Médiatiser Versailles : représentations du pouvoir, circulations culturelles et expériences patrimoniales

Lieu d'exercice, de représentation et de mise en scène du pouvoir monarchique, Versailles est devenu, à partir du XVIIe siècle puis avec la constitution de sa mémoire patrimoniale, un puissant foyer de production et de circulation de représentations et d'imaginaires. Architecture, jardins, cérémonial, société de cour et figures royales ont contribué à former un ensemble de motifs, de récits et de pratiques qui, au-delà des transformations politiques des XVIIIe et XIXe siècles, ont durablement associé Versailles à certaines conceptions du pouvoir, de la cour et de la monarchie. Cet imaginaire ne s'est pas maintenu à l'identique après la disparition du monde qui l'avait produit : littérature, cinéma, télévision, bande dessinée, manga, jeu vidéo et, plus récemment, dispositifs immersifs l'ont successivement mobilisé, déplacé et transformé.

L'ambition de cette journée d'études est d'interroger les persistances, les déplacements et les reconfigurations de cet imaginaire versaillais dans les cultures médiatiques. Elle cherchera plus précisément à comprendre comment les médias construisent, transforment et font éprouver Versailles comme espace de représentation du pouvoir. S'inspirant de l'approche des « médiacultures » développée par Éric Macé et Éric Maigret [MACÉ, MAIGRET, 2005], notre posture considère les productions médiatiques non comme de simples reflets de représentations préexistantes, mais comme des médiations participant à leur construction et à leur appropriation. Cette perspective fait également dialoguer les travaux consacrés à la représentation [CHARTIER, 1989], aux imaginaires sociaux [GAGNON, 2019] et aux transferts culturels [ESPAGNE, 2013].

Par « imaginaire de Versailles », nous entendons un ensemble évolutif de motifs, de figures et de récits qui rendent Versailles culturellement identifiable et disponible pour de nouvelles appropriations. Notre hypothèse est que cet imaginaire procède notamment d'une sédimentation médiatique : les productions contemporaines ne se construisent pas seulement dans la relation à un référent historique, mais héritent de formes médiatiques antérieures, susceptibles de devenir à leur tour des matrices. Dans le prolongement du colloque *Rencontres des fictions historiques*, il ne s'agira donc pas de mesurer les œuvres à leur seule fidélité au passé, mais d'étudier les opérations de sélection, de cadrage, de mise en récit, de mise en images et de mise en jeu par lesquelles Versailles est continuellement réinventé. Cinéma, séries télévisées, bande dessinée, manga, jeux vidéo et dispositifs immersifs constitueront ainsi des terrains comparatifs permettant d'étudier comment un

imaginaire versaillais du pouvoir se reconfigure selon les propriétés des dispositifs qui le prennent en charge.

Cette perspective conduit également à interroger les circulations internationales de cet imaginaire. *La Rose de Versailles* de Riyoko Ikeda constitue à cet égard un cas révélateur : la réappropriation japonaise de Versailles, de Marie-Antoinette et de la cour est devenue elle-même une référence pour des représentations ultérieures [SUVILAY, 2025]. Le transfert culturel peut dès lors être envisagé comme multidirectionnel : les représentations versaillaises circulent hors de France, sont reconfigurées selon d'autres traditions culturelles et médiatiques, puis circulent de nouveau sous des formes transformées. Il s'agira ainsi d'étudier moins la simple diffusion internationale d'un « modèle Versailles » que les transformations produites par ses circulations.

Le projet entre directement en résonance avec les recherches conduites par le Centre de recherche du château de Versailles. Il prolonge notamment, dans le champ des cultures médiatiques contemporaines, les interrogations du programme « Identités curiales et le mythe de Versailles en Europe : perceptions, adhésions et rejets », consacré à la constitution et à la diffusion du mythe versaillais aux XVIIIe et XIXe siècles, et dialogue avec le programme « La représentation de l'histoire au sein des collections du musée de Versailles ». Il rencontre également les formes de médiation actuellement développées par le Centre et le château : VERSPERA et Immersailles renouvellent l'exploration des données historiques relatives au patrimoine versaillais ; *Lumière de la Liberté*, coproduite dans le cadre des commémorations du 250e anniversaire de la Déclaration d'indépendance américaine, associe réalité virtuelle, réalité augmentée, narration historique et interaction. Enfin, l'exposition consacrée en 2026-2027 au making-of de *Marie-Antoinette* de Sofia Coppola, présentée au Petit Trianon où furent tournées plusieurs séquences du film, montre comment une représentation cinématographique de Versailles peut à son tour être réinvestie par le lieu patrimonial. Ces initiatives permettent ainsi d'interroger le passage d'un Versailles représenté à un Versailles expérimenté et, plus largement, les circulations entre patrimoine et cultures médiatiques.

Trois axes permettront d'explorer cette problématique.

Axe 1 — Hériter de Versailles : lieux, figures et topoï du pouvoir

Ce premier axe étudiera la constitution et la transformation d'un répertoire de formes permettant d'identifier Versailles comme espace de pouvoir. La Galerie des Glaces, les jardins, les appartements royaux, le cérémonial, l'étiquette et les espaces secrets forment un répertoire de lieux et de pratiques régulièrement mobilisés par les dispositifs de

représentation. Louis XIV et Marie-Antoinette constituent, avec ces espaces et ces pratiques, des figures et des motifs privilégiés de cet imaginaire.

Il s'agira moins d'en dresser l'inventaire que d'en interroger les généalogies et les fonctions. Comment éléments historiques, patrimoniaux et fictionnels se combinent-ils pour rendre Versailles immédiatement identifiable ? Quelles conceptions du pouvoir produisent-ils ? Quelles périodes de l'histoire versaillaise sont privilégiées, condensées ou laissées dans l'ombre ? Les productions contemporaines puisent-elles directement dans les sources historiques ou héritent-elles également de formes fixées par des représentations médiatiques antérieures ?

Cet axe mettra ainsi à l'épreuve l'hypothèse d'une sédimentation médiatique : la répétition et la transformation de certains motifs pourraient contribuer à former une topique de Versailles, c'est-à-dire un répertoire de lieux, de figures, de gestes et de situations mobilisables pour représenter le pouvoir de cour. Ses significations évoluent selon les contextes historiques, culturels et médiatiques de ses réemplois.

Axe 2 — Reconfigurer Versailles : adaptations, circulations et transferts

Ce deuxième axe étudiera ce que les changements de support, de dispositif et d'espace culturel font à cet imaginaire. Adapter Versailles ne consiste pas à transporter un contenu historique inchangé : chaque dispositif impose ses formes narratives, esthétiques et techniques, tandis que chaque contexte culturel mobilise ses propres références.

Les propositions pourront interroger les généalogies et les circulations entre dispositifs : comment une représentation médiatique devient-elle à son tour une référence ? Quels personnages, espaces ou récits résistent au changement de support, et lesquels sont reconfigurés ? Adaptation et intermédialité seront ainsi envisagées comme des opérations participant à la transformation des significations attachées à Versailles.

Une attention particulière sera portée aux transferts culturels. *La Rose de Versailles*, devenue une référence structurante pour certaines représentations japonaises de Marie-Antoinette et de la cour de France [SUVILAY, 2025], permet notamment d'interroger les circulations entre France et Japon et entre manga, animation et autres formes médiatiques. Plus largement, il s'agira d'étudier la constitution d'un imaginaire transnational de Versailles, dans lequel les productions réalisées hors de France peuvent à leur tour transformer les manières de percevoir et de médiatiser le patrimoine versaillais.

Axe 3 — Faire l'expérience de Versailles : interactivité, immersion et médiation patrimoniale

Le troisième axe sera consacré aux dispositifs qui ne proposent plus seulement de voir ou de raconter Versailles, mais permettent de l'explorer, de l'expérimenter ou de le jouer. Jeux vidéo, reconstitutions numériques, réalité virtuelle et augmentée transforment la position du public en lui donnant une capacité de déplacement, d'action ou d'interaction. L'immersion ne sera donc pas envisagée comme un simple progrès technique de la médiation, mais comme une transformation des régimes de représentation et des positions assignées aux publics.

Il s'agira notamment d'ouvrir la « boîte noire » de ces dispositifs en étudiant leurs conditions de production. Des œuvres et dispositifs tels que *Versailles 1685*, *Steelrising* ou *Lumière de la Liberté* pourront être mobilisés comme terrains d'étude pour interroger les relations entre institutions patrimoniales, historiens et professionnels des industries culturelles. Comment se négocient documentation historique, contraintes patrimoniales, lisibilité narrative, choix esthétiques et expérience interactive ? Quels rôles jouent historiens, conservateurs, scénaristes, artistes, développeurs et médiateurs dans cette fabrique collective ?

Cet axe pourra enfin associer l'analyse des dispositifs à un dialogue avec leurs concepteurs, afin de confronter les productions achevées aux références, documents et arbitrages qui président à leur réalisation. *Lumière de la Liberté* constitue à cet égard un terrain contemporain particulièrement fécond pour interroger la manière dont immersion et interactivité renouvellent l'expérience, la transmission et l'appropriation de l'imaginaire versaillais.

Bibliographie indicative

BOUTET, Marjolaine, CROS, Laurence et ROSSIGNOL, Marie-Jeanne, « Fiction historique anglo-américaine : culture populaire au service de l'Histoire ou derniers feux d'une hégémonie culturelle ? », *Le Temps des médias*, no 37, 2021, p. 6-20.

CHARTIER, Roger, « Le monde comme représentation », *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, vol. 44, no 6, 1989, p. 1505-1520.

ESPAGNE, Michel, « La notion de transfert culturel », *Revue Sciences/Lettres*, no 1, 2013.

GAGNON, Alex, « Pour une histoire de l'imaginaire social : synthèse théorique autour d'un concept », *Sociologie et sociétés*, vol. 51, nos 1-2, 2019, p. 323-348.

MACÉ, Éric et MAIGRET, Éric (dir.), *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, Armand Colin/INA, 2005.

RYAN, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality 2. Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2015.

SUVILAY, Bounthavy, « Marie-Antoinette en manga : les réinventions de l'histoire par la fiction graphique », *Écrire l'histoire*, no 25, 2025.

Biographie - Romain Vincent

Romain Vincent : Docteur en sciences de l'éducation et chercheur associé au laboratoire ISMEE (Université Sorbonne Paris Nord). Ses travaux de thèse traitent de l'utilisation pédagogique des jeux vidéo dans le système scolaire français. Il mène également une activité de médiation autour de la représentation du passé dans les jeux vidéo sur la chaîne YouTube « Jeux vidéo et Histoire ».

Principales références bibliographiques :

Romain Vincent, « Faire entrer le jeu vidéo en classe : Les cultures ludiques juvéniles au prisme des pratiques enseignantes » *Éducation et sociétés*, 50(2), p. 69-85. https://doi.org/10.3917/es.050.0069, 2023.
Romain Vincent, « Moyen Âge et jeu vidéo : Jouer au Moyen Âge à l'école », *Les médiévistes face aux médiévalismes*, Martin Aurell, Florian Besson, Justine Breton et Lucie Malbos (dirs), PUR, 2023, p. 127-138.

Romain Vincent, « Du jeu vidéo au document de travail : la scolarisation d'*Assassin's Creed* », Le Temps des médias, vol. 37-2, 2021, p. 183-199.

Biographie - Alexis Hassler

Alexis Hassler : Docteur en littérature comparée et chercheur associé au LIRCES (Université Côte d'Azur). Ses recherches portent sur les adaptations, les circulations transmédiales et les représentations du passé dans les cultures médiatiques, avec une attention particulière portée au jeu vidéo. Sa thèse étudie les adaptations vidéoludiques de Sherlock Holmes et les processus de transposition, de réécriture et d'expansion des univers fictionnels entre différents médias.

Principales références bibliographiques :

Alexis Hassler, « Les mondes transmédiaux : les adaptations vidéoludiques de Sherlock Holmes », thèse de doctorat en littérature comparée, Université Côte d'Azur, 2025. Thèse en ligne sur HAL

Alexis Hassler, « Un cas de transmédialité : l'œuvre de Jules Verne en jeu vidéo — entre transposition, invention et réécriture », *Sēmēion Med*, no 6, 2021. Article en ligne sur HAL

Alexis Hassler, « There is no game, Pony Island - le glitch vidéoludique ou la narration impossible », *Fabula / Les colloques*, *Narrative Anomalies and Impossible Genres /*

Anomalies narratives et genres impossibles, Impossible fictions / Fictions impossibles, dir. Françoise Lavocat, Akihiro Kubo et Alison James. Article en ligne sur Fabula