

Table ronde

« A quoi servent les pays de fiction ? »

Participants :

Juliet Fall, Jean - François Staszak, Bernard Debarbieux, Antoine Compagnon, Christophe Gauchon, David Glomot

Chacun a choisi un document iconographique pour aborder le thème des pays de fiction et le présente lors de cette table ronde.

Juliet Fall, professeur à l'université de Genève présente une vignette extraite de la bande dessinée *Le sceptre d'Ottokar* d'Hergé publiée en 1938. C'est une image de la frontière entre la Syldavie et la Bordavie. Il existe une fascination pour les Balkans dans les sociétés européennes mais pourquoi faut-il passer par un pays imaginaire pour en parler ?

Pourquoi est-ce un contre rêve de nous- mêmes ? Pourquoi avoir besoin de placer ailleurs les questionnements sur la notion de frontière, de pays ?

Les Balkans sont un ensemble homogène que nous ne comprenons pas. Pourquoi passent-ils leur temps à se battre ?

Cette utopie construit notre manière de penser le monde. Il est à noter qu'il existe une ville qui s'appelle Otoka en Bosnie...

J.F Staszack, professeur à l'université de Genève a choisi un plan d'un film américain de 2006 intitulé *Borat, leçons culturelles sur l'Amérique au profit glorieuse nation Kazakhstan*.

Borat, reporter kazakh, est envoyé aux Etats-Unis par la télévision de son pays pour y tourner un reportage sur le mode de vie de cette nation vénérée comme un modèle. Son comportement à contre-courant provoque les réactions les plus diverses, et révèle les préjugés et les dessous de la société américaine.

Le film a été l'objet de controverses, son personnage principal a été dénoncé pour son caractère homophobe, sexiste. Certains ont également considéré ce film comme étant islamophobe, dépeignant le Kazakhstan comme un pays arriéré et barbare.

Le problème est que le Kazakhstan existe et que le pays du film n'a rien à voir avec le pays réel, c'est sa caricature américaine. Le film écrit, produit, et joué par l'acteur britannique Sacha Baron Cohen est une critique de l'Amérique. Dans ce « faux documentaire » rien n'est réel, on n'y parle pas kazakh, Baron Cohen parle hébreu...), les mots écrits en alphabet cyrillique ne veulent rien dire... Pour le générique, un faux hymne national a été inventé qui a été joué à la place du vrai lors des Championnats du monde de tir à l'arc !

Bernard Debarbieux, lui aussi professeur à Genève, commente une illustration d'*Utopia* de Thomas More qui est le livre constitutif du genre du pays de fiction publié en 1516. Dans le 1^{er} livre, il fait une critique réelle de son pays puis dans le 2^{ème} il crée ce pays imaginaire "qui ne se trouve en aucun endroit", une île merveilleuse où règne une société sans impôt, sans misère, sans vol. Le philosophe conçoit en même temps un non-lieu et un lieu de bonheur à l'abri de toute tyrannie. Il n'y a donc pas de confrontation avec la réalité, on peut croire qu'on part de rien, il n'y a pas d'histoire, pas d'héritage, c'est une page blanche.

Antoine Compagnon, professeur au Collège de France, s'interroge sur le rôle des pays de fiction dans la littérature en s'appuyant sur deux pages d'un cahier de Proust (n°72/34-35) et deux plans du petit train de Balbec la ville imaginaire évoquée et rêvée par le narrateur qui ressemble beaucoup à Cabourg et qui tient une place importante dans *À la recherche du temps perdu*.

Les noms sont très importants chez Proust, par exemple dans *Sodome et Gomorrhe*, il fait de longues digressions sur la toponymie...

Il s'avère que tous les noms de lieux proviennent de l'ouvrage d'un érudit normand et de l'imagination de l'auteur.

Christophe Gauchon nous propose une image de l'Amérique à travers le roman uchronique de Philip K. Dick *Le Maître du Haut Château* publié en 1962.

Il décrit un monde alternatif dans lequel l'Allemagne nazie et l'Empire du Japon ont remporté la Seconde Guerre mondiale, et dresse l'état des lieux dix ans après cette victoire.

Le récit a pour cadre principal le territoire des États-Unis désormais occupé, à l'est, par les Allemands, et à l'ouest, par les Japonais. Au centre, le Rooky Mountains State, état plus ou moins autonome mais exsangue.

C'est une transposition de la guerre froide en Europe. Ce roman interroge sur le vrai, le faux, le rapport occupants/ occupés.

Pour finir, David Glomot, professeur en classes préparatoires à Limoges, évoque les jeux de rôles, loisir né dans les années 1970 aux États-Unis dans les universités. Le principe est simple, 4 à 5 joueurs se réunissent autour d'une table, un *game manager* (MG), derrière un écran, organise l'histoire. La France compte environ 100 000 joueurs.

Des livres sont publiés avec des cartes, des descriptions géographiques afin que les MG puissent expliquer le jeu aux participants et qu'il soit le plus réaliste possible.

On est dans la géo fiction puisque tous les joueurs peuvent contribuer.

D. Glomot cite l'exemple de « *L'Appel de Cthulhu* » jeu tiré des romans d'épouvante de l'auteur américain H.P. Lovecraft (1890-1937), il décrit un monde du début du siècle où rien n'est ce qu'il paraît, et où des créatures monstrueuses et des divinités oubliées attendent bien cachées qu'un inconscient les tire de leur sommeil. L'histoire se passe dans la ville imaginaire d'Arkham dans le Massachusetts, au plan très américain et réaliste. C'est un univers codifié, les années 1920 aux États-Unis, mais comme c'est un jeu d'épouvante il n'était pas possible de jouer dans un vrai lieu.

Questions :

Pourquoi voit-on des cartes dans les séries télévisées comme *Le Prisonnier* ou dans le générique de *Game of Throne* mais pas dans les livres ?

D. Glomot évoque le coût élevé de la carte qui n'est qu'une illustration pour les éditeurs qui veulent des mots. Il fait remarquer que le lecteur a besoin de cartes pour développer son imaginaire.

Bernard Debarbieux fait remarquer que la carte se porte bien dans les médias contemporains. Elle propose une représentation conventionnelle mais c'est normal car il faut pouvoir la comprendre. La liberté se situe donc plutôt dans le texte.

Jean- François Staszak conclut que pour être libre il ne faut pas faire de carte !