

fenêtre de sa maison, où elle est assise comme sur un balcon, la fillette admire les scènes de la guerre, qu'elle trouve belles : « Je trouvais ça merveilleux, de voir autant de soldats. Des hommes à cheval, avec des tas de cartouchières, des fusils, des mitrailleuses » (44). À ses yeux, la guerre est un drame dont les différentes péripéties la tiennent en haleine et lui exaltent l'esprit. Pour exprimer cette sensation, elle utilise le langage du monde de la représentation : quand elle écrit que les épisodes révolutionnaires sont comme des « scènes de terreur » (65)¹⁶, elle compare la Révolution à une œuvre dramatique. Et quand elle parle des fusillades, elle ne manque pas d'attirer l'attention sur le public, qui se retire une fois l'acte terminé (voir, par exemple pp. 36, 43). Cette perspective explique qu'elle compare un révolutionnaire qui se prépare pour la mort à une personne qui se fait belle pour être prise en photo, une comparaison dans laquelle elle inclut les fusils qui, dans son imagination, se transforment en appareils photo : « Il déploya son poncho, releva son chapeau, découvrit son front ; on aurait cru qu'on allait lui tirer le portrait – les fusils, drôles d'appareils photo, lui gâchèrent sa pose » (84).

Dans *Cartouche*, les hommes jouent à la guerre, en jouant avec leurs révolvers et en mettant en jeu leur vie. Aux yeux de la fillette, ils s'amuse en toute liberté, comme elle le fait elle-même. Aussi, elle les compare constamment à des enfants espiègles, des comparaisons dans lesquelles le rire fonctionne comme *tertio comparationis*. Ceux qui sont sains et saufs, rient. C'est le cas des petits soldats qui viennent avec la bassine remplie des tripes de Sobarzo et qui « passèrent à côté de nous en riant et en bavardant » (85). Mais le rire accompagne également ceux qui luttent et qui sont sur le point d'être tués. Elías Acosta avait perdu ses dents « au combat alors qu'il riait » (21) et juste avant d'être fusillé, Margarito Ortiz avait fait face au peloton « mort de rire » (141). Le goût du rire est essentiel dans le portrait que fait Campobello des révolutionnaires du nord, qui acceptent leur sort avec stoïcisme, et respectent les règles du jeu jusqu'au dernier moment.

III.

La théorie du jeu proposée par Huizinga implique, on l'a vu, que le jeu se sépare de la vie courante dans laquelle il s'introduit comme une récréation, sous la forme d'une pause. Or, cette caractéristique importante du jeu manque dans *Cartouche*, dont les récits ne renvoient guère à une époque antérieure à la Révolution. Dans la perspective adoptée par la fillette, il n'y a pas d'« avant normal » : dès lors, au lieu d'être un *intermezzo* qui bascule l'ordre habituel des choses, la guerre apparaît comme un état qui a toujours existé. Le fait que la Révolution n'apparaisse pas comme une interruption à l'intérieur d'un temps normal, contribue à construire le portrait d'une narratrice si jeune qu'elle perçoit tout comme si c'était un jeu et en même temps trop jeune pour

avoir connu ou se souvenir d'une époque prérévolutionnaire, d'un temps de paix. Elle montre la clé de cette vision du monde en employant le même ton laconique qu'elle adopte pour parler de ses autres impressions : « Plus de trois cent hommes fusillés d'un seul coup, dans une caserne, c'est terriblement impressionnant », disaient les gens, mais nos yeux d'enfants trouvaient ça naturel » (54). La Révolution lui est naturelle parce qu'elle n'a jamais connu autre chose. Il est alors logique que, projetée vers le futur, elle apparaisse également comme une guerre sans fin.

16 Le même mot « cuadro », scène, s'utilise également dans la vignette « Le général Rueda » : « Nunca se me ha borrado mi madre, pegada en la pared hecha un cuadro » (83), la référence à la scène se perd dans la traduction française : « ma mère, fixée contre le mur » (87).

semble être une illustration directe de ce qu'écrivit Huizinga sur le thème de la pensée compliquée : « La frontière entre le 'badinage' puéril et le faux brillant qui effleure parfois la vérité la plus profonde est rarement aisée à tracer »¹¹.

Dans la conception de *Homo ludens*, il ressort que le jeu n'a pas de finalité externe, trait qu'il partage avec la Révolution telle qu'elle est représentée dans *Cartouche*, où la narratrice ne paraît pas lui conférer d'autre logique que celle du jeu de guerre lui-même. Cette représentation de la Révolution Mexicaine comme un jeu est appuyée par le fait que nous ne sachions pratiquement jamais pour quels idéaux meurent ces soldats, pour quelle cause ou même aux mains de qui : « On ne sait pas qui a fait le coup » (26) et « On n'a jamais su pourquoi ils avaient été exécutés » (82). De manière globale et surtout de la part de la narratrice elle-même, les jugements éthiques ou politiques sont rares. Il manque par exemple des réflexions ou des jugements sur l'évolution de la guerre en lutte entre frères et voisins, évolution indéniable à l'époque et à l'endroit décrits dans le livre¹². Le fait que la Révolution soit présentée comme un jeu peut également expliquer que la fillette ne la décrive pas de façon pathétique. La vignette « Les tripes du général Sobarzo » illustre ce manque de pathos. Quelques soldats passent dans la rue comme s'ils étaient des garçons de café, en portant une bassine avec les tripes d'un général mort au combat. Quand ils voient les petites filles dans la rue, ils se réjouissent déjà en pensant à la peur qu'ils vont provoquer. Mais ils se trompent, car les fillettes voient la scène d'une perspective ludique :

Il devait être trois heures de l'après-midi et on était sur le banc dans la rue de San Francisco. On vit arriver des soldats par la ruelle de la Pila, au coin de chez Don Cirilo Reyes. Ils portaient une bassine à bout de bras et passèrent à côté de chez nous en riant et en bavardant. « Hé, dites, qu'est-ce que vous transportez de si joli ? ». Du haut de la ruelle, on avait pu voir qu'il y avait quelque chose de rose et de joli dans la bassine. Ils sourirent, baissèrent la bassine et nous la montrèrent. « Ce sont des tripes », dit le plus jeune en nous regardant dans les yeux pour voir si on avait peur. En entendant « ce sont des tripes », on s'approcha pour les regarder, elles étaient tout enroulées comme si elles n'avaient pas de bout. « Des tripes ! Elles sont tellement mignonnes ! C'est les tripes de qui ? », demanda-t-on avec curiosité en les dévorant du regard. « C'est celles du général Sobarzo, dit le même soldat, on va les enterrer au cimetière » (59).

Selon les règles de la rhétorique, trois procédés permettent de provoquer l'émotion à travers le discours¹³. Tout d'abord, il faut montrer des objets qui stimulent l'émotion. C'est sans doute le cas des tripes. Mais il faut en même temps que le locuteur se serve de la langue pour provoquer le pathos chez le lecteur, et pour se montrer ému lui-même. Il est évident que la narratrice ne mobilise aucune figure qui stimule cette identification empathique. On

11 Huizinga, *op. cit.*, p. 248.

12 Aguilar Mora, Jorge, « El silencio de Nellie Campobello », dans : Nellie Campobello, *Cartucho*, México, Era, 2000, pp. 9-40.

13 Heinrich Lausberg, *Handbuch der literarischen Rhetorik: Eine Grundlegung der Literaturwissenschaft*, München, Hueber, 1960, p. 257.3.

pourrait répliquer à ceci qu'il y a tout de même un signe d'exclamation dans l'extrait. Mais celui-ci sert à mettre en relief un jugement esthétique, jugement qui attire l'attention sur la sensibilité esthétique de la narratrice qui répète trois fois que, ce qu'elle a vu à ce moment-là, était beau (« mignon », « joli ») ; en espagnol on retrouve trois fois le même adjectif, « bonito »).

Cette description de la guerre selon des catégories esthétiques coïncide avec la manière dont Huizinga décrit la guerre primitive. Comme une tribu archaïque qui se vêt pour partir à la guerre, la communauté guerrière dans *Cartouche* se pare pour susciter de l'admiration, ce qui démontre que le sens de l'esthétique n'est pas le privilège exclusif de la narratrice. Au milieu de la salété, les révolutionnaires, désireux d'impressionner, exhibent leurs épées brillantes et leurs boutons en or et en argent, comme s'ils assistaient à une fête de gala. C'est le cas de Kirilif : « Kirilif [...] portait un large anneau à son petit doigt, qu'il avait pris à un mort du côté de Durango. Il faisait la cour à Chagua, une demoiselle au pied menu. Chaque fois qu'il avait un combat, Kirilif faisait des tours dans la rue Segunda del Rayo, pour qu'on le voie tirer » (22). Dans la vignette intitulée « Les 30-30 », Gerardo Ruiz « arborait quatorze blessures au torse » (42) et Maclovio Herrera est décrit quand il arrive « sur un cheval fougueux, suivi de tout son État-major. Il s'arrêta devant la foule, à un endroit où on pouvait l'entendre et le voir » (83). Ces hommes de la Révolution rappellent le commentaire de Huizinga sur le paon qui exhibe ludiquement ses plumes pour provoquer de l'admiration¹⁴.

Du fait que de nombreuses personnes se soucient de l'apparence physique jusque dans la mort, on peut déduire que la beauté constitue une valeur fondamentale pour cette communauté de guerriers. Il paraît capital aux survivants que les compagnons morts ne donnent pas une impression de laideur : ils mettent un soulier sur le visage d'un homme mort pour que ses fiancées « ne le trouvent pas laid » (50). Et même les révolutionnaires qui sont sur le point de mourir s'intéressent à l'impression qu'ils pourraient causer : à propos de Santos, Fídelina raconta : « deux heures avant sa mort il s'était rasé parce que, disait-il, il ne voulait pas que sa sœur ait honte de lui. 'Ma sœur me pardonnera si je suis présentable' » (66).

L'anecdote du paon sert également à Huizinga pour argumenter que le jeu a les caractéristiques d'une représentation : « Le jeu est une lutte pour quelque chose, ou une représentation de quelque chose. Ces deux fonctions peuvent également se confondre, en ce sens que le jeu 'représente' un combat pour quelque chose, ou bien est un concours, qui peut le mieux rendre quelque chose »¹⁵. Aussi dans *Cartouche*, les révolutionnaires en lice sont décrits comme s'ils étaient en train de représenter une pièce de théâtre. Depuis la

14 « Étymologiquement, représenter a une signification aussi forte que *faire voir*. Cette opération peut se réduire à la vision d'une donnée naturelle placée devant les yeux des spectateurs. Le paon ou le dindon présentent aux femelles la splendeur de leur plumage ; mais cette présentation comporte déjà la mise en évidence, aux fins de provoquer l'admiration, du phénomène habituel, très particulier » (Huizinga, *op. cit.*, p. 35).

15 Huizinga, *op. cit.*, p. 35.

chacune des caractéristiques du jeu⁷. Elle est en effet investie de tout l'ornement matériel de la tribu et fonctionne donc selon des catégories esthétiques. Elle est aussi une activité libre qui se dissocie de la vie courante : elle est déclenchée par une déclaration de guerre et se termine quand il y a un accord de paix. L'espace dans lequel elle a lieu est également un terrain séparé, qui peut être une clairière dans un bois dans le cas d'un duel, un champ de bataille, etc. Enfin, la guerre archaïque est réglée par une série de règles que l'on ne peut pas ne pas prendre en compte.

Bien qu'il soit médiéviste, Huizinga ne traite pas que de l'époque prémoderne ; au contraire, il s'intéresse également aux manifestations plus récentes du jeu. Or, quand ses réflexions commencent à porter sur des phénomènes de culture plus proches de l'époque contemporaine, et surtout quand il aborde le XIX^e siècle, il est amené à conclure que la nature ludique de la culture et de la guerre se réduit dans une large mesure. En réalité, quand Huizinga se réfère à la guerre comme jeu, il parle principalement de ce qu'il appelle les guerres primitives ou archaïques, la guerre sacrée, le tournoi médiéval, le duel... en excluant par conséquent certains types de guerres modernes : « La théorie de la "guerre totale" anéantit, pour la première fois, les derniers restes de la fonction culturelle, et ainsi de la fonction ludique de la guerre »⁸. C'est surtout quand on ne reconnaît pas de droit humain à l'adversaire, que la guerre perd sa fonction ludique et culturelle.

II.

Le caractère fortement elliptique des vignettes, ainsi que le fait que le livre manque d'une histoire qui aurait un début et une fin, ont sans doute contribué à la difficulté d'« entrer » dans l'illusion romanesque de *Cartouche*. À première vue, les vignettes se fragmentent à tel point qu'elles ne se subordonnent à aucune formule cohérente. Cependant, on pourrait argumenter que cette fragmentation de la forme, le passage d'une voix à l'autre, les ruptures syntaxiques, le caractère indéfini du temps, dans la mesure où ils désarticulent la narration et déstabilisent le lecteur, confèrent une cohérence spécifique au texte : ils lui donnent la forme de la décomposition du corps social en temps de guerre et de la destruction des corps des personnes produites par la Révolution. Aussi, cette forme désarticulée peut être mise en relation avec le regard d'une petite fille incapable de reconnaître une quelconque cohérence dans ce qui se passe, cohérence également difficile à saisir pour l'adulte qui se trouve au milieu de la violence de la guerre et qui est confronté à la réalité incompréhensible de l'événement, dépourvu de la perspective de celui qui contemple l'Histoire en bénéficiant d'une distance dans le temps.

Cartouche inclut également un autre principe qui lui accorde une cohérence particulière, et un caractère plus organique que ce qu'il n'y paraît à première vue. Les vignettes et les thèmes traités par celles-ci représentent la

7 *Ibid.*, p. 159.

8 *Ibid.*, p. 152.

Révolution comme un jeu semblable à la conception de celui-ci développée par Johan Huizinga dans *Homo Ludens*. Dans la mesure où Campobello décrit la Révolution Mexicaine en recourant au lexique du jeu, elle illustre l'idée de Huizinga selon laquelle, pour parler de la guerre, les hommes ont employé de tout temps le vocabulaire du jeu. Quand elle décrit quelques révolutionnaires qui entrent dans le village, elle établit une telle association : « On aurait cru qu'il s'agissait d'un jeu. Ils traversaient les places au galop et escadaient les monts en criant et en riant. Les gens qui ont assisté à ce soulèvement disent que ça ne ressemblait pas du tout à un soulèvement » (127)⁹. Même si cet extrait présente les hommes de la Révolution comme des joueurs, il ne confirme pas vraiment l'image de la révolution comme jeu dans la mesure où il suggère qu'il y a incompatibilité entre tuer et jouer : la phrase « ça ne ressemblait pas du tout à un soulèvement » le démontre. Mais il faut signaler ici que la narratrice n'assume pas cette dernière affirmation elle-même et que, au contraire, elle l'attribue à d'autres témoins. De cette façon, elle transmet une perspective différente qui distingue, voire oppose, la guerre et le jeu. Dans les vignettes, cette perspective alternative occasionnellement reproduite s'associe surtout avec certains adultes dont la mère de la petite fille, qui souffrent à cause de la violence.

Selon le point de vue principal assumé par la narratrice, en revanche, cette incompatibilité entre la guerre et le jeu est démentie et l'action dans les moments les plus décisifs de la lutte est décrite au moyen du verbe « jouer ». La petite fille raconte à propos de Martin : « Et au jeu du fusil, il ne faisait pas d'erreur » (133). Et elle met dans la bouche d'un autre révolutionnaire : « Sacré Martin, qu'est-ce qu'il pouvait se payer leur tête, à ces fous singes ! Il leur jouait de ces tours » (139). De son côté, l'assistant de Elías Acosta « se chargea de jouer avec les adversaires » (136) (dans la traduction française de Florence Olivier « se chargea de distraire », la référence au jeu de l'espagnol « les hizo el juego »¹⁰ se perd). Campobello construit la guerre comme un jeu et comme une période qui laisse intacte la possibilité de jouer à d'autres jeux.

En effet, dès le début du texte, cette possibilité est envisagée pour ce qui est de la fillette, ce qui suggère d'emblée que ce sont ses jeux à elle qui lui font percevoir la Révolution sous l'aspect du jeu. Dans la première vignette intitulée « Lui », la narratrice commence à construire son autoportrait en se représentant, de manière significative, en train de parler et de jouer : « L'argent, quelquefois, ça empêche les gens de sourire », dis-je en jouant sous une table » (19). En plus de la référence au jeu et de la suggestion de non très jeune âge, la nature énigmatique de ses paroles contribue à conférer un caractère ludique à la scène. C'est comme si, attirée par la beauté matérielle de la phrase, elle était en train de jouer avec la langue, en reprenant sous la table quelque chose qu'elle a entendu dire par un adulte. Il est en effet peu probable, étant donné son jeune âge, qu'elle comprenne ce qu'elle dit. Le fragment

9 Dès à présent, les références aux pages de la traduction française de *Cartouche* citées plus haut seront insérées entre parenthèses, à la suite de chaque citation.

10 Nellie Campobello, *Cartouche*, México, Em, 2000, p. 157.

une série de récits brefs apparentés à des vignettes – il s'agit de brèves descriptions de scènes quotidiennes de la guerre – qualifiés pendant des décennies d'immoraux, amoraux, cyniques ou cruels, bref, inacceptables selon la *doxa* du moment. De nombreux lecteurs ont été ainsi désorientés par le choix de Campobello de recréer cette guerre à partir du regard et de la voix d'une petite fille appelée Nellie qui, au lieu d'avoir peur et d'être choquée par les fusillades, les pendus aux arbres et les cadavres dans la rue, était fascinée par ceux-ci. En cherchant un qualificatif plus approprié et surtout plus productif pour caractériser le regard porté par la narratrice de *Cartouche* sur la guerre civile qui sévit dans son village, nous avons été frappée par les nombreuses coïncidences entre celui-ci et la théorie qu'élabore dans la même décennie Johan Huizinga sur la guerre primitive comme jeu dans *Homo ludens* (1938). En associant la guerre au Mexique à une série de caractéristiques que Huizinga attribue au jeu, Campobello réussit à rendre compte du regard de l'enfance, mais aussi du côté archaïque et primitif de la Révolution Mexicaine. La plupart des éléments du discours, qu'ils soient d'ordre thématique ou stylistique, ayant contribué à créer cette représentation ont été conservés dans la traduction française du livre réalisée par Florence Olivier sous le titre *Cartouche*, traduction que j'utiliserai dans la présente contribution¹.

I.

Dans son essai *Homo ludens*, Huizinga problématise quelques-unes des connotations les plus courantes du concept de jeu moyennant une analyse anthropologique et culturelle². Sa thèse principale va à l'encontre de l'idée commune selon laquelle le jeu est une activité enfantine, gratuite, dans laquelle se corrompt l'occupation sérieuse des adultes : il soutient au contraire que la civilisation naît et se développe comme un jeu, que la culture humaine surgit du jeu et a le caractère d'un jeu. Dans cette optique, le jeu est essentiel, même s'il semble être un « superabundans » dans une société qui se perçoit uniquement en fonction des forces qui la dominent. Ceci implique à son tour que le jeu soit une catégorie primaire qui ne se limite guère à l'enfance (Huizinga ne parle presque pas de celle-ci) et que l'homme soit essentiellement un *homo ludens*. De cette façon, la notion traditionnelle du jeu est amplifiée et y sont intégrées toute une série d'activités culturelles.

Dans son étude, Huizinga commence par définir le concept de jeu, en distinguant une série de traits structurels fondamentaux³. Selon lui, il est essentiel que le jeu suppose contentement, liberté et insouciance, ingrédients qui par ailleurs n'empêchent pas que l'on joue avec le plus grand sérieux, ni n'exigent

1 Nellie Campobello, *Cartouche. Histoires vraies de la révolution mexicaine*, tr. fr. par Florence Olivier, Paris, Caractères, coll. « Imaginaires du monde », 2009.

2 Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sous la fonction sociale du jeu*, tr. fr. par Cécile Céréstin, Paris, Gallimard, 1951.

3 Deux décennies plus tard, ils seront repris de façon globale par Roger Chailion dans *Le jeu et les hommes* (1958).

que le joueur s'amuse. Le jeu tend également à la beauté, et ses qualités nobles sont le rythme et l'harmonie, des traits qui sont liés au fait que le jeu est en même temps représentation. En tant que pause dans la vie courante, le jeu échappe à celle-ci, aussi bien dans le temps que dans l'espace dans lequel on joue. Par ailleurs, il est régi par un ensemble de règles que l'on doit respecter à tout prix. Pour résumer, Huizinga écrit : « Ainsi définie, la notion semble apte à englober tout ce que nous appelons jeu, à propos d'animaux, d'enfants et d'hommes adultes »⁴. Observons ici aussi que, tout au long de son étude, l'historien souligne l'importance que la compétition agonistique revêt dans le jeu, faisant ainsi de l'*agon* un critère supplémentaire dans sa définition de celui-ci.

Huizinga démontre que ces traits fondamentaux – insouciance, liberté, harmonie, séparation de la vie réelle dans le temps et dans l'espace, respect des règles et compétence – structurent une série de manifestations essentielles dans chaque culture : les arts et la philosophie, la poésie, ainsi que les institutions juridiques et politiques. Dans un chapitre qui nous intéresse particulièrement pour la lecture de Campobello, il met en relation la guerre et le jeu, une association difficile à accepter pour le sens commun qui domine nos interprétations de la guerre et du jeu, dans la mesure où, selon les acceptations les plus courantes, ces deux concepts s'incluent dans deux paradigmes opposés. Le jeu semble exclure la tristesse ; il s'associe avec la distraction et se situe dans une sphère séparée de la vie courante. Son objectif est l'activité même de jouer – il ne regarde pas au-delà – et il est une sorte de dégradation des choses sérieuses. Au contraire, selon le même sens commun, la guerre est triste et se décide pour des raisons politiques ou économiques, pour augmenter pouvoir ou moyens, et est négativement connotée. La guerre et le jeu impliquent aussi des types d'acteurs différents : tandis que le jeu est une activité associée de manière privilégiée à l'enfance, la guerre est une question de nations ou de bandes « d'hommes de guerre ».

Pour sa part, Huizinga pense que la lutte armée est comprise dans une représentation primaire d'un essai réciproque de la fortune, ce qui lui assure une parenté avec le jeu proprement dit :

Toute lutte, soumise à des règles restrictives, offre déjà, en raison de cette limitation, la caractéristique formelle d'un jeu, une sorte de jeu spécialement intense, énergétique et suprêmement évidente à la fois. Les jeunes chiens et les gamins se battent « pour rire », suivant des règles qui limitent l'exercice de la violence. Toutefois la frontière de ce que le jeu permet ne se place pas nécessairement en deçà des effusions de sang ni même du coup mortel⁵.

Pour démontrer cette idée, l'historien a recours à des arguments de type lexical, en présentant une série d'exemples qui illustrent que : « Nommer le combat un jeu est un dicton aussi vieux que les mots pour désigner le combat et le jeu mêmes »⁶. Par ailleurs, il souligne que la guerre archaïque respecte

4 *Ibid.*, p. 58.

5 *Ibid.*, p. 150.

6 *Idem.*

LA GUERRE COMME JEU DANS *CARTOUCHE* (1931), DE NELLIE CAMPOBELLO

Kristine VANDEN BERGHE
FUNDP Namur – Université de Liège

Nellie Campobello, née en 1900 dans le Nord du Mexique et décédée dans la capitale du pays en 1986, a publié sept textes entre 1929 et 1960 : deux livres de poésie, deux livres d'histoire, un texte autobiographique et deux volumes de récits brefs sur la Révolution Mexicaine (1910-1917). Jusqu'il y a peu, son œuvre était à peine citée dans les histoires de la littérature mexicaine. Même les ouvrages critiques qui traitent du sous-genre du « roman de la Révolution Mexicaine » l'ignoraient souvent. Pour expliquer cet état des choses, Campobello elle-même a proposé quelques hypothèses, relatives surtout à des facteurs contextuels. Ainsi elle a affirmé à plusieurs reprises que le fait d'être une femme compliquait beaucoup son travail d'écrivain : dans les années 30, il était mal vu au Mexique qu'une femme se consacre à la prose, et encore moins qu'elle écrive sur les horreurs de la guerre, un thème traditionnellement réservé aux hommes, d'Honore à Tolstoï. Elle attribuait également son inexistence sur la scène littéraire au fait qu'elle était favorable au révolutionnaire Pancho Villa, aujourd'hui parfois vénéré comme un héros, mais qui était, à l'époque, méprisé par les hommes au pouvoir qui le considéraient comme un bandit. Cependant, on peut penser que les difficultés qu'elle rencontra avec son premier livre sur la Révolution, intitulé *Cartouche*, s'expliquent également par des facteurs textuels et plus précisément par sa façon de décrire la violence de la guerre.

Dans les années 1910, la petite ville de Parral est l'une des places fortes où s'affrontent les troupes révolutionnaires avec l'armée régulière. Les historiens s'accordent pour dire que c'est là qu'ont eu lieu les épisodes les plus cruels, barbares et sanglants de la Révolution Mexicaine, qui y dégénéra en guerre fratricide où se confrontaient des factions constamment changeantes. *Cartouche*, publié en 1931 et consacré à ce lieu et cette période, consiste en

Comment parler et le souvenir de la guerre ? Alors que les commémorations de la première guerre mondiale ont redonné une actualité à ces interrogations, une équipe de chercheurs français et étrangers s'est interrogée sur la représentabilité des conflits guerriers et de l'empreinte que ceux-ci ont laissée sur la mémoire. La place de la littérature et des arts est au centre de ce questionnement qui résonne comme une réponse aux polémiques initiées par Norton Cru qui a voulu disqualifier le littéraire et la littérature comme récit légitime d'une expérience blessée. Les interventions qui sont proposées ici réfléchissent tant sur la valeur des représentations archétypales du conflit que sur la distance qu'il convient ou non de prendre par rapport aux faits. Pour ce faire, le choix a été, dans un premier temps, de donner la parole à ceux qui restent en marge de la guerre, à savoir les femmes et les enfants, puis d'examiner les formes de la représentation à savoir le roman, la peinture, la presse et les revues. En raison de leur violence tragique, une part spéciale a été réservée aux guerres civiles avant d'aborder les deux guerres mondiales, les conflits coloniaux et la guerre froide. L'ouvrage se termine par le témoignage auto-réflexif que Carlos Liscano a pu faire de la torture et qui en somme a servi de fil rouge à l'ensemble des travaux.

Photo de couverture :
Ministry of Information First World
War Miscellaneous collection

**Université
de Lille**
RECHERCHES HUMAINES
3 ET SOCIALES

C I E G I E S
Centre de Gestion de l'Édition Scientifique

ÉCRIRE LA GUERRE ÉCRIRE LE CONFLIT

Textes réunis
Fiona MCINTOSH-VARJABÉD
Toshio TAKEMOTO
Joëlle PRUNGNAU
Norah GIRALDI DIEI

