

# L'historien derrière la console : *Assassin's Creed : Unity*. Entrevue avec Laurent Turcot

Marc-André Robert, Doctorant en histoire à l'Université Laval

*Laurent Turcot est professeur d'histoire au département des sciences humaines de l'Université du Québec à Trois-Rivières. Spécialiste de l'histoire moderne canadienne et européenne (16<sup>e</sup> au 19<sup>e</sup> siècle), plus particulièrement de l'histoire sociale et culturelle de cette période, il a récemment collaboré, à titre d'historien consultant, à la production du jeu vidéo *Assassin's Creed : Unity*, de la compagnie française Ubisoft, volet d'une série très populaire campé cette fois dans l'époque de la Révolution française de 1789. Il vient de faire paraître un ouvrage tiré de cette expérience inusitée, coécrit avec son collègue français l'historien Jean-Clément Martin, aux éditions Vendémiaire : *Au cœur de la Révolution : les leçons d'histoire d'un jeu vidéo* (2015). *HistoireEngagée* a sollicité sa réflexion autour de l'enjeu des multiples visages de l'historien et de l'engagement de ce dernier dans la diffusion de l'histoire.*

**MAR :** Au fil des récentes années, le développement de la franchise de jeu vidéo à succès *Assassin's Creed*, dans laquelle les joueurs incarnent des assassins prenant part à divers événements historiques importants de notre histoire, a vu la compagnie française Ubisoft s'en remettre de plus en plus aux historiens professionnels (professeurs et chercheurs) pour les aider à garantir une « validité » et une « précision » historiques aux éléments narratifs des jeux. Par exemple, en 2013, le professeur Jean-Pierre Le Glaunec de l'Université de Sherbrooke a ainsi contribué à l'expansion du quatrième chapitre de la série, *Freedom Cry*, en tant que spécialiste de l'histoire d'Haïti et de l'esclavage. À l'instar de l'expérience vécue entre le professeur Le Glaunec et Ubisoft, qu'est-ce qui vous a amené à travailler avec cette compagnie de sur leur plus récent opus, *Assassin's Creed : Unity*, qui revisite le Paris de la Révolution française de 1789 ? Comment les producteurs vous ont-ils approché ?

**LT :** Honnêtement, je ne sais trop comment ils [les producteurs] m'ont trouvé. Chose sûre, mon curriculum professionnel est en ligne via mon site Web personnel. S'y trouvent notamment mes publications scientifiques en accès libre. Je venais également de publier un collectif codirigé avec Thierry Belleguic sur *Les Histoires de Paris* du 16<sup>e</sup> au 18<sup>e</sup> siècle (Hermann, 2013). Cet ouvrage est tiré d'un colloque synthèse auquel avaient contribué plusieurs spécialistes (sociologues, historiens, historiens de l'art, littéraires), à qui je leur avais demandé de venir nous parler non pas de choses extrêmement précises – c'est d'ailleurs ce que je déplore de ce genre d'exercices de communication scientifique –, mais plutôt de dresser une synthèse de leur domaine respectif pour être capable de mettre tout ça en place, de façon à valider, en parallèle, les principes de l'interdisciplinarité. Tout ceci a plus ou moins fonctionné pour l'interdisciplinarité, parce qu'on voyait que les objets étaient complètement différents sur les disciplines, mais l'aspect « synthèse » a bien marché. Ça a donné deux immenses volumes de 600 pages. Il y avait ça donc, et mon livre sur *Le promeneur à Paris au XVIII<sup>e</sup> siècle* (Gallimard, 2007) qui avait quand même bien vendu. J'étais aussi assez présent dans l'espace médiatique français. Et, contrairement à ce que l'on peut penser, ce n'est pas la filiale montréalaise d'Ubisoft qui m'a approché, mais la « maison-mère » de Paris. Les producteurs à Paris m'ont

ROBERT, Marc-André. « L'historien derrière la console : *Assassin's Creed : Unity*. Entrevue avec Laurent Turcot ». *HistoireEngagee.ca* (14 avril 2015), [en ligne]. <http://histoireengagee.ca/lhistorien-derriere-la-console-assassins-creed-unity-entrevue-avec-laurent-turcot>

appelé pour me dire qu'ils développaient actuellement un jeu, ou plutôt un « projet de recherche », c'était leurs mots exacts, le nom *Assassin's Creed* n'avait pas été évoqué d'emblée, sur le Paris de la Révolution [française]. Seriez-vous intéressé à y contribuer ? Ma réponse fut immédiatement positive. Mais avant de vous donner plus de détails, m'ont-ils répondu, vous devez signer une entente de confidentialité. Ce n'est qu'après la signature de l'entente de confidentialité que j'ai su qu'il s'agissait d'*Assassin's Creed*.

**MAR :** Sur ce projet, vous avez collaboré de pair avec un collègue historien français, le professeur émérite à l'Université de Paris I-Panthéon-Sorbonne Jean-Clément Martin, spécialiste de la Révolution française justement, de la Contre-révolution et de la guerre de Vendée notamment. De quelle nature fut cette collaboration ? Quels étaient vos territoires respectifs ?

**LT :** On ne s'est jamais parlé pendant la phase de production. On s'est parlé seulement lorsque le jeu est finalement sorti. Je soupçonnais tout de même son implication. Cela étant, je ne suis pas spécialiste de l'histoire politique, ce n'est pas mon domaine. Non pas que je n'aime pas ce champ de spécialisation, mais je suis moins bon. Ma force réside davantage dans l'histoire culturelle, l'histoire de la vie quotidienne. Mes recherches portent là-dessus, donc c'est ce qu'ils [Ubisoft] voulaient. Quand ils m'ont approché, ils m'ont dit : « On voudrait que tu nous parles du quotidien, des larcins, des loisirs, des exécutions publiques, ce que les gens mangent, comment ils vivent, les vêtements, les bâtiments, etc. » Donc ça, j'étais très à l'aise avec ça. Mais je savais que le côté politique, ce qui est plus tendancieux, qui fait extrêmement débat en France, j'étais moins à l'aise avec ça. Par ailleurs, comme on l'a vu récemment, c'est un débat [l'interprétation de la Révolution française] qui est toujours aussi vif et présent, ce qui est une bonne chose parce que ça prouve que l'histoire est encore actuelle. Ce débat a révélé beaucoup de choses de l'identité française et du côté épidermique de la France par rapport à son histoire. Paradoxalement, du côté du Québec, j'ai souvent dit qu'aucun homme politique aujourd'hui, ici, n'aurait eu la volonté de s'attaquer à ce genre de médium culturel en disant qu'on y représente mal l'histoire. Parce que, d'une part, ils ne la connaissent pas – notre actuel ministre de l'Éducation n'a de lettres que les trois qui forment le mot sot, comme on dit gentiment –, et d'autre part, ils n'ont pas cette volonté d'inclure l'histoire dans un patrimoine général, fondateur d'une nation, alors qu'en France, oui. Et donc, qui s'attaque à la Révolution française, s'attaque au moment cœur. Ainsi, c'est souvent des historiens français qui s'y attaquent. Ce qu'ils [Ubisoft] ont su aussi, probablement, c'est que j'ai fait ma thèse à Paris. Je l'ai faite en tant que Français, parce que comme ma mère est française, je n'ai pas eu à faire toutes les démarches pour la cotutelle. Quand tu regardes ma thèse, dans le registre des thèses de Nanterre, c'est écrit « nationalité française ». Donc, je ne suis pas un produit importé. J'ai fait mon mémoire de maîtrise à l'Université Laval, mais je l'ai fait en cours à distance, puis déposé ici avec Claire Dolan. Par la suite, je suis parti en France pour ma thèse.

**MAR :** Vous disposez ainsi d'un vaste réseau professionnel en France. Ce qui peut expliquer donc, en partie, la sollicitation d'Ubisoft.

ROBERT, Marc-André. « L'historien derrière la console : *Assassin's Creed : Unity*. Entrevue avec Laurent Turcot ». *HistoireEngagee.ca* (14 avril 2015), [en ligne]. <http://histoireengagee.ca/lhistorien-derriere-la-console-assassins-creed-unity-entrevue-avec-laurent-turcot>

**LT :** En effet, tout mon réseau est là-bas. Je me demande quand même s'ils n'ont pas voulu aller chercher quelqu'un de l'extérieur, en partie, pour se dédouaner. Une autre période très trouble de l'histoire française, pour les Français, c'est la période de l'Occupation et de la Libération. Certains des plus grands historiens de cette période sont des Américains, comme Robert Paxton par exemple. Donc je me demande s'ils n'ont pas voulu faire ça avec ce projet. Bon, je leur en mets peut-être trop dans la bouche. Il faut savoir que pendant tout le débat qui a éclaté après la sortie du jeu, Ubisoft est resté mystérieusement muet, comme s'ils avaient jeté un simple écran de fumée.

**MAR :** Puisque vous l'évoquez, parlons de la polémique suscitée par la sortie du jeu. Nous avons pu voir et lire une fronde assez virulente de la gauche française, notamment, qui dénonçait la représentation de certains aspects de la Révolution française dans le jeu. Ubisoft vous a-t-il, Jean-Clément Martin et vous, indiqué quoi dire et quoi ne pas dire ? Sachant qu'un tel jeu était susceptible de créer une controverse, se sont-ils servis de vous, des historiens, pour, justement, au moment de la sortie du jeu, s'extraire de la polémique et garder la tête hors de l'eau ?

**LT :** J'ai demandé à être délié de mon entente de confidentialité au début du mois d'octobre (2014), chose qui a été faite, et j'ai ensuite publié un communiqué de presse pour dire que je travaillais là-dessus, mais Ubisoft ne nous a jamais dicté ce qu'il fallait ou pas dire. À savoir maintenant s'ils nous ont utilisés, je ne sais pas. D'un autre côté, quand j'ai commencé à travailler sur le jeu, j'ai dit aux gens d'Ubisoft de se préparer un plan de presse parce qu'il y aurait certainement une polémique lors de la sortie du jeu et que la polémique ne pouvait qu'être vive. Vous serez attaqués à gauche et à droite. Ceci dit, je ne savais pas ce qu'il y avait dans la trame narrative du jeu, je l'ai découverte en même temps que tout le monde. Ils ne me l'ont pas montrée parce qu'ils voulaient éviter toutes les fuites possibles. Il n'y a que Jean-Clément Martin qui avait lu le scénario, du début à la fin. Dans le livre qu'on prépare justement sur la production de ce jeu, il va intervenir notamment sur le contexte du scénario et, de mon côté, je vais intervenir davantage sur l'espace, comment est-il représenté, ce qui est vrai, ce qui est faux, etc. Donc, ils n'ont absolument pas voulu et quand j'ai fait des entrevues, notamment à Anne-Marie Dussault pour 24 heures en 60 minutes, je l'ai su au début de l'après-midi qu'ils m'invitaient. Ubisoft a préféré envoyer un communiqué de presse mentionnant que ce [débat sur la représentation de l'histoire] n'est pas leur domaine, qu'ils ont simplement fait un jeu. C'est défendable, mais d'un autre côté, ils doivent prendre acte de ce qu'ils ont fait. Quand il y a des débats, de dire : « oui, nous avons décidé de représenter Robespierre de telle manière, parce qu'on s'est basé sur tel historien ». Ça, ils ne l'ont pas fait. Ceci dit, en entrevue, je ne défendais pas Ubisoft, je ne défendais pas le jeu, je défendais mon intégrité d'historien. Au fond, pas tellement mon travail, parce que je leur livrais des tonnes de documents, mais je n'avais aucun *output*, je ne savais pas comment ils les utilisaient. Par exemple, à la suite de la diffusion de la première bande-annonce, je leur ai envoyé une liste d'anachronismes. Un de ceux qui m'a le plus choqué, c'était le chapeau haut de forme. Dans le jeu, tu vois des gens ordinaires avec ce chapeau. Je leur ai dit que ce type de vêtement ne s'est généralisé qu'après les années 1810-1820. Il y en avait à Paris à cette époque [Révolution française] des chapeaux à haut-de-forme, type révolutionnaire comme Camille Desmoulins les portait, mais ce n'était pas du tout comme ceux qu'on pouvait voir dans le jeu et certainement pas porté par des mendiants. À un moment

ROBERT, Marc-André. « L'historien derrière la console : *Assassin's Creed : Unity*. Entrevue avec Laurent Turcot ». *HistoireEngagee.ca* (14 avril 2015), [en ligne]. <http://histoireengagee.ca/lhistorien-derriere-la-console-assassins-creed-unity-entrevue-avec-laurent-turcot>

donné, il faut savoir conjuguer, et c'est là où la difficulté du travail de l'historien public réside, entre le temps que tu as pour produire le document, en l'occurrence le jeu, et la profondeur historique dans laquelle tu veux aller, la profondeur des débats. Il y a tout plein d'éléments qui sont évoqués, qui font débat. L'histoire, ne l'oublions pas, est faite de trous. Là, le jeu est plein.

**MAR :** On bouche ainsi les trous, faute de preuves.

**LT :** Et sans note de bas de page. Même si ce n'est pas leur [Ubisoft] travail de faire ça, ils auraient quand même pu dire comment ils ont travaillé. Ils ont des « historiens maison ». Un de ceux-là, qui est connu, c'est Maxime Durand. Maxime m'a souvent dit qu'il leur apporte plein de choses, mais il y a d'autres impératifs, l'animation par exemple, qui supplantent parfois la vérité historique.

**MAR :** À travers cette démarche de production donc, parlons de votre travail. Avez-vous procédé de la même manière que sur un « projet d'historien », permettez-moi l'expression ? Fouiller d'abord l'historiographie, faire un bilan des écrits, relever les tendances, les consensus, identifier les failles, les absences. Formuler ensuite une hypothèse. Consulter les sources de façon à affirmer ou infirmer l'hypothèse, etc. ?

**LT :** C'est plus simple que ça. Fin novembre, ils m'écrivent pour me dire ce qu'ils veulent faire. Je dois organiser une formation de six heures, en anglais, pour former l'équipe de Toronto qui travaille sur le Quartier Latin. Et ils m'envoient une liste hallucinante, extrêmement développée. Tout de suite, je leur ai dit : « vous vous imaginez la charge de travail que cela représente ? ». J'accepte quand même, je le fais, mais les six heures ont été super remplies. Je me suis rendu compte que je leur ai donné des tonnes d'images, des extraits de films, etc. Pas tellement des trucs hyper pointus, mais plutôt une manière de penser, 18<sup>e</sup> siècle. Toi et moi, historiens, qui sont spécialistes de périodes historiques, on sait comment ces hommes-là vont réagir parce qu'il y a tout un contexte qui est le leur. On ne va pas mettre, par exemple, une montre-bracelet à Robespierre. Mais cette manière de réfléchir, qui est celle d'un historien, eux ne l'ont pas. Donc, pour leur donner une sorte de réflexe, d'instinct, de se demander : « est-ce que ça, ça marche ? ».

**MAR :** Ce réflexe n'est certes pas donné à tout un chacun, surtout à l'extérieur des « sentiers balisés » de la pratique de l'histoire.

**LT :** Comme dans certains films, *Ridicule* (1996) de Patrice Leconte, il y a des tableaux que tu reconnais du 18<sup>e</sup> siècle. Lors de la scène d'ouverture, il y a des phrases tirées du *Mariage de Figaro* de Beaumarchais. Pour celles et ceux qui le connaissent, le déclic est instantané. Comme une partition de jazz. À un certain moment, on va se dire voici tel thème, voici tel autre. Mais ça, c'est juste un *trip* d'historiens. Pour le commun des mortels, l'espace plein, ils vont le concevoir comme étant toute une vérité, ce qui n'est pas vrai. Donc l'intérêt de la polémique, c'est de dire : attendez ! tout n'est pas vrai. On parlait des espaces vides tout à l'heure. Dans la musique baroque, il y a des moments, sur une portée, où tu as une note suivie de quatre temps

ROBERT, Marc-André. « L'historien derrière la console : *Assassin's Creed : Unity*. Entrevue avec Laurent Turcot ». *HistoireEngagee.ca* (14 avril 2015), [en ligne]. <http://histoireengagee.ca/lhistorien-derriere-la-console-assassins-creed-unity-entrevue-avec-laurent-turcot>

vides, puis une autre note. C'est dit au claveciniste, improvise ! Il ne va pas commencer à jouer *My Favorite Thing* sur une partition baroque. Il va faire une gamme, « à la manière de ». Eux [Ubisoft], ils n'ont pas fait « à la manière de », parce qu'ils reprennent des choses qui sont très 21<sup>e</sup> siècle.

**MAR :** En même temps, on s'entend qu'il s'agit là d'un jeu vidéo, s'adressant essentiellement à une communauté de *gamers*, des gens qui s'intéressent probablement déjà à cette franchise qu'est *Assassin's Creed*, sinon qui la découvre ; il s'agit d'un jeu grand public, pour des gens qui n'ont forcément pas une formation d'historien ni même une culture historique développée, qui veulent jouer à ce jeu d'abord pour ces vertus ludiques, son style de *gameplay*, sa dynamique, son design. Autrement dit, au-delà de l'aspect historique, le jeu les intéresse en tant que jeu. Puisque ce n'est pas un document historique, est-ce que cette obligation du recours étroit aux sources est si valable, nécessaire ?

**LT :** Il s'agit du même débat que celui des romans historiques. On pourrait parler des bandes dessinées, des films historiques. On m'a demandé s'il existe un autre jeu vidéo articulé autour d'une trame historique ayant été critiqué aussi vivement. Lorsque la comédie musicale *Notre-Dame de Paris* de Luc Plamondon, adaptée de l'œuvre de Victor Hugo, a été présentée à Paris à partir de 1998, je n'ai pas souvenir qu'on l'ait attaqué sur son contenu historique. On l'a attaqué en revanche sur son style, ses constructions, sur les affabulations que Plamondon a peut-être faites, jamais sur le côté historique. Alors qu'ici, la raison pour laquelle on s'est attaqué au contenu historique, c'est la nature épidermique de la Révolution française. Au Québec, ici, les Français ne s'en rendent peut-être pas compte, mais si on créait un jeu vidéo sur la Conquête, ce serait la même chose. Mon rêve, ce serait qu'avec une compagnie de jeu québécoise, on reconstitue la bataille des Plaines d'Abraham, les 20 minutes, un peu à la manière de Quentin Tarantino. Tu vois un personnage, tu le suis pendant quelques minutes, et clac ! il meurt. Tu te transportes de l'autre côté, tu en suis un autre et clac ! il meurt. Tu vas vers Montcalm, clac ! il meurt. On a tout pour le faire... sauf l'argent. Donne-moi 200 millions de dollars pour faire ce genre de reconstitution du 18<sup>e</sup> siècle, je vais te faire la bataille des Plaines. Et sur les bancs d'école ensuite, on va en avoir des milliers de jeunes pour suivre un cours sur la Conquête.

**MAR :** Il ne faut donc pas percevoir *Assassin's Creed* comme un médium d'enseignement de l'histoire, mais plutôt comme un médium de présentation, d'initiation à l'histoire. Car bien évidemment, *Assassin's Creed Unity* ne remplace pas *L'Ancien régime et la Révolution* de Tocqueville par exemple. Ce jeu ne cherche pas à montrer l'Histoire (avec un grand H) de la Révolution française. De toute façon, ce n'est pas le but recherché. Il s'agit d'un angle d'approche particulier sur la Révolution, grand public, *geek* même, qui plus est dans un contexte ludique. Par ailleurs, si Tocqueville avait tout écrit sur la Révolution française, si une telle entreprise était possible, Jean-Clément Martin n'aurait probablement pas consacré une partie de sa carrière à étudier cet événement. L'histoire qu'écrivent les historiens est une histoire au présent, condamnée à être sans cesse dépassée.

ROBERT, Marc-André. « L'historien derrière la console : *Assassin's Creed : Unity*. Entrevue avec Laurent Turcot ». *HistoireEngagee.ca* (14 avril 2015), [en ligne]. <http://histoireengagee.ca/lhistorien-derriere-la-console-assassins-creed-unity-entrevue-avec-laurent-turcot>

**LT :** On n'épuise jamais le sujet. Quand tu écris un livre d'histoire, ce n'est pas pour épuiser un sujet. Tu apportes une brique au mur. Comme on le disait, ici, il s'agit d'un jeu vidéo. On a lancé des critiques à un jeu vidéo de la même manière que l'on pourrait critiquer un livre d'histoire. Je veux bien qu'on relève toutes les erreurs historiques. Dans un certain article, on croyait identifier les sept erreurs historiques du jeu. J'ai voulu leur écrire pour leur dire que je pourrais leur en fournir 300 de plus en moins de cinq minutes. Mais quel est l'intérêt de faire ça ? D'abord, moi, je n'ai pas de temps à perdre avec ça. Ensuite, ce n'est pas le but d'un jeu vidéo. L'intérêt premier, c'est autre chose. J'ai des amis qui ne sont pas historiens. Lorsque le jeu est sorti, je suis allé jouer chez l'un d'eux. Cet ami m'a dit : « Attends ! Il faut que je te montre cette scène de la Sainte-Chapelle ! ». Puis, il se déplace avec le personnage sur les lieux. Le gars n'est jamais allé à Paris et là, il sait ce que c'est que la Sainte-Chapelle et il la trouve superbe. Il a gagné. Les touristes vont chercher le Paris de la Révolution et ils vont vouloir voir ça. Pour tous ces gens-là, le pari est gagné. Tu as 15 millions de personnes qui vont entrer en contact avec Robespierre, Danton, Marat, des personnages centraux de l'histoire, puis tu te dis, quel est le problème, réellement ? Ils vont vouloir aller sur Wikipédia, ils vont y aller. Si ça se trouve, ils vont se dire qu'ils n'en ont pas assez et ils vont aller se chercher un livre sur la Révolution française. Bon, c'est peut-être 0,000001% des joueurs, mais c'est tout de même ça de gagné.

**MAR :** Rarement dans les films de fiction/reconstitution historique, les personnages sont représentés d'une façon fidèle et crédible au sens historique, c'est-à-dire par des mœurs, des émotions, des psychés, des postures, etc. qui traduiraient véritablement l'époque dans laquelle ils ont vécu. On les campe ainsi à partir de repères très contemporains, ce qui, évidemment, est un anachronisme. Peut-on alors parler vraiment de fiction « historique » ? Cependant, n'est-ce inévitable ? Il en va de l'adhésion des spectateurs qui, eux, n'ont pas forcément une culture historique très fine. Mal nécessaire donc ?

**LT :** De la même manière, les concepteurs de jeu vidéo se cachent toujours derrière une seule chose : l'histoire est intemporelle. Les personnages sont intemporels. Chose à laquelle je ne crois pas. On présente toujours un grand homme comme un homme hors de son temps. Je trouve cette manière de penser tellement réductrice. Il n'y a rien de plus contextualisé, imbriqué dans leur époque que les grands personnages historiques. C'est pour cette raison que je t'expliquais que je veux qu'ils pensent 18<sup>e</sup> siècle. Tu ne peux pas penser Napoléon comme on pense aux grands chefs militaires de la fin du 19<sup>e</sup> siècle et du début du 20<sup>e</sup> siècle. Tu ne peux pas faire de Napoléon un rebelle avant l'heure. Ça ne fonctionne pas comme ça. Napoléon, c'est un gars qui a été formé à l'école militaire de la fin du 18<sup>e</sup> siècle. Il connaît les tactiques. Il les a transformées, certes, mais c'est comme une improvisation. Tu n'inventes pas lorsque tu improvises, tu assembles.

**MAR :** Micheline Dumont, historienne et professeure retraitée de l'Université de Sherbrooke, ne manque pas une occasion de dénoncer les romans historiques comme genre littéraire empruntant, à tort selon elle, le qualificatif « historique ». Elle ne peut se résoudre à laisser aller ce qualificatif, alors que les auteurs mettent, bien souvent, des mots, des expressions, des concepts très contemporains dans la bouche de personnages historiques, fictifs ou pas. Peut-on, par exemple, laisser entendre qu'une Fille du roi, au 17<sup>e</sup> siècle, pouvait être « stressée »,

ROBERT, Marc-André. « L'historien derrière la console : *Assassin's Creed : Unity*. Entrevue avec Laurent Turcot ». *HistoireEngagee.ca* (14 avril 2015), [en ligne]. <http://histoireengagee.ca/lhistorien-derriere-la-console-assassins-creed-unity-entrevue-avec-laurent-turcot>

alors que ce concept, le stress, est une invention passablement récente ? Nonobstant, il faut comprendre l'utilité du roman historique. Servent-ils à instruire historiquement les lecteurs, de la même façon qu'un essai historique ou un ouvrage collectif traitant d'une problématique historique assez pointue ? Ou alors servent-ils plutôt à donner des points de référence ? À s'assurer, en empruntant une langue contemporaine, que lecteur comprennent bien la réalité historique évoquée dans le roman. Mais pas à faire des lecteurs des historiens ou des historiennes. Peut-être auront-ils envie ensuite de lire un essai, un ouvrage historique plus érudit sur le sujet. Ils auront eu l'amorce nécessaire.

**LT :** Le problème avec une telle vision, c'est que ça sous-entend que l'histoire appartient à un ensemble d'initiés. Pour entrer dans le cénacle, voici ce qu'il faut faire. La profession d'historien, selon moi, ceux qui se disent historiens, oui. Nous sommes reliés par une éthique. Mais je m'insurge devant certaines personnes, à la radio par exemple, qui se prétendent historiens. Quand je les entends, je me dis, non, vous n'êtes pas historiens. Vous avez fait un baccalauréat, mais vous ne maîtrisez pas la méthodologie historique, la critique interne, la critique externe, etc. Je l'ai souvent dit sur les plateaux télé. En histoire, on travaille sur les traces du passé, pas sur le passé lui-même. Dans tout le débat entourant la sortie du jeu, j'ai répliqué à Jean-Luc Mélançon (député français, ancien coprésident du Parti de gauche), j'ai mes sources, quelles sont les vôtres ? Montrez-les-moi ! Et de la même manière, l'histoire n'appartient pas aux historiens, elle appartient à tous ceux qui veulent s'y intéresser. Le grand problème avec les universitaires est que, comme ils considèrent qu'ils possèdent une Connaissance (avec un grand C), ils doivent en rester là. Pour ma part, je considère que nous avons un rôle social à jouer, un rôle d'éducation civique. Ce n'est pas parce que l'on s'est rendu à ce niveau d'éducation supérieure qu'il faille toujours regarder vers le haut, ou encore regarder nos étudiants de haut justement. Certains étudiants suivant mes cours ont des références historiques surprenantes. Dans mon cours sur la Renaissance par exemple, certains étudiants ayant joué à *Assassin's Creed II*, me parlent de l'assassinat de Julien de Médicis et comment Laurent de Médicis dit le Magnifique s'en est sorti. Quand je leur raconte l'histoire, ils me répondent que c'est exactement ce qu'ils ont vu dans le jeu. Qu'ont-ils fait ensuite ? Ils ont voulu en savoir plus et ils ont consulté ma bibliographie. C'est un déclencheur qui est déterminant.

**MAR :** En effet.

**LT :** Ce qui m'a amené à l'histoire du 18<sup>e</sup> siècle, c'est un film qui m'a marqué complètement : *Amadeus* (1984) de Milos Forman. Une fresque monumentale... qui est truffée d'erreurs historiques. Est-ce que c'est vraiment important ? Dans le film, le rire de Mozart, notamment, serait sûrement très choquant pour ses contemporains, à l'époque, mais il est là. Et les spectateurs comprennent. La musique est là, l'ambiance est là. Les salles de spectacles sont là. Le but d'*Assassin's Creed*, Paris est là. Vas te promener dans le Paris de la Révolution, ça n'existe plus. Il n'existe juste plus. La Bastille est détruite et tu l'as, là, grandeur nature, façon de parler. Ce que je veux créer chez les étudiants, c'est ça ! Cette espèce de saisissement émotionnel. Quand je parle du Massacre de la Saint-Barthélémy en 1572, je leur parle de 500 morts en une nuit. Ils me regardent bêtement en voulant dire : « Ouais, pis ? ». Je montre la

ROBERT, Marc-André. « L'historien derrière la console : *Assassin's Creed : Unity*. Entrevue avec Laurent Turcot ». *HistoireEngagee.ca* (14 avril 2015), [en ligne]. <http://histoireengagee.ca/lhistorien-derriere-la-console-assassins-creed-unity-entrevue-avec-laurent-turcot>

scène du film *La Reine Margot* (1994) de Patrice Chéreau, dans laquelle tu vois du sang qui n'en finit plus de couler, avec la musique, et voilà ! Là, ils comprennent.

**MAR** : Le poids des images, du son, de la vidéo. C'est là où les nouveaux médias ont leur importance en histoire. Les jeux vidéo en sont un autre exemple.