

## **Appel à contributions**

### **Colloque de jeunes chercheurs·euses**

#### **« Raconter l'Histoire - Récits et Histoire dans les cultures de l'imaginaire »**

L'histoire a commencé à s'interroger sur son propre langage dès qu'elle s'est pensée comme science : se détachant de tout ce qui en elle faisait fiction, écartant le style et la plume de ses préoccupations principales, elle s'est ainsi structurée en tant que discours factuel sur le réel, *tout en posant un regard critique sur sa propre écriture dans un retour sur elle-même somme toute très littéraire*. En parallèle, loin de se cantonner à l'abstraction et à la rêverie, la fiction a pu développer de nouveaux champs d'exploration, libérés de toute contrainte de vérité mais en même temps capables, également, de raconter le réel.

Ainsi est battu en brèche l'un des vieux préjugés qui pèsent encore sur les cultures de l'imaginaire, quand bien même celui-ci s'use avec l'âge : elles constitueraient autant d'anti-histoires, voire de contre-histoires, selon l'idée qu'on se faisait de leurs mondes fictionnels clos, lointains, étrangers à tout. Elles opèrent au contraire ce pas de côté qui permet d'étudier les modalités au travers desquelles se raconte le réel. Ainsi se dessinent également les qualités qui font des cultures de l'imaginaire autant d'expériences inédites, même dans le champ médiatique. Autres planètes, autres mœurs : la supposée fracture entre le réel et l'imaginaire a permis à ces littératures d'explorer tout autant la « vérité scientifique » que son parfait opposé. Dans l'imaginaire, on se figure des branches inconnues du vivant, on inverse les lois de la physique et on travaille la science au corps ; mais on questionne aussi les revers de l'histoire, on invente des romans transnationaux, on ressuscite les morts et on manipule les motifs les plus traditionnels jusqu'à ce qu'ils s'extirpent de leur milieu de naissance pour produire des discours nouveaux. Ce sont ces ressources propres aux cultures de l'imaginaire que ce colloque se propose d'explorer, afin de considérer tout ce que la fiction elle-même dit de l'histoire, et tout ce qu'elle *fait* de l'histoire.

#### **Imaginaires et Histoire : inspirations et interactions**

Le passé étant un référent fréquent de l'imaginaire, avant tout du genre de la fantasy, il semble inévitable qu'un peu de la discipline historique, de l'attention à l'Histoire, filtre vers ces médias. Le Moyen Âge, notamment, est une période fortement associée aux mondes de l'imaginaire, association tenant plus de la réception du Moyen Âge que de sa réalité, symptomatique d'une vision fantasmée de l'Histoire. L'œuvre *A Song of Ice and Fire* et la série *Game of Thrones* qui en découle constituent un excellent exemple. Les fréquents parallèles observés entre son intrigue et plusieurs événements marquants de l'histoire de la Grande-Bretagne ont laissé

penser que son auteur avait effectué un important travail de recherche. En vérité, ce sont les romans *Les Rois maudits*, œuvre fictionnelle de Maurice Druon inspirée du règne capétien, qui ont largement inspiré G.R.R. Martin : sa vision de l'Histoire est donc passée plusieurs fois par le tamis de la fiction. Ce médiévalisme est un objet d'étude central lorsqu'on s'intéresse à la fantasy.

Il n'est pas rare que la fiction ne prenne pas seulement un cadre historique comme référent, mais s'en empare entièrement comme contexte de son récit, venant ajouter à notre réalité historique bien connue un élément étranger qui ouvre la porte de l'imaginaire. Ainsi Fabien Cerutti permet-il des rencontres entre personnages réels, historiques, et elfes, trolls et orcs en situant les aventures de son bâtard de Kosigan dans une France médiévale. Ce cas spécifique le prouve : une telle pratique peut être accompagnée d'une grande attention au détail de la part des créateurs-rices soucieux-ses de donner à leur fiction la plus grande crédibilité historique. Le jeu vidéo *Assassin's Creed II* constitue un autre exemple de cela, prenant place dans une Venise virtuelle pensée avec une grande minutie par les développeurs-euses du jeu, un historien en résidence ayant même accompagné cette démarche. L'attrait propre à l'imaginaire associé à cette rigueur dans la réalisation se prête par ailleurs à un travail pédagogique, et c'est ainsi que l'on trouve des ouvrages comme *Les chevaliers de la raclette*, série jeunesse de Jean-Laurent Del Socorro, dans lequel l'imaginaire sert de porte d'entrée au public pour découvrir une période ou un lieu historique. Ces deux œuvres reposent, chacune à leur façon, sur une forme de voyage dans le temps, un phénomène souvent employé pour permettre un regard extérieur sur une période historique plus ou moins connue des chercheurs-euses – on pensera à la série TV *Outlander*, ou encore au roman *Jésus Vidéo*.

De telles interventions extérieures au cours du temps permettent de proposer des alternatives, autre possibilité explorée par le genre de l'uchronie. En changeant un événement, l'auteur-riche peut alors se permettre de réécrire le cours de l'Histoire. Cela peut conduire à des fictions proches de notre monde, par l'exploration de minuscules variations, ou encore par l'insertion d'éléments perturbateurs majeurs, surnaturels ou technologiques, comme c'est le cas dans la *Trilogie de la Lune* de Johan Heliot. L'interactivité du média devient génératrice d'autant d'Histoires parallèles, et un simple choix d'une audience joueuse peut faire basculer un récit historique vers une uchronie, le choix devenant alors en soi générateur d'imaginaire dans le récit. C'est le cas par exemple de la série de jeux vidéo *Crusader Kings* qui, à chaque partie, propose une nouvelle version de l'Histoire soumise aux décisions des joueurs-euses et de l'IA.

## **L'Histoire des mondes imaginaires**

Mais une œuvre peut donner à contempler une Histoire sans pour autant relever de la fiction historique. Ainsi, la duologie *Bohen* d'Estelle Faye constitue une forme de saga historique prenant place dans un autre monde que le nôtre. C'est l'intensité des événements, la multitude des points de vue et la façon de construire le récit qui semblent donner au texte une ambition historique au sein de la diégèse. L'extension de l'histoire sur une vaste période temporelle sert également cet intérêt en permettant à l'audience d'un média de voir se dérouler l'Histoire alors qu'elle a lieu. L'œuvre d'Estelle Faye, en se positionnant au niveau des acteurs·rices de l'Histoire, propose une vision différente de celle des grands romans nationaux, « depuis le point de vue des assujettis », en postulant que « la vue est meilleure si l'on se tient en dessous des super plateformes spatiales des puissants » (pour reprendre les expressions de Donna Haraway dans ses travaux sur les savoirs situés).

Mettre en relation l'Histoire et l'imaginaire, c'est aussi questionner la façon dont on la produit, dont on la raconte. La forme du récit historique inséré dans une fiction est un choix fréquent pour les auteurs·rices d'imaginaire, notamment en roman où la forme linéaire et textuelle se prête bien à la reprise des codes de la chronique, du journal, ou encore de l'archive. L'auteur·rice ne se contente pas alors de créer l'Histoire fictive d'un monde imaginaire, il ou elle montre comment la perception de celle-ci est subjective. Cela peut parfois servir à informer le lectorat, comme c'est le cas des extraits de l'Encyclopedia Galactica dans la saga *Fondation*, ou des extraits écrits de la main de Princesse Irulan dans *Dune*. Dans d'autres cas, l'archive englobe l'ensemble de l'Histoire : les *Annales de la Compagnie Noire* de Glen Cook sont, comme le titre l'indique, les annales d'une compagnie de mercenaires. Le contenu et la perspective sur les événements est donc dépendante de l'annaliste, qui selon les tomes peut varier considérablement. En associant ainsi les modes de retranscription, on favorise une forme de polytextualité qui permet d'interroger la production du récit historique. Construire un récit de la sorte permet par exemple d'interroger la façon dont peuvent être produits un roman national, un rapport au héros, etc.

### **L'histoire des cultures de l'imaginaire**

Les cultures de l'imaginaire ont désormais des décennies d'existence : l'un des enjeux de ce colloque sera également d'en permettre une approche historique, d'analyser ces médias et récits et leur évolution dans le temps. Ainsi peut-on s'interroger sur les pratiques de diffusion et de publication qui ont amené au succès de telle ou telle esthétique au détriment d'une autre. Une généalogie des formats à bas prix, soulignant leur impact sur les imaginaires, peut alors être suivie depuis le roman-feuilleton qui a inspiré les pulps, qui eux-mêmes plus tard reviendront influencer l'édition française. En dehors des pratiques de publication, cet axe de recherche sera aussi l'occasion d'effectuer une étude comparatiste remontant aux nombreuses

origines et inspirations, supposées ou avérées, des cultures de l'imaginaire. Si ce travail d'exploration des sources et des origines a déjà été fait, on pourra l'interroger dans une perspective historiographique en se demandant si, en proposant un travail historique des cultures de l'imaginaire, certains n'ont pas avant tout dressé un portrait de ces cultures « à l'occidentale », mettant de côté toute une Histoire non-blanche de l'imaginaire qui émerge aujourd'hui.

Car faire cette histoire de l'imaginaire, c'est aussi faire l'histoire de ses genres et de ses motifs. *Dune* s'est-il affranchi des récits qui fantasmaient autrefois le désert, ou bien le *duduk* arménien n'est-elle qu'une manière d'immerger l'audience de son dernier film dans le sable d'Arrakis ? Lorsque les *Hobbits* de Tolkien déclament des vers, ils sont persuadés de réciter de la poésie elfique en *ann-thennath* ; mais le lectorat français, lui, ne lit-il pas les alexandrins de Daniel Lauzon ? Et que dire de la réutilisation des chapes blanches de nonnes par Margaret Atwood, celles-là mêmes qu'ont reprises récemment certaines militantes pro-avortement ? L'imaginaire a ses motifs, constamment retravaillés par celles et ceux qui les manipulent, les consacrent ou les tordent, selon leurs ambitions et leurs besoins. Ces motifs peuvent restreindre le champ de vision comme ils peuvent l'ouvrir, ou le transformer. Poser le regard sur leur circulation, considérer leurs origines et les rapports de force qui en structurent l'expression, apprécier la manière dont ils sont aujourd'hui réinvestis ou non par de nouvelles formes de luttes, tout cela constitue également l'un des champs d'étude de la fiction, dans ce qu'elle projette sur le réel.

### **Pistes complémentaires :**

- **La place de l'archéologie dans l'imaginaire :** La discipline archéologique constitue un pan entier de l'étude de l'Histoire, générateur de ses propres imaginaires. On pensera bien sûr à Indiana Jones, Lara Croft et autres Alan Quaterman, archéologues-aventuriers-ères dont le traitement des monuments ferait frémir leurs collègues contemporains. Mais cette association de la ruine à l'aventure et au mystère peut tout autant se retrouver dans le donjon d'un jeu de rôle. On peut aussi simplement s'interroger sur le traitement de ces lieux historiques dans les médias de l'imaginaire.
- **Récit non-linéaire et narratologies numériques :** Le développement des technologies de l'information et de la communication à l'ère du numérique affectent nos usages et nos circulations entre les savoirs. Ainsi, de nouvelles mécaniques littéraires et narratives font leur apparition. Espen J. Aarseth développe la notion de littérature *ergodique* (non-triviale) pour référer au travail qu'implique le fait de circuler dans les hypertextes propres au numérique, tandis que Janet H. Murray voit dans le choix multiple et le *die & retry* les possibilités d'une narration non-linéaire et surtout

*multi-séquentielle* que le cinéma ou la littérature classique ne peuvent offrir. Le temps d'un *glitch* ou d'un *ghost*, les savoirs académiques s'intriquent et se juxtaposent aux cultures de l'imaginaire. Les avatars et les profils résonnent désormais en polyphonie avec les notifications, les playlists et les références universitaires. Ces données ne se parasitent plus et créent des rapports à la fois sensibles et hybrides au travail de chercheurs-euses. Quelles cultures de l'imaginaire émergent du *die & retry* de nos historiques quotidiens de navigation sur les réseaux? Et quelles historiographies des cultures de l'imaginaire se génèrent malgré nous par l'analyse des nouvelles données incessantes de ces usages dont nous nous croyons les héros ?

## ORGANISATION

Le colloque aura lieu les **9-10-11 février 2022**, à la **Maison des Sciences de l'Homme en Bretagne**, à proximité du campus Villejean de l'Université Rennes 2 et/ou, selon les circonstances sanitaires, via **une interface de vidéoconférence en ligne**.

Organisée par l'association du **Laboratoire des Imaginaires**, elle est destinée en priorité aux **jeunes chercheurs-euses, doctorants-es, masterants-es, ou étudiants-es en licence** qui souhaitent consacrer une part de leurs recherches aux cultures de l'imaginaire.

## MODALITÉS DE CONTRIBUTION

Il est conseillé de consulter la **définition des cultures de l'imaginaire** proposée par l'association afin de vous assurer de la cohérence de votre proposition vis-à-vis de l'appel. Vous pourrez la trouver à l'adresse suivante : <https://lelaboratoiredesimaginaires.wordpress.com/about/>

Les propositions sont attendues pour le **3 décembre 2021**. Ces dernières devront comporter **deux documents** : une **proposition anonyme** incluant un titre et un résumé de votre communication de **1500 caractères (espaces compris)**, ainsi qu'un autre **document de présentation** comprenant votre nom, prénom, et votre bio-bibliographie. Ce document devra préciser votre parcours universitaire et votre statut actuel. Afin de faciliter le traitement des propositions, merci de suivre le modèle d'intitulé suivant : *NomPrenom\_Titre-de-la-communication\_Proposition* pour le premier document et *NomPrenom\_Titre-de-la-communication\_Bio* pour votre biobibliographie.

Ces propositions doivent être envoyées à l'adresse du **Laboratoire des Imaginaires** : [laboratoiredesimaginaires@gmail.com](mailto:laboratoiredesimaginaires@gmail.com)

La réponse du comité de direction sera donnée le **20 décembre 2021**.

\*

## **COMITÉ ORGANISATEUR**

Le Laboratoire des Imaginaires est une association étudiante de Rennes 2, fondée dans le but de valoriser les travaux de recherche des étudiant·es et jeunes chercheur·euses spécialisé·es dans les médias de l'imaginaire.

Le **comité organisateur** de la journée d'études est constitué des membres du bureau, ainsi que de plusieurs membres bénévoles :

Manon Berthier

Corentin Daval

Marie Kergoat

## **COMITÉ SCIENTIFIQUE**

Justine Breton, Maîtresse de conférence en Littérature française, Université de Reims Champagne Ardenne.

Charline Pluvinet, maîtresses de conférence en littérature générale et comparée à l'Université Rennes 2.

Manon Berthier, doctorante en Littérature comparée, Université Paris-Est Créteil.

Zelda Chesneau, doctorante en Littératures Générales et Comparées, Université Rennes 2.

## **BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE**

BARTTER Martha A., *The Way to Ground Zero: The Atomic Bomb in American Science Fiction*, Wesport [Connecticut], London, Greenwood Press, « Contributions to the Study of Science Fiction & Fantasy », 1988.

BAYARD Pierre, *Aurais-je été résistant ou bourreau ?*, Paris, Minuit, « Paradoxes », 2013.

BENJAMIN Walter, *Sur le concept d'histoire* [1940], traduction d'Olivier Mannoni, Paris, Editions Payot et Rivages, 2008.

BESSON Anne (dir.), *Fantasy et histoire(s). Actes du colloque des Imaginales 2018*, Chambéry, actusf, 2019.

BESSON Florian, KIKUCHI Catherine et TROADEC Cécile, « Les Moyen Âge de Game of thrones », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes. Journal of medieval and humanistic studies*, n° 28 (31 décembre 2014), p. 479-507..

BLANC William, *Le Roi Arthur, un mythe contemporain*, Paris, Libertia, 2016.

BOOKER M. Keith, *Monsters, Mushroom Clouds, and the Cold War: American Science Fiction and the Roots of Postmodernism, 1946-1964*, Wesport [Connecticut], London, Greenwood Press, « Contributions to the Study of Science Fiction & Fantasy », 2001.

BOUJU Emmanuel, *La Transcription de l'histoire, essai sur le roman européen de la fin du XXe siècle*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2006.

BRÉAN Simon, « Histoires du futur et fin de l'Histoire dans la science-fiction française des années 1990 », *ReS Futurae* [En ligne], 3 | 2013, mis en ligne le 01 décembre 2013, consulté le 29 décembre 2014. URL : <http://resf.revues.org/452>

BRIANS Paul, *Nuclear Holocausts: Atomic War in Fiction 1895-1984* [1987], public.wsu.edu [en ligne], 2003, mis à jour le 17 décembre 2008, disponible sur <http://public.wsu.edu/~brians/nuclear/index.htm>.

BURLE-ERRECADE Élodie et NAUDET Valérie (dir.), *Fantasmagories du Moyen Âge : Entre médiéval et moyenâgeux*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, 2010, <http://books.openedition.org/pup/2083>.

CAMPEIS Bertrand et GOBLED Karine, *Guide de l'uchronie*, Chambéry, actusf, 2018.

CHALVON-DEMERSAY Sabine, « Le deuxième souffle des adaptations », *L'Homme*, n°175-176, juillet-septembre 2005/3-4, p. 77-111.

DE CERTEAU Michel, *L'Écriture de l'histoire* [1975], Paris, Gallimard, « Folio Histoire », 2011.

DELUERMOZ Quentin et SINGAREVELOU Pierre, *Pour une histoire des possibles*, Paris, Éditions du Seuil, 2016.

DEMANZE Laurent et VIART Dominique, *Fins de la littérature, historicité de la littérature contemporaine*, tome 2, Paris, Armand Colin, « Recherches », 2013.

DESHOULIERES Valérie-Angélique et VACHER Pascal, *La Mémoire en ruines : le modèle archéologique dans l'imaginaire moderne et contemporain*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, « cahiers de recherches du CRLMC », 2000.

FERRÉ Vincent (dir.), « Médiévalisme. Modernité du Moyen Âge », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, n° 2010-3, 2010, <https://journals.openedition.org/itineraires/1774>.

FUKUYAMA Francis, *La fin de l'homme. Les conséquences de la révolution biotechnique*, traduction de Denis-Armand Canal, Paris, Gallimard, « Folio actuel », 2002.

HARTOG François, *Régimes d'historicité, présentisme et expériences du temps*, Paris, Editions du Seuil, 2003.

KLEIN Gérard et RICHE Daniel (coord.), *Change*, n°40 « Science-fiction & histoires », Paris, Seghers-Laffont, mars 1981.

KOSELLECK Reinhart, *Le Futur passé*, Paris, Editions de l'Ecole de Hautes Etudes en Sciences Sociales, 1990.

- LAVOCAT Françoise (dir.), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS Editions, 2010.
- POMIAN Krzysztof, *Sur l'histoire*, Paris, Gallimard, « Folio », 1999.
- RAMEY Lynn Tarte et PUGH Tison Pugh (dir.), *Race, Class, and Gender in "Medieval" Cinema*, New York, Palgrave Macmillan, 2007.
- RICCEUR Paul, *Temps et récit*, tome 1, 2 et 3, Paris, Editions du Seuil, « Points », 1991.
- RICCEUR Paul, *Histoire et vérité* [1952-1966], Paris, Editions du Seuil, « Points », 2001.
- RICCEUR Paul, *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Editions du Seuil, « Points », 2003.
- RÉGNIER Jean-Jacques, « L'Histoire, un cas particulier de la science-fiction », *Cycnos* [en ligne], volume 22, n°1, mis en ligne le 15 novembre 2006, consulté le 01 septembre 2015.
- ROCHEBOUET, Anne et SALAMON Anne, « Les réminiscences médiévales dans la fantasy. Un mirage des sources? », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes. Journal of medieval and humanistic studies*, n° 16 (10 décembre 2008), p. 319-46.
- RUBINO Gianfranco et VIART Dominique (dir.), *Ecrire le présent*, Paris, Armand Colin, 2013.
- RYAN Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins Univ. Press, 2001.
- SCHAEFFER Jean-Marie, « Quelles vérités pour quelles fictions ? », *L'Homme*, n°175-176, juillet-septembre 2005, p. 19-36.
- STIERLE Karlheinz, « L'Histoire comme Exemple et l'Exemple comme Histoire ; contribution à la pragmatique et à la poétique des textes narratifs », *Poétique* n°10, 1972, p. 176-198.
- VEYNE Paul, *Comment on écrit l'histoire* [1979], Paris, Editions du Seuil, « Points », 1988.