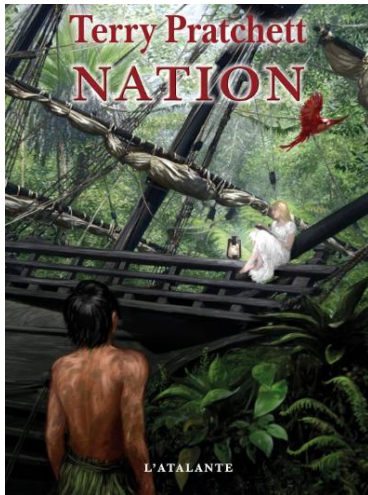




Nation, de Terry Pratchett

Mythologie :

Imo, le créateur du monde, a créé les animaux avec de l'argile et les hommes à partir de dauphins. Ce qui explique que les âmes des morts (re)deviennent des dauphins.

Locaha, est le dieu de la mort créé par Imo à partir d'un peu de nuit. Il sauva le monde d'Imo qui voulait le détruire et le refaire car il le trouvait imparfait. Imo décide donc d'aller ailleurs créer un autre monde mais, avant cela, il crée d'autres dieux pour que Locaha ne reste pas tout puissant.

Contexte :

L'histoire se passe au début des années 1860 (une génération après la bataille de Trafalgar et peu après la parution de la théorie évolutionniste de Charles Darwin). La grippe russe ravage l'Occident, décimant la population, famille royale comprise. L'héritier du trône est gouverneur d'une île de l'hémisphère sud. Il est aussi le père d'Ermintrude alias Daphné, qui navigue à bord de la *Sweet Judy*, au départ du Cap, pour le rejoindre au moment même où, à Londres, les « *gentilhommes du derniers recours* » confient au capitaine du *Cutty Wren* la mission de rejoindre le nouveau roi avec à son bord la mère du roi et le sol anglais (de la terre dans des caisses). Il y a urgence car la loi stipule que l'héritier du trône doit poser le pied sur le sol anglais dans les 9 mois qui suivent le décès de son prédécesseur.

La personnalité des principaux protagonistes :

Enfant, Mau a beaucoup appris auprès de grand-père Nawi, un sage né avec une infirmité qu'il a compensée par son intelligence. Nawi n'avait jamais voulu devenir un guerrier, comme tous les autres hommes, parce que « *Une femme met neuf mois à concevoir un nouvel humain. Pourquoi gâcher ses efforts ?* ». La vague étant survenue au retour de Mau de l'île des garçons, lieu traditionnel où les garçons laissent leur âme d'enfant avant de revenir dans la Nation pour y subir les rites qui doivent achever de faire d'eux des hommes (tatouage, circoncision, apprentissage des traditions...), Mau lui-même et le prêtre Ataba pensent que l'âme de garçon étant partie, l'âme d'homme n'ayant jamais pu venir, son corps sans âme est un réceptacle désigné pour qu'un démon s'y installe, Ataba l'appelle d'ailleurs « *jeune démon* ». Mau pense à lui-même comme à un petit bernard-l'hermite bleu qui a quitté sa coquille et court sur la plage pour en trouver une à la bonne taille. Cette impression de possession démoniaque est renforcée par le fait que Mau entend les *Grands-Pères*, « *marche dans les pas de Locaha* » et dialogue même avec lui à l'occasion, réfute l'existence des dieux ou a minima leur intérêt pour les affaires humaines, et semble habité d'une force intérieure et d'une autorité que l'on n'associe pas d'ordinaire à un garçon de son âge. Il accomplit des choses que nul ne croirait possibles, il fait ce qui doit être fait, quels que soient les dangers encourus, même si c'est indigne d'un guerrier, et quitte à aspirer le lait d'une truie sauvage pour empêcher un bébé de mourir de faim, ou faire fuir un requin d'un cri malgré la présence de sang dans l'eau du lagon. Sur l'île, tous se méfient de lui et pourtant chacun sollicite son aide, demande son avis, obéit à ses directives sans discuter...

Petite fille, Daphné allait souvent à la bibliothèque et à la Royal Society avec son père, un homme attentif et réfléchi, pour assister à des conférences et avait préféré se faire offrir un télescope plutôt

qu'un poney. C'est une fille qui réfléchit, observe et analyse tout : le monde, les gens, les mots, les expressions, les gestes... Daphné « *voulait, par superstition, se rappeler les renseignements utiles qu'on lui avait donnés, du moins en dehors des cours. On risquait d'en avoir besoin un jour. C'était une épreuve que le monde imposait pour s'assurer qu'on suivait* ». Sa grand-mère, une aristocrate acariâtre et égoïste « *avait entre autres particularités la conviction qu'une conversation consistait à ce qu'on l'écoute, elle ; aussi, même des interruptions anodines lui paraissaient un renversement étrange et incompréhensible de l'ordre naturel des choses, comme des cochons qui volaient* ». Et elle répétait souvent à Daphné : « *N'oublie jamais : il suffit que 138 personnes meurent et ton père devient roi* ».

Au fil du roman, on découvre que, malgré leurs différences, Mau et Daphné sont très semblables : ils réfléchissent en dehors du cadre que leur éducation ou leur culture leur a imposé, ils observent, analysent, expérimentent, déduisent, ne se laissent ni influencer ni décourager, sont plutôt athées sauf par occasion ou par la force de l'habitude...

À l'instar de beaucoup des personnages clefs de Terry Pratchett (comme Mémé Ciredutemps ou Samuel Vimaire), le moteur de Mau est la colère. Ici, c'est surtout la colère contre les dieux, contre la vague qui lui a tout pris, un combat de tous les instants, pris entre ce qui « *arrive* » et ce qui « *n'arrive pas* ». Quant à Daphné, c'est à la fois la curiosité scientifique et l'indignation qui la poussent à sortir du cadre de son éducation de jeune aristocrate soumise aux convenances.

La vague :

La *Sweet Judy* se retrouve dans une terrible tempête et chevauche une vague gigantesque qui engloutit tout sur son passage et, finalement, projette violemment le navire sur une île, traversant une forêt, ne laissant sur la *Sweet Judy* que deux survivants : Daphné, et le perroquet du capitaine, un gris du Gabon qui jure comme un charretier.

Mau, de son côté, a passé un mois sur l'île des garçons à tailler à l'aide d'un alaki¹ une pirogue pour rentrer chez lui. Il s'agit d'un rite de passage pour devenir un homme. Pour son retour en tant qu'homme, toute la Nation – hommes, femmes, enfants – l'attend sur la plage pour le banquet de retour et la « *cérémonie avec le couteau aiguisé* ».

Manœuvrant sa pirogue, Mau fait face à la grande vague et la traverse. En sortant de la vague, Mau entend le chant religieux du capitaine de la *Sweet Judy* et se dit « *il devait s'agir d'un dieu, voire d'un démon* ».

La Nation :

La Nation désigne à la fois le territoire et le peuple.

Quand Mau arrive enfin sur la Nation, c'est une terre dévastée et personne n'est là pour l'accueillir... Pas d'autre pirogue, rien que l'obscurité. Après une nuit difficile où « *son organisme et son esprit avaient dû décrocher par moments, comme de brèves répétitions de la mort* », il regarde autour de lui : la mer s'est calmée et il remarque une quantité et une variété inhabituelles d'oiseaux, puis il voit « *des gens, enchevêtrés dans des branches brisées, à demi-enfouis dans la vase et les feuilles, autre image du monde détruit* ». Il comprend alors ce qui est arrivé à ses proches et ce qui va leur arriver s'il les laisse ainsi, à la merci des prédateurs. Alors, pour effectuer le travail abominable qui

¹ L'alaki est une pierre noire recourbée au bout d'un long manche. Cet outil, laissé sur l'île pour les prochains garçons, réapparaîtra plusieurs fois au cours de l'histoire et sauvera Mau d'un sadique nommé Cox.

l'attend, son esprit se dissocie, il se sent devenir deux personnes : l'une s'occupe avec délicatesse des dépouilles (inhumation en mer pour permettre aux âmes de redevenir dauphins), l'autre se roule en boule et rêve d'une fille fantôme, des *Grands-Pères* qui lui disent « *tant que tu existes, la Nation existe ! Tant que tu te souviens, le Nation vit !* ».

L'esprit de Mau cherche des explications rationnelles à ce qui lui arrive : « *Une île pleine de gens ne pouvait pas mourir. Mais un garçon, si. (...) Il était mort ! Et son esprit était revenu chez lui, mais il ne voyait pas hors du monde de l'esprit ! Il était un fantôme ! (...) Et la vague n'était pas réelle, c'était Locaha qui venait le chercher* », mais quand un oiseau grand-père lui donne un coup de bec, il conclut de la douleur qu'en fait, non, il n'est pas mort. Il se met donc en quête de nourriture et de matériau pour allumer un feu.

Dès son arrivée sur l'île, Mau s'est mis à entendre les *Grands-Pères* (ancêtres décédés depuis longtemps) qui hurlent leurs ordres en majuscules sa tête, lui reprochant de n'avoir pas encore rétabli la Nation ni remis en place les *ancres à dieux*, des objets très mystérieux car « *poser des questions là-dessus était idiot. Les dieux pouvaient se trouver où ça leur chantait. Mais pour des raisons quelconques quoique parfaitement claires, du moins aux yeux des prêtres, les dieux restaient près des ancres et portaient chance à la population.* » Après ce qui s'est passé, Mau se met à douter au sujet des dieux et de leur utilité...

La rencontre de deux mondes :

Lors de la première rencontre entre Mau et Daphné, elle tire sur lui avec un fusil, mais la poudre est mouillée et la balle roule mollement hors du canon. Mau, qui ignore quel est cet objet, voit que la fille a très peur mais il voit aussi les étincelles produites par le fusil. Il en déduit qu'elle lui offre une sorte de briquet.

Alors que Mau aide Daphné à inhumer en mer le défunt capitaine de la *Sweet Judy*, elle manque d'être emportée par le courant mais il la sauve et, ce faisant, il dialogue avec Locaha qui lui dit « *Il y a ce qui arrive et ce qui n'arrive pas* ». « *N'arrive pas* » reviendra souvent dans l'esprit et dans la bouche de Mau comme un cri de guerre dans les moments désespérés, « *un cri de triomphe et de défi* ».

Sachant qu'ils ne pourront survivre qu'en s'entraïdant, Mau et Daphné entreprennent d'apprendre la langue l'un de l'autre à grand renfort de mimes et de dessins sur le sable.

Guidés par le grand feu sur la plage et par l'espoir que la Nation, la plus grande île de l'archipel, ait survécu au passage de la vague, des naufragés arrivent peu à peu. C'est alors que débarquent Pilu, son frère Milo et Cahle, épouse de Milo, enceinte et sur le point d'accoucher. La coutume dans la Nation veut qu'on accueille l'arrivée du nouveau-né avec une chanson, et la seule qui vient à l'esprit de Daphné, qui aide Cahle à accoucher, est *Brille, brille, petite étoile*. Milo et Pilu, qui ont passé du temps à bord d'un bateau d'hommes-culottes (c'est ainsi qu'ils appellent les hommes blancs, porteurs de pantalons) déchiffrent quelques mots de la chanson et la prennent pour une prophétie concernant la vie du bébé qui se prénommera Guide.

Par la suite, Cahle apprend beaucoup de choses, par gestes et mimes, à Daphné, notamment à préparer la fameuse bière, réclamée par les *Grands-Pères*. Il s'agit d'une boisson préparée à l'aide de plantes extrêmement dangereuses qui obligent à la confectionner méthodiquement et avec une infinie prudence. La préparation s'achève par un crachat et une longue chanson traditionnelle, qui rendent la préparation inoffensive. Daphné mène alors une série d'expériences scientifiques et en déduit que la salive induit une réaction chimique qui rend la mixture inoffensive et que la chanson (peu important les paroles, d'ailleurs) donne le temps à la réaction chimique de se produire.

Les hommes démontent peu à peu l'épave de la *Sweet Judy* et récupèrent tout ce qui est utilisable, notamment les outils et ustensiles de cuisine. Ils les considèrent comme de grandes richesses car ils ne travaillent pas le métal. Mau pose beaucoup de questions à Pilu qui tente de lui répondre au mieux, vu qu'il a passé quelques mois parmi les hommes-culottes. Le moindre objet donne lieu à étonnement : les poches (lors d'un essayage de culotte), les canons de la *Sweet Judy*, la description d'un cheval à base de comparaison avec un cochon, ou l'évocation de l'or et son importance aux yeux des hommes-culottes, « *même si c'était trop mou pour être utile (...) ce qui prouvait l'étendue de leur folie* ». « *Un drôle de peuple* » commente Mau.

Mais ce qui donne le plus de matière à réflexion, c'est la découverte d'un coffre muni d'une serrure qui contient des cartes marines : la Nation, trop petite pour figurer sur ces cartes marines, donne une nouvelle perspective sur l'immensité du monde.

À force de travailler tout le jour, de monter la garde sur la plage toute la nuit, et de ne presque rien manger, Mau tombe dans une sorte de rêve comateux dans lequel il court pour échapper à Locaha. La seule façon de le sauver étant d'aller le chercher là où il se trouve, Daphné, malgré sa peur de mourir, accepte de boire le poison concocté par la vieille Madame Gargouillis. Daphné découvre alors à son tour le monde de Locaha, des connaissances qui lui seront utiles plus tard, lors d'une rencontre avec des pillards cannibales.

La vérité sur la Nation :

La découverte de toutes nouvelles *ancres à dieux* portant des bas-reliefs d'homme-culotte et d'un compas de navigation, ébranle les certitudes d'Ataba le prêtre, au point qu'il risque sa vie en essayant de les détruire. Ce qui met la puce à l'oreille de tous les autres concernant leurs certitudes et leurs croyances...

À son tour, Daphné s'est mise à entendre les *Grands-Mères* qui l'appellent par son vrai nom avec sa propre voix et l'exhortent à pousser la pierre ronde qui sert de porte à la grotte des *Grands-Pères* pour « *faire taire les vieux imbéciles* » et découvrir la vérité.

Au fond de cette grotte, tombeau millénaire des sages de la Nation, Mau et Daphné trouvent des portes monumentales en or massif derrière lesquelles se cachent des statues des dieux et de nombreux objets hétéroclites. Daphné explique à Mau que la légende de celui qui a navigué si loin qu'il est revenu chez lui est une histoire vraie très ancienne, que les statues et le globe terrestre sculptés en sont les preuves, et que ces dieux sont des références astronomiques : le dieu de l'air avec ses 4 fils, c'est Jupiter et ses 4 lunes, le dieu du feu, c'est Saturne avec ses anneaux... Les ancêtres de Mau avaient manifestement des connaissances scientifiques et technologiques très avancées, des savoir-faire perdus depuis longtemps comme la fabrication du verre, la gravure sur pierre, et même un dentier en or. Elle veut que les savants de la Royal Society voient et étudient cet endroit, elle explique donc à Mau qui ils sont et ce qu'est la Royal Society. Puis elle comprend que l'Angleterre va vouloir revendiquer l'île et entrevoit les conséquences qui en découleront.

Le retour des hommes-culottes :

Lorsque d'anciens marins mutins de la *Sweet Judy* débarquent et tuent Ataba d'un coup de feu, deux choses se produisent : 1/ Mau comprend que Daphné ne lui a pas donné un « *lance-étincelles* » lors de leur première rencontre mais qu'elle a essayé de le tuer ; 2/ Daphné comprend qu'elle va devoir tuer les intrus pour éviter aux insulaires de se faire tuer, car ils ne comprennent ni la nature mauvaise des nouveaux venus, ni leurs capacités de destruction. Daphné emmène les deux mutins dans le secteur des femmes pour les éloigner de la population et leur prépare une bière, anticipant leur réaction face à la manière de rendre le breuvage inoffensif (salive et chanson).

L'un meurt foudroyé par la bière en une seconde et au milieu d'une phrase, le second s'enfuit. Puis, prise de remords, elle demande aux insulaires un procès pour avoir tué. S'ensuivent des explications difficiles car la Nation ne connaît pas ce concept.

Lors du procès, le récit des exactions du second Cox, dont le meurtre d'un vieux pêcheur à la peau trop foncée et celui d'un dauphin, donne à réfléchir aux insulaires. L'idée que ce chef des mutins se serait associé à des pillards cannibales est particulièrement préoccupante, même si la nature du régime alimentaire en question est plutôt stricte car « *on est ce que l'on mange* ».

Le père de Daphné finit par arriver sur l'île et elle lui fait part de toutes ses découvertes sur la Nation. Puis, c'est le tour du *Cutty Wren* d'arriver, avec sa cargaison de « *gentilhommes du dernier recours* », de sol anglais et de grand-mère acariâtre.

Alors que le nouveau roi demande à Mau que la Nation rejoigne l'empire (au lieu de réquisitionner tout simplement l'île), Mau refuse mais demande que l'île appartienne plutôt à la Royal Society, proposant d'accueillir tous les visiteurs à condition que ceux-ci fassent don de leur savoir aux insulaires.

L'épilogue :

Le dernier chapitre se déroule de nos jours et l'on découvre un vieil homme (descendant direct de Pilu) qui raconte toute l'histoire à des enfants, y compris ce qui est arrivé après le départ du roi et de Daphné. Il évoque certains savants venus visiter la Nation, notamment Charles Darwin qui s'est passionné pour les pieuvres arboricoles endémiques, et révèle que les recherches menées ont prouvé que la carte du ciel représentée dans la grotte des *Grands-Pères* reproduisait « *effectivement la carte du ciel, mais tel qu'il se présentait il y a trente et un mille ans* ».

Appartenant à la Royal Society et non à un pays, la Nation a pu évoluer, apprendre des savants du monde entier venus visiter ce centre névralgique de l'histoire de l'humanité et des sciences, notamment l'astronomie. Ils ont ainsi échappé aux vellétés de conquête aveugle des autres puissances prétendument civilisées. Ils ont pu grandir et se développer librement dans le monde scientifique au lieu d'être dévorés, engloutis par le monde géopolitique.

Un mot sur le traducteur :

Patrick Couton, né en 1947, est un traducteur français spécialisé dans la science-fiction et la fantasy. Il a traduit, entre autres, des œuvres de Orson Scott Card, de Michael Moorcock et de Terry Pratchett. Pour ce dernier, il a traduit les 35 volumes des *Annales du Disque-monde*, la majorité des annexes à cette série, la trilogie des *Johnny Maxwell* et les romans *Nation* et *Roublard*. En 1998, il se vit remettre le *Grand prix de l'Imaginaire* pour l'ensemble de ses traductions du Disque-monde.

Par la finesse son travail, il a su transmettre aux francophones du monde entier l'humour de Terry Pratchett, ses jeux de mots, son sens de la formule, la richesse et la complexité de ses histoires et de ses personnages, et la précision chirurgicale de son écriture.