

Introduction

Joana BARRETO, Gaspard DELON et Pauline LAFILLE

Née en Grèce comme forme privilégiée de la guerre dans sa conception occidentale¹, la bataille a été conçue comme un « objet fini, délicatement ciselé par la perfection de ses unités de temps, de lieu et d'action² » : elle voit les forces armées se concentrer en un point et un moment, censé apporter dans un affrontement ponctuel la résolution du conflit. Quoique de multiples combats échappent à ce modèle tactique, la bataille a longtemps été le paradigme du récit de la guerre et de ses représentations, et l'un des sujets privilégiés de l'histoire sous sa forme événementielle³. Ces dernières décennies, les historiens concernés par l'étude du fait militaire, dans la lignée du *linguistic turn*, ont souligné le caractère construit de cette unité close de la bataille qui, comme le soulignait déjà George Duby, existe seulement à travers son récit. Ce n'est qu'*a posteriori* que sa « mise en intrigue⁴ » lui donne sa forme d'événement et sa lisibilité politique.

La mise en images de la bataille a représenté un défi pour les artistes car l'action militaire requiert un agencement formel capable de transmettre l'ampleur – géographique, humaine, matérielle, mais aussi idéologique – des combats. Les dimensions parfois immenses des rencontres militaires ont contribué à leur monumentalisation visuelle, selon une analogie d'échelle qui traduit le souhait de parfaire l'imitation entre l'action et la représentation qui en forme la mémoire. À la démesure événementielle répond le gigantisme figuratif et narratif, qu'il soit spatial ou temporel selon la nature des arts. Les champs de bataille de plusieurs kilomètres de long, les nombres impressionnants de combattants, qu'on sut très progressivement mesurer⁵, appellent des fresques immenses, des tableaux qui couvrent le mur, des frises continues sculptées ou peintes, des salles entières, des tapisseries en série, des panoramas enveloppants qui,

chacun à leur manière, construisent le récit militaire avec une ampleur remarquable : 200 mètres de bas-reliefs sculptés pour la colonne Trajane ; 60 mètres de long pour la galerie peinte des batailles de l'Escorial ; plus de 21 mètres de long et près de 5 mètres de haut pour la seule toile de la *Prise de la Smalah d'Abd-el-Kader* d'Horace Vernet dans les salles d'Afrique du château de Versailles ; 110 mètres de circonférence et 12 mètres de haut pour le panorama de Waterloo. Au cinéma, ce sont le temps, les échelles de la vision et les moyens engagés qui contribuent à une vision idéalement exhaustive de l'action, cette fois en mouvement : 16 minutes de combats, 250 000 soldats numériques et un logiciel de simulation de foule pour l'évocation de la bataille de Gaugamèles dans le film *Alexander* (Oliver Stone, 2004)⁶.

Outre le recours au grand format, l'ambition d'embrasser l'action dans sa totalité suscite également la création de dispositifs et de formules originaux d'un point de vue morphologique ou technologique : la spire historiée de la colonne Trajane⁷, la galerie de batailles de l'époque moderne – organisée comme une narration continue ou bien comme une chronique composée de séquences successives –, la rotonde du panorama, les écrans larges du cinéma ont été autant d'inventions formelles vues comme adaptées à la spécificité du récit de bataille, quelques fois même inventées *ad hoc*. Le film de Sam Mendes *1917* montre encore l'actualité de ces réflexions sur la narration de la guerre, la traversée des combats de la Première Guerre mondiale se faisant par un plan séquence recomposé de près de 2 heures. Des frises antiques au morceau de bravoure cinématographique, en passant par les grands décors peints ou tissés de la Renaissance, ce corpus qui convoque différents médiums révèle à première vue une communauté,

voire une continuité d'enjeux, visuels et politiques : le désir de montrer et donc de *voir* la bataille, de construire une mémoire qui passe par l'impression d'y assister. Ainsi, le peintre florentin Vasari, en 1571, lors de la commande par le pape Pie V d'œuvres commémorant la bataille de Lépante⁸, se voit demander des fresques où l'on puisse « tout voir en détail » (« *veder tutto particolarmente* »), depuis les cordages des galères au choc de centaines de navires étendus sur les 10 km du golfe de Lépante. Pour autant, ces médiums et dispositifs multiples fonctionnent selon différents régimes : il y a plusieurs manières de penser ce « comme si on y avait été ». Que met-on, à ces différentes époques, derrière l'ambition affichée de donner à voir, parfois annoncée comme celle de faire (re)vivre la bataille au spectateur ? C'est le « désir historique de s'illusionner⁹ » et de voir la scène de guerre qu'il faut interroger dans la variété de ses formes, dans la diversité des solutions offertes par les médiums et par les artistes, dans la pratique d'exposition et de réception de la scène de guerre, à l'époque moderne dans les espaces de représentation palatiaux ou résidentiels, et à l'époque contemporaine, à destination d'un public plus vaste, souvent dans un cadre commercial, dans les États européens du XIX^e siècle et jusqu'aux sociétés actuelles.

En analysant les sources textuelles¹⁰, historiques et littéraires, l'historien Yuval Noah Harari repère une scansion chronologique majeure au XVIII^e siècle dans l'appréhension de la bataille¹¹. Se plaçant du point de vue de l'anthropologie du militaire et de l'histoire des émotions, il souligne le renversement dans les représentations qui ont figuré la guerre d'un paradigme de la *vision* à celui de l'*immersion* : il analyse le passage au cours du XVIII^e siècle de la guerre comme objet de vision à celui du combat comme lieu d'expérience charnelle. Le témoin oculaire (*eyewitness*), qui apparaît comme figure d'autorité du récit militaire du Moyen Âge et de l'époque moderne, ferait place au soldat comme témoin privilégié du combat, légitime pour avoir vécu dans sa chair l'événement (*fleshwitness*). Dans ce basculement, fruit d'une nouvelle conception du combat comme lieu de révélation individuelle et collective¹², interviendrait la distinction entre deux modalités de récit : d'une part, la clarification, et déjà l'intelligence du récit oculaire, de l'autre, l'intimité d'une expérience individuelle qui suppose sa non-transmissibilité à ceux qui n'ont pas combattu. Harari relève ainsi avec justesse un paradoxe mis en œuvre dans les récits de guerre contemporains : toujours plus sensibles, incarnés, voire immersifs, ils tentent d'approcher au plus près, voire au plus cru, une expérience du combat, dont le lecteur perçoit pourtant toujours davantage le caractère irremplaçable.

Les œuvres confirment-elles un tel parcours en ce qui concerne la représentation de la guerre : un basculement du visuel au sensoriel, du regard distancié à davantage de participation émotionnelle, marquée par une inclusion croissante du corps ? L'analyse d'une série d'exemples, du XV^e siècle à nos jours, permet de tracer certaines convergences avec ce modèle mais montre également la complexité des modalités de production et des expériences de réception, notamment dans le rapport entre narration, espace et spectateur.

Dès la Renaissance, l'ambition mimétique des artistes vise la participation intellectuelle et affective du spectateur invité à réactiver les mouvements dans son esprit à chaque réception¹³. La participation du spectateur à l'animation de l'action va, au cours des siècles, passer de la sollicitation de son regard et de son imagination à celle de son corps. Les XVII^e et XVIII^e siècles jouent ici un rôle pivot, lorsque la bataille n'est plus seulement un thème mais devient un genre. Cette période met aussi en place un nouveau paradigme, celui du grand format, qui implique de nouveaux liens au spectateur. La question du format dans son acception contemporaine de lien entre un sujet, une dimension et une destination, de l'implication d'un choix de forme pour traiter d'un sujet a des effets fondamentaux. Le changement d'échelle introduit une nouvelle esthétique dans son sens premier de perception et de sensation du beau ; le beau étant ainsi le résultat d'une co-création sensorielle entre l'artiste et le spectateur.

François Robichon comme Oliver Grau ont souligné que le passage entre la peinture des XV^e-XVIII^e siècles et le dispositif spectaculaire du panorama au XIX^e siècle (que les technologies virtuelles augmentent encore aujourd'hui) était plus qu'une différence de degré, mais bien de nature : l'enjeu de la visualisation passant de l'*imitation* à la *recréation* et à la véritable *illusion*, à travers une *immersion* sensorielle¹⁴. Dans les sociétés industrielles marquées par un nouveau rapport au militaire, une intimité de sentiment, recherchée de plus en plus fortement, est en effet visée par de nouveaux médiums, souvent polysensoriels, qui permettent l'inclusion d'un point de vue singulier et une implication émotionnelle renforcée. Malgré leur haut degré de mimésis, les images de guerre de l'époque moderne sont bien des *représentations*, tandis que le dispositif englobant du panorama (qui se définit étymologiquement par son ambition de « tout voir ») efface à dessein les limites de la toile et transforme l'illusion en artifice¹⁵, dans un spectacle totalisant à contempler, mais surtout à consommer. L'emploi des odeurs de poudre, des effets de fumée, des bruits, musiques militaires et effets sonores de canons, d'objets et de mannequins brouille les frontières de la perception¹⁶.

Durant la Renaissance et l'époque moderne, la scène de bataille oscille entre analyse visuelle de l'événement et participation, voire inclusion, du spectateur dans le traitement tumultueux de l'action¹⁷. L'auctorialité du témoin est parfois directement mise en scène dans le choix du point de vue rapporté à un individu, comme dans la gravure du siège de Vienne de 1529 attribuée à Hans Sebald Beham où le camp ennemi est représenté à 360° autour de la ville, observé directement depuis le clocher de la cathédrale par le peintre, centre de l'image et garant de sa véridicité. De même, de nombreux paysages et scènes d'histoire de la Renaissance, dans les pays du Nord ou en Italie, marqués par leur précision descriptive, fonctionnent selon la catégorie rhétorique de l'*énargéia*, et jouent d'un effet d'autorité construit sur la légitimité attachée à la vue comme témoignage¹⁸. Pour autant, la conception de l'*historia*, développée au même moment en Italie, fait triompher l'engagement émotionnel du spectateur associé à la démonstration nouvelle des affects des figures en action. Dans leurs textes sur la bataille, Léonard de Vinci ou Gian Paolo Lomazzo¹⁹ insistent, d'après un modèle poétique, sur la violence des sentiments de la guerre, où les passions humaines des vainqueurs et vaincus sont données à apprécier au spectateur comme affects légitimes du combat. Enfin, le genre artistique de la bataille tumultueuse, aux XVII^e et XVIII^e siècles²⁰, rapproche le combat du spectateur, et semble l'y inclure, en présentant des fragments de mêlées, comme vus depuis le champ de bataille : pour autant, la relative petitesse des figures et la part volontaire d'indétermination du récit tiennent à distance le naturalisme du combat et la visibilité souvent virtuose de la touche artialisée délibérément l'image²¹, si bien qu'il paraît anachronique de parler de « volonté immersive », même si les peintres recherchent un effet de vérité dans le rendu du chaos.

L'immersion polysensorielle offerte par les panoramas, associant un engagement complet par la vue, mais pas seulement, a largement été analysée comme un dispositif artistique total permettant une forme de diffusion idéologique patriotique pour les masses²², mais elle comporte aussi une part potentiellement nostalgique : le panorama dénonce paradoxalement, par sa débauche de procédés, la perte d'espoir de saisir la guerre par le visuel et de l'enserrer dans un espace clos²³. À cet égard, le mouvement dans le temps et l'espace permis par le montage cinématographique et par les dispositifs muséaux contemporains offre une nouvelle donne, plus adaptée aux formes labiles de la guerre moderne, capable de construire de nouvelles formes d'immersion mais qui crée aussi la possibilité de remettre en cause l'unité de l'événement et de son récit.

Entre volonté de voir, conscience de l'image comme représentation, désir et limites – techniques et éthiques – de l'immersion, ce volume, conçu comme ouvrage de synthèse à partir d'un colloque tenu en 2017 à l'Académie de France – Villa Médicis et à la Bibliotheca Hertziana à Rome, veut interroger à partir de la Renaissance l'historicité des dispositifs de mise en intrigue de la scène de bataille et des regards qu'ils sollicitent, des expériences visuelles, physiques et psychiques qu'ils construisent²⁴. Il s'agit d'étudier les enjeux culturels et politiques de la visualisation de la guerre, ses techniques ou dispositifs artistiques, les usages, pratiques, réactions et émotions qu'ils engendrent. Cette approche inclusive, à partir des modalités de création et de réception, unifie les perspectives de l'historiographie antérieure sur la scène de bataille, qui distinguent souvent analyses documentaires, iconographiques ou politiques, et approches stylistiques et génériques. En croisant histoire des médias, histoire de l'art et des cultures visuelles, histoire culturelle de la mémoire, le déplacement de la focale sur le rapport au spectateur permet de revenir sur la double problématique politique et artistique en les réarticulant plus étroitement²⁵. Elle interroge les ambitions des différents acteurs, producteurs et spectateurs de ces images, dont les textes contemporains nous laissent parfois les traces : elle envisage leurs usages, que ce soit leur réception idéale ou leurs perceptions faibles, plus difficiles à saisir. Le choix d'une chronologie longue permet de mettre en évidence l'historicité de ces dispositifs, liés aux conditions socio-économiques de leur exposition, et d'interroger les héritages, dialogues et ruptures entre ces formes de mise en image de la guerre, dont nous faisons aujourd'hui encore l'expérience, souvent dans le cadre désormais muséal²⁶ : à Waterloo, le *Mémorial 1815* combine ainsi, entre pédagogie et mise en spectacle²⁷, un parcours muséal didactique, le visionnage d'un film 3D sur la bataille, et comme clou, l'accès à la rotonde du panorama peint de Louis-Jules Dumoulin (1912).

La première section du livre, « L'espace du mur : agencements de l'illusion » s'intéresse à la fortune particulière que connaît la scène de bataille dans les arts monumentaux à partir de la Renaissance, à la faveur du renforcement des principes de magnificence et de convenance dans le cadre palatial. Les scènes de guerre s'y intègrent dans des dispositifs iconographiques variés et souvent originaux (séquence linéaire, face-à-face, décomposition de l'action), que ce soit dans les décors fixes ou mobiles²⁸. Cette monumentalisation de la guerre²⁹ s'accompagne d'un nouvel élan mimétique qui révolutionne le récit, entre recherche d'un point de vue panoramique propice au développement narratif et

démarche relationnelle avec le spectateur placé devant la représentation, en particulier par le jeu sur le cadre et le lien entre espace réel et espace fictif.

Dans la lignée du colloque de la Bibliotheca Hertziana *Galeriebauten*³⁰, qui s'était attaché à une définition fonctionnelle et morphologique de la galerie dans l'Europe moderne, on a voulu approfondir la convergence qui s'opère entre espace et décor de guerre, avec le développement européen de la galerie de batailles, lieu de mémoire et de prestige symbolique, objet de concurrence entre les commanditaires³¹. Cette typologie d'espace est le lieu de cristallisation d'une expérience visuelle englobante mais rationalisée de l'histoire, d'une rare efficacité³² : la forme oblongue et dynamique de la galerie peinte linéarise le temps et l'action représentée. Le regard « opéré » par le déplacement du visiteur commande l'activation de la galerie et le parcours visuel *de* et *dans* l'histoire. La marche initie dans cet espace contraint une forme de pouvoir, elle ritualise le parcours du regard comme exercice d'un contrôle sur l'événement et sur son récit, mais introduit également une forme de soumission à son déroulement, présenté de manière plus ou moins nette, comme une évidence.

En analysant différentes typologies d'organisation des scènes (scènes juxtaposées, frise continue, dispositifs fragmentés, cadres et miroirs) et la manière dont cette *invenzione*³³ conditionne le déplacement du spectateur, les contributions abordent différentes expériences de l'histoire à partir notamment des documents relatifs aux commandes, mais aussi aux visites ou bien encore, des *ekphraseis* anciennes des décors. Joana Barreto montre les prémisses italiennes de la galerie de bataille au XVI^e siècle en insistant sur le décor méconnu du château de Spezzano en Émilie-Romagne, chronique séquencée faite de scènes indépendantes, et s'interroge sur les modalités de réception de ce décor, malheureusement aujourd'hui incomplet, à partir d'un témoignage contemporain. Pauline Lafille analyse le cas hors norme que constitue la narration continue de 60 mètres de la *Bataille de la Higuera* au sein de la *Sala des Batallas* du palais de l'Escorial qui offre une expérience dynamique, rationnelle et relationnelle de l'histoire, en dialogue avec le modèle antique de la colonne Trajane comme avec les formes visuelles de la guerre contemporaines. Anne-Sophie Laruelle éclaire les modes de construction narratifs et les effets de réception que permet le médium monumental, et mobile, de la tapisserie, dont les configurations d'exposition, éphémères, peuvent être l'objet de combinaisons variées : scènes génériques ou documentaires, conçues de manière autonome ou continue³⁴. Delphine Schreuder examine le modèle plus analytique et distancié de la galerie des batailles

de Chantilly, réalisée par Sauveur le Comte à la fin du XVII^e siècle, où la mise en page des scènes hiérarchise et démultiplie des actions à la manière d'un théâtre d'actions ou d'une page d'almanach, suscitant une dialectique entre contrôle visuel de l'événement, hiérarchie abstraite de la mise en page et autocélébration du commanditaire dans ses reflets peints et projetés. Enfin, Anthi-Danaé Spathoni retrace l'héritage paradoxal de ces expériences modernes en mettant cette tradition en perspective avec les séries de batailles abstraites peintes par Cy Twombly, expressément conçues pour des espaces pensés comme des *white cube*. Renversant le caractère affirmatif et spectaculaire qui définit le grand décor de guerre pictural, ses séries contemporaines mettent en œuvre le paradoxe d'une immersion sans visualisation, au profit d'une expérience libre de parcours dans un combat « invisible », dont on n'a que les traces à déchiffrer, et dont l'espace même du spectateur forme le lieu de mémoire.

Dans une deuxième partie, « Médiums en regard : dispositifs d'immersion », les contributions sont dédiées aux XIX^e et XX^e siècles, période où l'invention de la photographie puis du cinéma renouvelle les conditions de la *mimesis* dans la représentation de la guerre et où l'ambition de figurer la bataille tend à rapprocher l'expérience vécue par le spectateur de celle du soldat. C'est en effet à partir de cette époque que se redéfinit le rapport politique entre le soldat et le citoyen avec l'avènement de la conscription dans les États européens³⁵. François de Vergnette analyse les tensions croissantes durant le XIX^e siècle entre différents modèles de la bataille en peinture et la contestation croissante de la « bataille stratégique », parangon de fidélité visuelle et de démonstration naturaliste, par une conception romantique de la scène de guerre, qui laisse place à la dimension charnelle du combat comme essence de l'action, – semblable en cela au mouvement que notait Yuval Noah Harari dans les textes contemporains avec un siècle de décalage. Le mot de Baudelaire « une bataille *vraie* n'est pas un tableau³⁶ » fait signe vers ce désir nouveau d'immersion, mais indique aussi un léger désenchantement envers le médium de la peinture dans sa capacité à figurer la bataille comme un événement vécu, ce que tenteront de pallier la spectacularisation immersive du panorama ou les médiums de la photographie et du film qui semblent pouvoir donner (au moins partiellement) accès à l'expérience intime.

Les bouleversements des cultures visuelles jouent en profondeur les modalités de mise en visibilité de la guerre et de ses enjeux de figuration³⁷, c'est pourquoi les différentes contributions de cette section soulignent les échanges, porosités et tensions entre les médiums et contextes d'usage,

parfois au sein même de l'œuvre d'un artiste, car protagonistes et formes sont appelés à se redéfinir suite à un contexte de plus forte concurrence et de distinction, où la commande officielle côtoie désormais la production pour la presse et pour les industries commerciales de divertissement³⁸. Margot Renard montre ainsi comment Horace Vernet, peintre d'histoire le plus populaire de la monarchie de Juillet, intègre dans les scènes d'histoire des salles d'Afrique du musée de l'Histoire de France de Versailles, une spectacularisation venue du panorama, notamment de Charles Langlois, et une nouvelle sensibilité promue par ce médium : le récit de la campagne militaire d'Algérie encore en cours (1830-1847) combine compréhension intellectuelle des opérations et empathie émotionnelle, entre exaltation de la vertu nationale et sensibilité quotidienne au vécu militaire. Aude Nicolas examine comment, au milieu du siècle, des peintres français et italiens font face avec expérimentations, audaces ou compromis à ces nouvelles ambitions³⁹ à l'occasion de la représentation de la campagne d'Italie de 1859. Les peintres sont tentés d'adopter, dans leurs formats monumentaux, une focalisation sur l'épisode narratif ou des effets perspectifs inspirés du panorama et de la photographie, qui suscitent des effets immersifs, souvent liés à leur propre expérience du terrain. Remettant en lumière la production polymorphe d'Henri Durand-Brager (1814-1879), entre art traditionnel et nouveaux médiums – peinture, photographie et illustration –, Katie Hornstein⁴⁰ analyse comment un projet inabouti de panorama sur la guerre de Crimée l'invite, dans un transfert technique et symbolique, à réinvestir son ambition « panoramique », totalisante et immersive, dans la peinture à travers l'usage d'un format fortement horizontalisé : cependant, le retour assumé au médium traditionnel de la peinture induit paradoxalement la prise de conscience de la péremption des images de guerre de grand format comme forme (espérée) d'une mémoire pérenne de l'action.

En revenant sur l'histoire de la photographie de guerre, Lucie Goujard montre que ce médium combine dimension testimoniale ou indicielle et art de la mise en scène, souvent inspiré par la tradition picturale. À mesure que se développent au XX^e siècle la figure héroïque du photographe « au cœur des combats » et les usages commerciaux du photojournalisme, le travail de fabrication de l'image de guerre répond à des canons esthétiques précis, qui en conditionnent l'impact auprès du grand public. Remise en question par les horreurs génocidaires, la photographie « brute », avec ses dimensions iconiques et allégoriques, conserve jusqu'à aujourd'hui une puissance documentaire et historique singulière.

Pris dans son ensemble, le XX^e siècle pourrait sembler voué à une rupture profonde avec les traditions artistiques de représentation de bataille, alors que la guerre est considérée de manière toujours plus pathétique à compter de 1914 comme désastre individuel et collectif⁴¹, et que les formes désormais éclatées de l'affrontement en rendent l'appréciation visuelle quasiment impossible. La primauté des facteurs industriels, techniques et logistiques au sein des conflits, leur écrasant bilan humain, la violence machinique qui y fait rage et dont atteste un nombre imposant de témoignages directs, redéfinissent la guerre comme objet de pensée et de création.

Pour autant, et en dépit de la relative marginalisation des arts picturaux au sein d'un univers culturel et médiatique considérablement élargi et polarisé désormais par les images en mouvement⁴², la représentation du combat demeure au sein des sociétés occidentales un enjeu de première importance, dont les implications politiques et idéologiques restent prégnantes. Si la multiplicité des traces, des évocations et des élaborations fictionnelles tend, aux yeux des historiens, à ériger la bataille contemporaine comme événement globalement insaisissable et problématique⁴³, les représentations artistiques et médiatiques en nombre incalculable qui la prennent ponctuellement pour objet, pendant le conflit ou en temps de paix, entretiennent des liens souvent étroits avec des canons anciens en matière d'agencement formel et d'héroïsation. Loin de donner naissance à un réalisme absolu et définitif, les nouveaux dispositifs audiovisuels, tout en présentant une proximité parfois étroite avec les systèmes optiques des armées modernes⁴⁴, revivifient au sein du spectacle guerrier les tensions entre choc et analyse, horreur et plaisir, déploration et exaltation, distance et proximité, renouant avec les apories éprouvées au cours des siècles précédents.

Évocation panoptique et auditive de l'action⁴⁵, corps en mouvement, montage entre points de vue successifs, déplacements de caméra, musique et bruitages sont autant de paramètres dont la conjonction façonne des expériences immersives et participatives nouvelles, tout en permettant l'analyse et l'esthétisation de l'affrontement. Le combat de masse permet, symétriquement, d'exploiter de manière éloquente le potentiel expressif et spectaculaire de dispositifs explorant de nouveaux modes d'emprise sur le public : obscurité de la salle de cinéma et répartition englobante des flux audiovisuels, présence domestique de l'écran de télévision, reconfiguration multimédia de l'espace muséal, interactions du jeu vidéo, etc. En conséquence, ce sont également les batailles antérieures au XX^e siècle, reposant sur un choc moins distancié avec l'ennemi, qui sont revisitées

à nouveaux frais, tandis que les configurations guerrières qui s'en inspirent de manière plus ou moins ritualisée se multiplient au sein des genres de l'imaginaire (science-fiction, fantasy).

Gaspard Delon souligne ainsi l'adéquation entre le développement des formats d'écran large (*widescreen cinema*) dans les années 1950-1960, aiguisé par les rivalités entre studios, et le retour à Hollywood du genre historique et des scènes de bataille à l'ancienne, techniquement exigeantes. L'innovation technologique est néanmoins source de contradictions esthétiques, le gigantisme des réalisations tendant à paralyser, de manière paradoxale, la mise en place d'une esthétique pleinement épique. Désinvestissement du point de vue, dévitalisation du montage, dilution de la violence et de l'héroïsme renvoient à la place incertaine du spectateur, à la fois débordé par la reconstitution dont on le gratifie et coupé d'un spectacle largement pacifié, si ce n'est désarmé, par la prudence des conventions hollywoodiennes. Porteuses d'un formatage déstabilisé à son tour par quelques fulgurances en matière de mise en scène, ces bienséances méritent néanmoins d'être interrogées dans le contexte sociohistorique qui fut le leur.

L'étude de Sylvie Le Ray-Burimi ouvre en conclusion une réflexion sur la mise en scène de la bataille dans la muséologie et sur ses renouvellements actuels. Alors que l'histoire des musées militaires est indissociable de la construction des identités et des histoires nationales, la variété actuelle des dispositifs (y compris architecturaux et scénographiques) et des stratégies (artistiques, patrimoniales, sociétales) mobilisés par les musées afin de donner à voir et à comprendre ces moments paroxystiques témoigne des attentes supposées des visiteurs et des pouvoirs publics, et reflète les débats contemporains sur les possibles mises en forme de la mémoire de la guerre. Parfois expérimentaux, les choix muséographiques font largement place au numérique dans l'intégration de sources multimédias, la mise en place d'outils didactiques, l'élaboration de nouveaux modes de spectacularisation. En écho aux débats sur la « ludification » de la bataille et sur les modalités polyphoniques de déconstruction de l'unité événementielle, ces dispositifs témoignent de la réflexion contemporaine des historiens, conservateurs et artistes sur les formes de discours portant sur l'événement militaire et sur la manière dont on veut y donner accès au spectateur.

Notes

1. HANSON Victor D., *Le modèle occidental de la guerre : la bataille d'infanterie dans la Grèce classique*, Paris, Taillandier, 2007 (1989); LYNN John, *De la guerre. Une histoire du combat des origines à nos jours*, Paris, Taillandier, 2006 (1993) et KEEGAN John, *Anatomie de la bataille*, Paris, Robert Laffont, 1993 (1976).
2. DRÉVILLON Hervé, *Batailles. Scènes de guerre de la Table Ronde aux tranchées*, Paris, Seuil, 2007, p. 10-11; voir aussi BOLTANSKI Ariane, LAGADEC Yann et MERCIER Franck (dir.), *La bataille. Du fait d'armes au combat idéologique, XI^e-XIX^e siècle*, actes colloque Rennes 2012, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2015, p. 7-13 et p. 275-281.
3. Sur la bataille comme événement, voir DOSSE François, *Renaissance de l'événement. Un défi pour l'historien : entre sphinx et phénix*, Paris, Presses universitaires de France, 2010, p. 195-214.
4. ALAZARD Florence, *La bataille oubliée. Agnadel, 1509 : Louis XII contre les Vénitiens*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2017, p. 18-28. Le terme de « mise en intrigue » est emprunté au vocabulaire développé par Paul Ricœur dans *Temps et récit*, 3 vol., Paris, Seuil, 1983-1985.
5. GAGNÉ John, « Counting the Dead: Traditions of Enumeration and the Italian Wars », *Renaissance Quarterly*, 67.3, 2014, p. 791-840.

6. Voir DELON Gaspard, *Les Scènes de bataille rangée dans le cinéma hollywoodien contemporain (1995-2011). Formatage et renouvellement d'une séquence stratégique*, thèse d'études cinématographiques, sous la dir. de Laurence Schifano et Jean-Loup Bourget, université Paris Ouest Nanterre La Défense, 2011.
7. Sur la narration de la Colonne Trajane, voir entre autres MARIN Louis, « Visibilité et lisibilité de l'histoire : à propos des dessins de la colonne Trajane », in Louis MARIN, *De la représentation*, Paris, Seuil, 1994, p. 219-234 et SETTIS Salvatore (dir.), *La Colonna Traiana*, Turin, Einaudi, 1988.
8. SCORZA Rick, « Vasari's Lepanto Frescoes: Apparati, Medals, Prints and the Celebration of Victory », *Journal of the Courtauld and Warburg Institutes*, 75, 2012, p. 141-200.
9. ROBICHON François, « Le panorama, spectacle de l'histoire », *Le mouvement social*, n° 131, avril-juin 1985, p. 65-86, citation p. 66.
10. Sur l'éventuelle convergence entre les sources textuelles et visuelles dans les récits de bataille, la réflexion a notamment été menée à partir du cas du royaume de Naples à la Renaissance dans ABBAMONTE Giancarlo, BARRETO Joana, URSO Teresa d', PERRICCIOLI-SAGGESE Alessandra et SENATORE Francesco (dir.), *La battaglia nel Rinascimento meridionale*

- meridionale. Moduli narrativi tra parole e immagini*, actes du colloque (Naples-Teggiano, 13-17 avril 2010), Rome, Viella, 2011.
11. HARARI Yuval Noah, « Armchairs, Coffee and Authority: Eye-witnesses and Flesh-Witnesses Speak about War, 1100-2000 », *The Journal of Military History*, 74, 2010, p. 53-78.
 12. HARARI Yuval Noah, *The Ultimate Experience, Battlefield Revelations and the Making of Modern War Culture, 1450-2000*, Basingstokes, Palgrave Macmillan, 2008.
 13. Sur cette participation active du spectateur au mouvement induit par l'image, voir en particulier la notion d'*amphibolia* développée par GAURICUS Pomponius, *De Scultura*, éd. P. Cutolo, Naples, Ed. scientifique italienne, 1999, p. 217-218; SUMMERS David, « Michelangelo's 'Battle of Cascina', Pomponius Gauricus and the Invention of a "Gran Maniera" in Italian painting », *Artibus et Historiae*, LVI, 2007, p. 165-176, p. 172; BORGO Francesca, « The Impetus of Battle: Visualizing Antagonism in Leonardo », in Fabio FROSINI et Alessandro NOVA (dir.), *Leonardo da Vinci on nature. Knowledge and Representation*, Venise, Marsilio, 2015, p. 221-242, part. p. 229.
 14. GRAU Oliver, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, The MIT Press, 2003; HOHIER Estelle, GILLET Alexandre et STASZAK Jean-François (dir.), *Simulations du monde. Panoramas, parcs à thème et autres dispositifs immersifs*, Genève, MétisPresses, 2019. Gordon Calleja propose pour le jeu vidéo de passer du terme d'« immersion » à celui d'« incorporation » : CALLEJA Gordon, *In-game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge, The MIT Press, 2011.
 15. ROBICHON François, « Le panorama, spectacle de l'histoire », art. cité, p. 80-82 et Jean-Charles Langlois (1789-1870), *Le spectacle de l'histoire*, Paris, Somogy, 2005. Le panorama a également fait l'objet d'études importantes par COMMENT Bernard, *Le XIX^e siècle des panoramas*, Paris, Adam Biro, 1993 et WICKY Erica, *La notion de détail et ses enjeux (1830-1890)*, Ph.D. en histoire de l'art, sous la dir. de Nicole Dubreuil, université de Montréal, 2010, chap. V : « Témoignage et vérité historique : la valeur du détail dans la réception du *Panorama de Solferino* par le Colonel Langlois et dans *Salammbô* de Flaubert », p. 185-211.
 16. Sur les émotions variées dans le panorama, ROBICHON François, « Émotion et sentiment dans les panoramas militaires après 1870 », *Zeitschrift für schweizerische Archäologie und Kunstgeschichte*, 42, 1985, p. 281-287.
 17. Sur les typologies de batailles à la Renaissance, voir DELAPLANCHE Jérôme et SANSON Axel, *Peindre la guerre*, Paris, Chaudun, 2009 et DELAPLANCHE Jérôme, « Pour une approche typologique de la peinture de bataille du XVII^e siècle », *Les Cahiers de la Méditerranée*, n° 83, décembre 2011, p. 111-118.
 18. GREGG Ryan, *City Views in the Habsburg and Medici Courts: Depictions of Rhetoric and Rule in the Sixteenth Century*, Leyde, Brill, 2019.
 19. Sur la théorie de la bataille au XVI^e siècle, voir BORGO Francesca, *Battle and Representation in Cinquecento Art and Theory*, Ph.D. en histoire de l'art, sous la dir. de Frank Fehrenbach, Harvard University, 2017 et LAFILLE Pauline, « *Composizioni delle guerre e battaglie* » : enquête sur la scène de bataille dans la peinture italienne du XVI^e siècle, thèse d'histoire de l'art, sous la dir. de Michel Hochmann, École pratique des hautes études/Paris Sciences et Lettres, 2017, chapitre 2.
 20. Sur le genre de la bataille, voir DELAPLANCHE Jérôme, *Joseph Parrocel (1646-1704). La nostalgie de l'héroïsme*, Paris, Arthéna, 2006 ; « De pinceau et d'épée. La peinture de bataille en Italie (XVI^e-XVIII^e siècles) : vers une dissolution des formes », *Histoire de l'art*, 58, 2006, p. 25-35 ; « Nascita e riconoscimento di una forma: il genere della pittura di battaglia in Italia », *Bolletino d'arte*, 140, 2007, p. 109-128 ; « L'oubli d'une dignité. La critique de la peinture de bataille de Vasari à Diderot », *Figures oubliées, figures de l'oubli. Les vicissitudes du goût en peinture au XVIII^e siècle*, actes colloque Clermont-Ferrand, *Revue d'Auvergne*, n° 587, 2008, p. 117-127 et TOSTMANN Oliver, *Battaglien. Studien zur Schlachtenmalerei des 17. Jahrhunderts in Italien*, thèse d'histoire de l'art, Freie Universität Berlin, 2008 [https://refubium.fu-berlin.de/handle/fub188/6837]. Pour l'ensemble du volume, les liens vers les sites internet et les ressources en ligne ont été vérifiés à la date du 22 novembre 2020.
 21. DELAPLANCHE Jérôme, « *Un tableau n'est pas qu'une image* » : la reconnaissance de la matière de la peinture en France au XVIII^e siècle, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2016.
 22. MAURER Kathrin, « The Paradox of Total Immersion. Watching War in Nineteenth-Century Panoramas », in Anders ENGBERG-PEDERSEN et Kathrin MAURER (dir.), *Visualizing War. Emotions, Technologies, Communities*, New York, Routledge, 2018, p. 78-94, part. p. 88-89.
 23. Sur les dispositifs en mouvement, voir HYDE Ralf, « Excursions. Das Moving Panorama zwischen Kunst und Schaustellung », in Marie Louise von PLESSEN (dir.), *Sehsucht: Das Panorama als Massenunterhaltung des 19. Jahrhunderts*, Francfort, Stroemfeld/Roter Stern, 1993, p. 84-94 et p. 230-251.
 24. Les auteurs de cette introduction tiennent à remercier l'Académie de France à Rome-Villa Médicis pour l'accueil chaleureux réservé à cette manifestation, particulièrement Jérôme Delaplanche pour l'organisation du colloque et Francesca Alberti pour le soutien accordé à la publication. Que les laboratoires de recherche qui ont accompagné et soutenu le colloque et la parution de cet ouvrage – l'équipe d'accueil Saprat à l'École pratique des hautes études et sa directrice madame Brigitte Mondrain, le LARHRA de l'université Lyon II et le CERILAC d'Université Paris Cité (ex-Diderot), l'Institut universitaire de France – soient ici vivement remerciés de leur précieux soutien.
 25. SHEARMAN John, *Only connect: Art and the Spectator in the Italian Renaissance*, Princeton, Princeton University Press, 1992.
 26. JAEGER Stephen, « Visualizing War in the Museum: Experiential Spaces, Emotions, and Memory Politics », in Anders ENGBERG-PEDERSEN et Kathrin MAURER (dir.), *Visualizing War...*, op. cit., p. 165-181. [https://www.waterloo1815.be].
 27. DE MARCHI Andrea, « La percezione panottica delle *camerae pictae* profane di età gotica in Italia superiore », in Serena ROMANO et Denise ZARU (dir.), *Arte di corte in Italia del Nord, programmi, modelli, artisti (1330-1402 ca.)*, actes colloque Lausanne 2012, Rome, Viella, 2013, p. 437-464; DUNLOP Anne, *Painted Palaces: The Rise of Secular Art in Early Renaissance Italy, 1300-1450*, University Park, Pennsylvania University Press, 2009.
 28. Sur la monumentalisation de la narration guerrière : voir KLIEMANN Julian, *Gesta dipinte: la grande decorazione nelle dimore italiane dal Quattrocento al Seicento*, Milan, Silvana, 1993; BARRETO Joana, « La porte en bronze du Castelnuovo de Naples : naissance de la chronique monumentale », *Histoire de l'Art*, 54, 2004, p. 123-138.
 29. STRUNCK Christina et KIEVEN Elisabeth (dir.), *Europäische Galeriebauten. Galleries in a Comparative European Perspective (1400-1800)*, Munich, Hirmer, 2010.
 30. Sur l'exemple de la galerie des batailles du château de la Fontaine à Luxembourg-Clausen, voir l'article sur les décors peints du château dans *Un prince de la Renaissance : Pierre-Ernest de Mansfeld*, cat. exp. musée national d'Histoire et d'Art de Luxembourg, 2 vol., Luxembourg, musée national d'Histoire et d'Art, 2007, I, p. 263-301.
 31. KIRCHNER Thomas, « Die Galerie als Erlebnisraum von Geschichte. Französische Galerien und ihre Ausstattungen in der ersten Hälfte des 17. Jahrhunderts », in Christina STRUNCK et Elisabeth KIEVEN (dir.), *Europäische Galeriebauten...*, op. cit., p. 339-350. En 2017, Emmanuel Macron a choisi de recevoir Vladimir Poutine dans la galerie des batailles de Versailles. GAEHTGENS Thomas, *Versailles, de la résidence royale au Musée Historique : la Galerie des Batailles dans le Musée Historique de Louis-Philippe*, Anvers, Mercatorfonds, 1984 et DÉRUELLE Aude, « Galerie des batailles et histoire-bataille », *Romantisme*, 2015/3, n° 169, p. 55-68.
 32. HOCHMANN Michel, KLIEMANN Julian, KOERING Jérémie et MOREL Philippe (dir.), *Programme et invention dans l'art de la Renaissance*, actes colloque (Rome, Villa Médicis, 2005), Rome/Paris, Académie de France à Rome/Somogy, 2008.

34. Voir BRASSAT Wolfgang, *Tapisseries und Politik. Funktion, Kontexte und Rezeption eines repräsentativen Mediums*, Berlin, Mann, 1992 et sur l'exception notable de la *Bataille de Pavie* et son dispositif panoramique, l'article de PAREDES Cécilia, « The Confusion of the Battlefield: A New Perspective on the Tapestries of the Battle of Pavia (cf. 1525-1531) », *RIHA Journal*, 2014, 102 [www.riha-journal.org/articles/2014/2014-oct-dec/paredes-battle-of-pavia].
35. CRÉPIN Annie, *Histoire de la conscription*, Paris, Gallimard, 2009; DRÉVILLON Hervé (dir.), *Mondes en guerres*, vol. II : *L'âge classique, XV^e-XIX^e siècles*, Paris, Passés composés, 2019.
36. BAUDELAIRE Charles, « Lettre à M. le directeur de la *Revue française* sur le Salon de 1859 », *Revue française*, t. XVII, 10 juillet 1859, p. 389.
37. HARKETT Daniel et HORNSTEIN Katherine (dir.), *Horace Vernet and the Thresholds of Nineteenth Century Visual Culture*, Dartmouth, Dartmouth College Press, 2017; ROBICHON François, *La peinture militaire française, de 1871 à 1914*, Paris, B. Giovanangeli, 1998; SCHWARTZ Vanessa, *Spectacular Realities: Early Mass Culture in Fin-de-siècle Paris*, Paris/Berkeley, University of California Press, 1988.
38. OETTERMANN Stephan, *The Panorama: History of a Mass Medium*, New York, Zone Books, 1997; MADELINE Laurence et BOUILLER Jean-Roch (dir.), *J'aime les panoramas : s'approprier le monde*, cat. exp. Marseille MUCEM et Genève, musée Rath, Paris, Flammarion, 2015; KOLLER Gabriele, *More than meets the eye: The Magic of the Panorama*, Amberg, Büro Wilhelm Verlag, 2019.
39. NICOLAS Aude, *L'art et la bataille : les campagnes d'Italie 1800 et 1859*, Paris, B. Giovanangeli, 2019.
40. À la suite de son étude sur le premier XIX^e siècle, HORNSTEIN Katherine, *Picturing War in France, 1792-1856*, Yale, Yale University Press, 2017.
41. BERTRAND-DORLÉAC Laurence (dir.), *Les désastres de la guerre, 1800-2014*, cat. exp. Louvre Lens 2014, Paris, Somogy, 2014.
42. Voir VÉRAY Laurent, *Avènement d'une culture visuelle de guerre. Le cinéma en France de 1914 à 1928*, Paris, Nouvelles Éditions Place et ministère des Armées, 2019.
43. Voir à ce sujet PUGET Clément, *Verdun. Le cinéma. L'événement*, Paris, Nouveau Monde éditions et ministère de la Défense, 2016.
44. VIRILIO Paul, *Guerre et Cinéma I. Logistique de la perception*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1991 (1^{re} éd. 1984).
45. Sur la continuité entre panorama et cinéma, voir DÉSILE Patrick, *Généalogie de la lumière, Du panorama au cinéma*, Paris, L'Harmattan, 2000, p. 83-118 et MICHAUX Emmanuelle, *Du panorama pictural au cinéma circulaire, Origines et histoire d'un autre cinéma, 1785-1998*, Paris, L'Harmattan, 1999.