dès les premiers films de l'après-guerre (Oms, 1986 ; Rodríguez, 2007). On voit ici se dessiner un trait caractéristique de la genèse de la fiction historique cinématographique contemporaine quand elle traite d'une époque postérieure

à l'invention du cinéma : la possibilité d'utiliser ou de reconstituer les images qui relèvent de l'archive historique et de jouer éventuellement sur le statut de l'image quand elle fait époque.

Ken Loach par exemple cite à l'écran la presse de gauche anglaise des années de guerre ou une affiche espagnole qui apparaît lors du meeting en Angleterre.



1. *Land and Freedom*, Photogramme 1



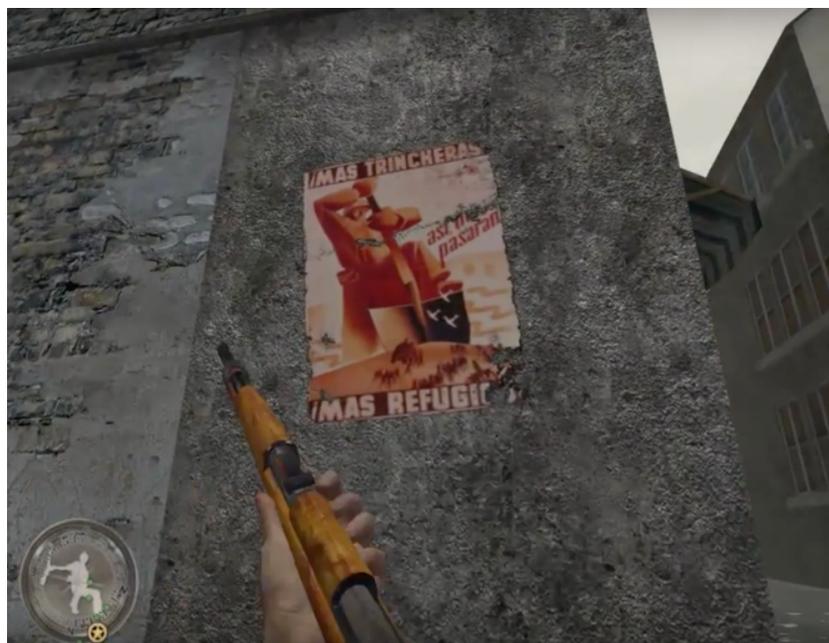
2. *Land and Freedom*, Photogramme 2

Vicente Aranda va utiliser les archives visuelles de l'époque en les réélaborant. Dans la séquence introductive de son film, il commence par citer puis réélaborer le film de Mateo Santos *Reportaje del movimiento revolucionario* (1936), considéré comme le premier « enregistrement filmique » du conflit (Aubert, 2013). Celui-ci fait apparaître à

l'écran la réaction populaire barcelonaise menée par les anarchistes et qui mit en échec l'insurrection militaire dans la capitale catalane (Oms, 1986, p. 22). Dans la séquence, qui se poursuit en noir et blanc, le réalisateur a intégré des images issues de la fiction qui va suivre, comme par exemple le soldat qui lance une grenade sur la ligne ennemie. À la fin, le film passe à la couleur, indiquant au spectateur qu'il a franchi le seuil de l'Histoire (ou qu'il est passé par de l'Histoire) et qu'il entre dans la fiction.

Dans les jeux vidéo de notre corpus, l'archive audio-visuelle est aussi sollicitée. Cependant, s'agissant d'œuvres au graphisme assez primaire en comparaison à celui du cinéma (celui du jeu vidéo de 2002-2006), elles ne peuvent intégrer ni réellement reconstituer des séquences d'époque au sein même du jeu et elles sont donc cantonnées dans les cinématiques sous forme de citations explicites : le noir et blanc et l'image abîmée sont conservés et insérés entre des images numériques originales. L'idée ici est « de voir les raccords » : la citation est rendue explicite et apporte ainsi sa part d'historicité, contenue dans les « effets de passé » provoqués par l'état matériel de l'archive, dont le support analogique diffère des images numériques qui l'entourent.

Dans *España en llamas* cependant, le joueur découvre de temps à autre des affiches d'époque sur les murs du décor, un procédé inspiré directement du cinéma. On a alors une citation intégrée au décor, un renvoi au passé sur le mode numérique



3. *España en llamas*, « Más trincheras, más refugios, así no pasarán »

Sombres de la guerra utilise un autre procédé, assez proche du cinéma, qui essaie de reconstituer la période de la guerre en usant d'une luminosité « volontairement ternie » (Aubert, 2002, p. 346), sépia, imitant le passage du temps sur les photos d'époque. L'idée est ici de reconstituer par le numérique des supports analogiques qui vieillissent. Ce processus révèle aussi que l'on est en train de reconstruire le passé à partir du présent. Si la couleur sépia était la couleur « naturelle » des vieilles photos, il n'en va pas de même avec les rayures et la lumière ternie. Ce que l'on imite, c'est un document du passé mais considéré dans son état de conservation à notre époque et non comme il était en son temps.



4. *Sombras de la guerra*, écran d'accueil

2.2. L'archive sonore

L'archive audio est aussi convoquée. Le jeu *España en llamas* (sans doute aussi par souci d'économie de moyens) intègre dans sa diégèse des bande sons de l'époque, comme les hymnes politiques des différentes forces en présence ou le fameux discours de la Pasionaria, Dolores Ibárruri, dont le slogan « No pasarán » est passé à la postérité pour signifier la résistance républicaine.

Contrairement au jeu commercial, qui a produit des sonorisations de studio, dans *España en llamas*, une partie des sons des engins ou des armes vient directement d'archives sonores. On voit ici qu'il y a une préoccupation quasi-muséale dans la construction de la fiction historique.

Bien qu'en général les films n'ont pas directement ce souci du son (ils utilisent souvent des objets authentiques produisant le son attendu) *Libertarias* débute avec une sonorisation de vieux projecteur. Ici, on peut postuler que ce son extradiégétique sert à l'immersion historique, sur le principe d'une feintise fictionnelle communément admise : on fait comme si le film que nous allons voir était un film d'époque, projeté dans un cinéma d'époque, ce qui est totalement en accord avec les premières images, elles aussi d'époque.

La relation au « son d'une époque » inclut aussi le rapport à la musique. Ken Loach fait par exemple le choix d'une musique historique diégétique, avec des scènes où les acteurs chantent *L'internationale* ou bien la chanson de guerre républicaine, plus

hispanique, *Si me quieres escribir* ainsi que la chanson anarchiste *En la plaza de mi pueblo* dont le sujet est en rapport avec celui du film : la propriété de la terre.

Aranda fait usage de plusieurs procédés complémentaires et les citations sont réélaborées pour occuper l'espace sonore extradiégétique. *Libertarias* s'ouvre sur l'hymne anarchiste espagnol *A las barricadas* (adaptation de la Varsoviennne), diffusé dans l'espace extradiégétique. Mais il ne s'agit pas d'une bande son d'époque, il s'agit d'une musique réorchestrée. On peut aussi noter qu'en accord avec le sujet du film (nous y reviendrons), les chœurs masculins et féminins chantent à parité. La chanson est reprise sur un rythme plus lent en clôture, avec seulement des chants féminins.

Dans *Land and Freedom*, c'est encore *A las barricadas*, réorchestré et extradiégétique, dont les premiers accords, lointains, lents et sans paroles, sont égrenés au moment où la petite fille de David ouvre la valise des souvenirs de son grand père. A ce moment de la scène, le film bascule dans l'insertion du générique avec insertion d'images d'époque. Celles-ci sont issues (comme chez Aranda) du documentaire de 1936 de Mateo Santas, *Reportaje del movimiento revolucionario*, mais que le réalisateur anglais a repris à partir de l'extrait inséré dans le documentaire *Caudillo* (1974) du réalisateur espagnol Basilio Martín Patiño comme l'indiquent les crédits finaux. On voit bien que le rôle de la musique extradiégétique réorchestrée est d'établir un pont : elle est le passé dans le présent, le passé reconstruit par le présent. Et c'est sans doute la meilleure métaphore de ce qu'est une fiction historique. Sa signification va au-delà de la simple intention de faire époque. Dans les deux films, il est assez évident que les musiques sont là pour montrer la permanence du passé dans le présent : lors de l'enterrement de David, sa petite fille et ses amis va lever le poing, établissant une continuité de la lutte et de l'idéal de son grand-père dans le Royaume-Uni de la fin du XXe siècle.

3. Action et système des personnages

3.1. Du personnage historique

Le personnage est un autre élément autour duquel se structure la vraisemblance. La fiction historique fuit généralement les personnages « qui ont fait l'Histoire », sauf dans le cas des *biopics* : elle préfère mettre en scène des personnages secondaires, des obscurs qui vivent dans une époque donnée. La raison semble assez simple à comprendre :

un personnage célèbre donne peu de latitude à un récit fictionnel, qui dans ce cas ne peut guère s'écarter du récit historiographique établi sous peine de sortir de la fiction historique et d'entrer dans l'uchronie ou l'exercice de style (Marti, 2008). Narrativement et fictionnellement limité, le personnage historique célèbre est par contre un excellent marqueur de vraisemblance, car il fait époque, concentrant à lui seul bon nombre de représentations de l'Histoire que se fait le spectateur ou le joueur.

Ainsi, les jeux vidéo, dans leurs cinématiques, n'hésitent pas à mettre en scène Franco et ses généraux ou en font des PNJ (Personnages Non Jouables). *España en llamas* convoque aussi quelques figures républicaines, comme Virgilio Leret (Marti, 2018). Buenaventura Durruti apparaît deux fois dans *Libertarias*. D'abord, il donne une interview devant la presse internationale (41") et plus tard, il ordonne le retrait de toutes les femmes du front (1'40"). Dans ce dernier cas, le personnage historique incarne l'Histoire, par des actes qui pèsent sur la diégèse.

Le personnage historiquement « anonyme » ouvre cependant des possibilités narratives bien plus grandes. Les jeux les utilisent tout comme les films. La liberté de traitement est plus grande et leur mort ou leur survie, par exemple, n'a aucune conséquence sur les déroulements de la grande histoire.

3.2. Un cas particulier de personnage : la milicienne dans la guerre civile

Au niveau des personnages, les quatre œuvres choisies, chacune à leur façon, ont traité un thème identique, sur lequel nous nous concentrerons dans le cadre de cette communication.

En effet, à partir du milieu des années 1990, un des aspects de la guerre d'Espagne qui suscite l'intérêt des contemporains est la participation des femmes aux combats. Bien que minoritaire et quasi-exclusivement le fait d'anarchistes, cette précoce émancipation féminine constituait une des originalités du conflit. La figure de la milicienne est ainsi évoquée, tant dans les jeux que dans les films. *Sombras de la guerra*, peu soucieux de références historiques exactes en fait même la représentante du camp républicain, des anarchistes et de l'URSS. Ces approximations sont d'ailleurs le symptôme d'un traitement de la figure féminine pour le moins « décomplexé ». Avec une représentation graphique qui renvoie aux pires clichés sexistes, le jeu réussit l'exploit de surprendre désagréablement son public essentiellement masculin (celui du jeu de stratégie). Bon

nombre de joueurs se demandent pourquoi il y a une milicienne « opérée de la poitrine » ou avec « les seins siliconés ». On ne saurait faire mieux en matière de rupture de la vraisemblance, si on ajoute à ces remarques un costume tout aussi approximatif que les références historiques.

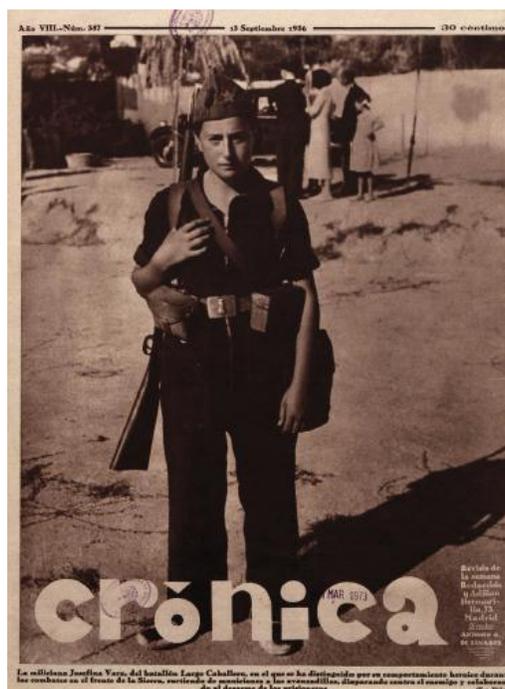


5. La milicienne dans *Sombras de la guerra*

Dans *España en llamas*, bien que réalisé par des amateurs, la milicienne Marión Barrena reprend un code vestimentaire inspiré des représentations qui figurent sur les affiches de propagande produites pendant le conflit ou les photos d'époque, qui ont directement servi d'inspiration aux graphistes.



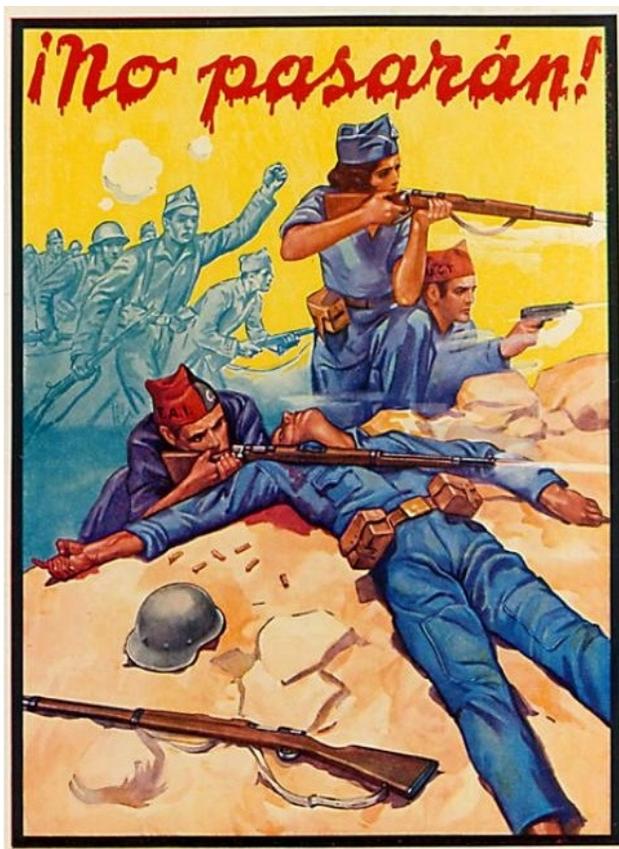
6. Marión Barrena dans *1936 España en llamas*¹



7. Une du journal *Crónica* (septembre 1936)²

¹ Source : *España en llamas*, Mod de *Call of Duty*. Tous droits réservés.

² Journal *Crónica*, septembre 1936, version numérique de la Hemeroteca Digital de la BNE. Accès catalogue : <http://hemerotecadigital.bne.es/>



8. Affiche d'époque : *No pasarán* (UGT-CNT), 1936³

Aranda procède de même, reprenant des costumes d'époque. Cependant, son choix d'actrices et d'acteurs fut critiqué au moment de la sortie. De Victoria Abril à Ana Belén, ou Ariadna Gil en passant par Jorge Sanz et Miguel Bosé, son casting de célébrités risquait de brouiller l'illusion référentielle. Le public espagnol (trop) habitué à ces visages aurait eu tendance à continuer à voir dans le personnage l'acteur ou l'actrice célèbre et à moins s'immerger dans le contenu historique fictionnel.

Ken Loach procéda d'une façon assez différente. Avec un casting international mais d'acteurs nationaux, qui rendait compte par ailleurs de la dimension internationale du conflit, son œuvre risquait moins de favoriser le vedettariat. De plus, pour le rôle principal féminin, il fit appel à Ana Pastor, qui ne comptait qu'un seul film à son actif à cette époque. Autre élément intéressant et assez fréquent dans la fiction historique, on peut penser qu'elle fut choisie pour sa ressemblance avec la milicienne Marina Ginestà que Robert

³ *No pasarán*, affiche commune UGT/CNT, Anonyme, 1936, Tous droits réservés.

Capa avait pris en photo sur le toit de l'hôtel Colón à Barcelone en 1936 en qui avait fait le tour du monde.



9. Marina Ginestà par Robert Capa, 1936



10. Blanca dans *Land and Freedom*, 1995

Cependant, l'évocation de procédés ne permet pas de circonscrire entièrement les rapports des fictions historiques avec l'Histoire. En effet, la fiction historique produit ou reproduit un savoir sur l'Histoire. À ce titre, et comme toute production culturelle, elle pourrait aussi être analysée sous l'angle idéologique.

En conclusion : au-delà du format

En effet, réfléchir sur les formats de la fiction historique supposerait aussi de régler une question, souvent latente, qui concerne sa réception et son intentionnalité et que nous n'avons pas le temps de traiter dans le cadre de notre communication. L'argumentaire de

la journée d'études, insistait sur les modes de construction du savoir historique qui se met en place dans ces œuvres.

On pourrait considérer que l'analyse des fictions sous cet angle permet d'accéder « à une représentation sous-jacente mais significative des problèmes et des préoccupations d'une époque » (Pithon, 1995, p. 9b), une époque qui n'est pas celle représentée, mais celle à partir de laquelle est élaborée la représentation fictive historique. C'est dans le choix du sujet et son traitement que les fictions produisent un savoir historique. La nature de ce savoir n'est jamais réellement documentaire, car cette fonction est la plupart du temps assurée par les historiens. Il s'agit plutôt d'un savoir de divulgation, toujours sous-tendu par une problématique idéologique. Le cas de la guerre d'Espagne illustre parfaitement cette situation.

En effet, les quatre œuvres que nous avons choisies ont toutes fait l'objet de débats voire de polémiques lors de leur sortie. Sans surprise, celles-ci portaient sur les sujets abordés, sur la façon de les représenter et sur la pertinence du format choisi. On retrouve ici une hypothèse posée très précocement par Robert Mandrou (1958, p. 140) sur le cinéma et qui s'applique déjà sans doute au jeu vidéo « les mentalités des hommes du XXe siècle [et du XXIe pour le jeu] sont directement —et de plus en plus— filles du cinéma ». Sans nous avancer sur de futurs travaux, on peut donc considérer, à titre d'hypothèse finale, que la fiction historique produit un savoir particulier et daté sur l'Histoire et qu'elle peut à son tour devenir un document historique pour le chercheur qui s'intéresse à l'époque à laquelle elles sont produites, dans notre cas l'Espagne contemporaine et son rapport à cette guerre tout autant fondatrice que traumatique dans le roman national (Marti, 2016).

Bibliographie citée

- Aubert, Jean-Paul. (2002). « Le Cinéma de l'Espagne démocratique : les images du consensus ». *Vingtième Siècle*, n°74, avril-juin, pp. 341-351.
- Aubert, Jean-Paul. (2008). « Le regard anachronique ». *Cahiers de Narratologie*, n°15. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/716>
- Aubert, Jean-Paul. (2013). « La sombra de los posibles. El espectro de la Revolución española en el cine de la España democrática ». Colloque *La mémoire rebelle : de l'anti-franquisme à la relecture de l'histoire (1931-2013)*. Université Paul Valéry – Montpellier III.

- Mandrou, Robert. (1958). « Histoire et cinéma ». *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 13e Année, n°1 (Jan.-Mar). pp. 140-149. URL <https://www.jstor.org/stable/27579936>
- Marti, Marc. (2008). « Récit filmique et Histoire : La hiérarchie des personnages dans Goya en Burdeos de Carlos Saura (1999) ». *Cahiers de Narratologie*, 15. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/677>
- Marti, Marc. (2018). « L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ? ». *Sciences du jeu*, n°9. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1041>
- Martin, Jean Clément ; Turcot, Laurent. (2015). *Au cœur de la révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*. Paris. Vendémiaire.
- Oms, Marcel. (1986). *La guerre d'Espagne au cinéma. Mythes et réalités*. Paris. Le Cerf.
- Pithon, Rémy. (1995). « Cinéma et histoire : Bilan historiographique ». *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, n°46. Numéro spécial : *Cinéma, le temps de l'Histoire* pp. 5-13, URL: <https://www.jstor.org/stable/3771541>
- Rabino, Thomas. (2013) « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat*, n° 177. pp. 110-116. URL : <http://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-110.html>
- Rodríguez, María Soledad. (2007). « La guerre d'Espagne dans le cinéma espagnol des années 1976-1986 : une représentation équivoque ? » in Viviane Alary, Danielle Corrado (éds), *La Guerre d'Espagne en héritage. Entre mémoire et oubli (de 1975 à nos jours)*. Clermont-Ferrand. pp. 171-184.
- Schaeffer, Jean-Marie. (1999). *Pourquoi la fiction*. Paris. Seuil.