

SOLARIS

Science-fiction et fantastique

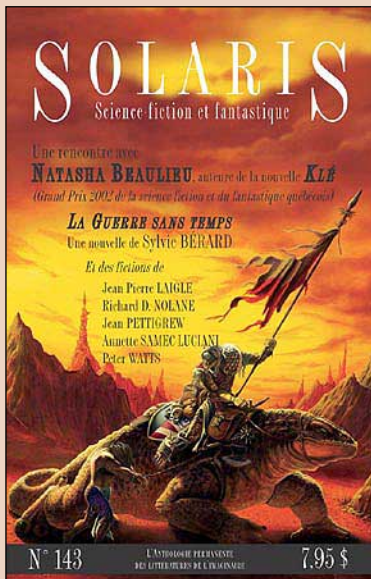
Le volet en ligne

- 145** Retour à Von Bek
Sam Lermite
- 153** Lectures
R. Bozzetto, J. Pettigrew,
C. Sauvé, J.-L. Trudel et
É. Vonarburg
- 161** Sci-néma
H. Morin, Y. Meynard,
C. Sauvé et D. Sernine

N° 144

L'ANTHOLOGIE PERMANENTE
DES LITTÉRATURES DE L'IMAGINAIRE

Gratuit



Abonnez-vous !

Abonnement (toutes taxes incluses) :

Canada et É.-U. : 27 \$

International (surface) : 32 \$ / 28 euros

International (avion) : 40 \$ / 35 euros

Nous acceptons les chèques et mandats en **dollars canadiens** et en **euros** seulement.

On peut aussi payer par Internet avec **Visa** ou **Mastercard**.

Toutes les informations nécessaires sur notre site :

<http://www.revue-solaris.com>

Par la poste, une seule adresse :

Solaris, C.P. 5700, Beauport (Québec) Canada G1E 6Y6

Courriel :
solaris@revue-solaris.com

Téléphone :
(418) 835-4441

Fax :
(418) 838-444

Nom : _____
Adresse : _____

Je débute mon abonnement au numéro :

Solaris est une revue publiée quatre fois par année par Les Publications Bénévoles des Littératures de l'Imaginaire du Québec. Fondée en 1974 par Norbert Spehner, **Solaris** est la première revue de science-fiction et de fantastique en français en Amérique du Nord.

Ces pages sont offertes gratuitement. Elles constituent le *Supplément en ligne* du numéro 144 de la revue **Solaris**. Toute reproduction – à l'exclusion d'une impression unique en vue de joindre ce supplément au numéro 144 de **Solaris** –, est strictement interdite à moins d'entente spécifique avec les auteurs et la rédaction.

Les collaborateurs sont responsables de leurs opinions qui ne reflètent pas nécessairement celles de la rédaction.

Date de mise en ligne : janvier 2003

© **Solaris et les auteurs**

Retour à Von Bek



par Sam LERMITE

Michael Moorcock

La Fille de la voleuse de rêves

Nantes, L'Atalante, 2002, 377 p.

Ulric, dernier rejeton de la lignée Von Bek, est un aristocrate à l'ancienne, idéaliste raisonnable dont l'intellect, dont le comportement a été forgé par de longues heures de méditations et d'escrime. Accablé par le souvenir du néant issu de la Grande

Guerre, il s'évertue dès lors, en compagnie d'autres sympathisants, à provoquer l'avènement d'une Allemagne unie, d'un monde plus juste et plus humain.

Mais les menées d'Hitler et la montée inexorable du fascisme contrarient quelque peu ses aspirations : contrariété qui trouvera un point culminant avec la visite à Bek de deux tristes sires frappés de la croix gammée, dont le prince Gaynor de Mirenbourg, son propre cousin. Lui aussi est sorti très marqué des tranchées de Verdun ; mais là où Ulric – contre le nihilisme, l'absurdité de cette expérience – a choisi de cheminer froidement sur la voie de la conscience et de la raison, Gaynor s'est laissé séduire par la vision simple de l'existence comme une lutte brutale, de la force comme unique moyen d'arriver à ses fins. Derrière l'adhésion factice au régime nazi, il ambitionne de devenir le véritable homme providentiel de l'Europe, de prendre le pouvoir pour son compte. C'est oublier que l'idée de s'en remettre à un seul homme ou idéal, l'idée même de « providence » est dangereuse ; car il y a davantage d'individus corrompus par le pouvoir que de pouvoir corrompu par les individus...

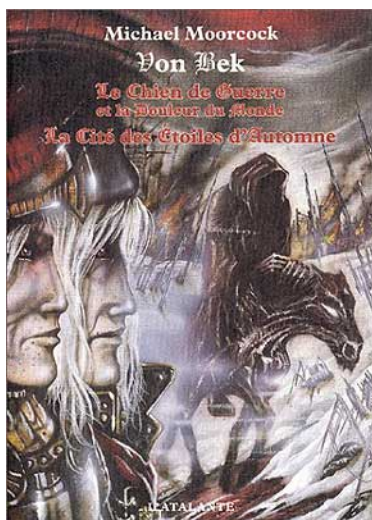
Toujours est-il que Gaynor, afin de complaire à Hitler et ses lieutenants, doit encore rentrer dans leur jeu. Raison pour quoi il est venu récupérer le Graal et l'épée Ravenbrand, illustres objets et symboles de puissance que la légende a rattachés depuis longtemps au nom des Von Bek, et dont les Nazis ont grand besoin pour asseoir leur suprématie (au moins sur les esprits). Ulric ignore la cachette du Graal, et refuse de céder l'épée ; les Nazis reviennent en force, l'emprisonnent. Interrogatoires musclés. Sévices corporels et psychologiques. Tout l'arsenal du parfait petit tortionnaire est déployé pour arracher son secret à Ulric, qui ne trouve même pas de répit dans ses rêves. Rêves où, suivant la trace d'un lièvre blanc échappé d'**Alice au Pays des merveilles**, il est amené à croiser son reflet, un autre lui-même dans un autre monde. Ulric ? Elric ?

Là-bas, à Tanelorn, le conflit aussi fait rage, dont le pivot, l'axe criminel n'est autre qu'un avatar de Gaynor, et dont l'enjeu est carrément la cohésion du Multivers. Dupé par des ennemis surnaturels, Elric y perd son épée Stormbringer et sombre dans un état entre sommeil et éveil qui le rejette au fond d'un corps étranger. Elric ? Ulric ? Qui rêve qui ? Après un passage dans une Mittel-march tirée des fantaisies romantiques et au terme de trajectoires

échevelées, les deux rêveurs se *retrouveront* (littéralement) pour une bataille dantesque dans le ciel d'Angleterre, opposant les dragons de Melniboné aux escadrilles de Stuka nazies. Ébourifant !

Moorcock affectionne les jeux intertextuels, il a délibérément construit son œuvre autour d'archétypes qui se répondent les uns les autres, comme des vases communicants. **La Fille de la voleuse de rêve** ne fait pas exception, et le lecteur se surprend à tracer quelques parallèles avec des histoires antérieures, à dresser la galerie des personnages récurrents, à cartographier les univers de référence entre lesquels la mystérieuse Oona fait ici figure de trait d'union. Un sentiment général de déjà-vu, donc, où réside peut-être la faiblesse du roman. Tout ceci aurait pu carrément rester banal si l'auteur n'avait profité de l'aubaine pour livrer une réflexion sur les fondements du nazisme et ses rapports avec l'ésotérisme. Partant d'une anecdote maintes fois illustrée par la littérature et le cinéma (qu'on se souvienne de *Indiana Jones*), selon laquelle les dirigeants nazis – impatient d'appuyer la validité de leurs fumeuses thèses occultistes sur la supériorité de la race – auraient couru les trésors des âges bibliques et païens, Moorcock dénonce l'horrible et absurde syllogisme qui a conduit au plus grand génocide de l'histoire. Comment s'y prend-on pour assassiner un million de ses voisins ? On leur dénie toute humanité, toute filiation avec le peuple de Dieu (qui soupçonne-t-on d'avoir fait crucifier le Christ ?), autant qu'on s'érige soi-même au-dessus des autres, prêts à juger les vivants et à choisir les morts. Moorcock décrit également comment la vacuité des régimes tyranniques se nourrit et se renforce des circonstances : occasion pour lui de critiquer sévèrement l'odieuse politique des vainqueurs de 14-18 qui a conduit l'Allemagne à un vide que Hitler a eu beau jeu de combler. Entretenir la peur, le sentiment d'insécurité ; promettre de mettre un peu d'ordre dans un désordre savamment instauré ; utiliser les mythes historiques pour mobiliser et abrutir les masses ; mettre en condition l'opinion par la maîtrise sur les moyens d'informer et d'éduquer : le fascisme se glisse entre les failles de la démocratie jusqu'à en faire éclater la scène, c'est une stratégie insane et superficielle, un spectacle hollywoodien monté de toutes pièces, dont les ombres et les illusions ne se dissipent malheureusement pas facilement. Si l'on veut bien considérer l'entropie de notre propre époque, alors les aventures de Von Bek

peuvent se comprendre comme en réaction à celle-ci. Une mise en garde qui prend d'autant plus de relief après les derniers tragiques événements internationaux... Il faut apprendre à devenir des résistants. Voici bien l'un des propos les plus visionnaires et pertinents d'aujourd'hui.



Michael Moorcock

Von Bek

Nantes, L'Atalante, 2002, 666 p.

Ce fort volume rassemble les deux premières aventures de l'étrange famille Von Bek, publiées au début des années quatre-vingt: c'est-à-dire vingt ans avant **La Fille de la Voleuse de rêves**. Ce sont deux romans unis par une devise semblable (faites œuvre du diable !), dont le raffinement symbolique et philosophique est mis en perspective par les rigidités propres aux époques décrites.

Acte 1 : Le Chien de guerre et la douleur du monde

Nous sommes en 1631. Dieu a déserté le monde, les guerres de religion ravagent l'Allemagne, la raison s'est soumise à la loi d'airain de la poudre à canon et de l'épée. Larmes, sang, douleur pour tous les hommes. Tous ? Pas vraiment. Car une poignée d'individus continue de se débattre au milieu du carnage comme des canards dans leur mare. La condition des mercenaires de ces temps est en effet assez « palpitante », certes brutale et souvent brève, mais consacrée aux tueries, pillages et autres viols en série, une esthétique du chaos qui fait leur plaisir, le piment de leur vie. Et puis, il faut bien impressionner l'adversaire, même si on a oublié depuis longtemps à quoi ressemblait son visage.

Tout change pour le *Krieghund* Ulrich Von Bek quand, sentant tourner le vent, il décide d'abandonner sa troupe de faces de carême, et après quelque macabre errance trouve à se réfugier dans un château au cœur de la forêt de Thuringe, où l'y attendent

de curieux personnages et un curieux sort... Il commence par connaître une passion inédite, incongrue même en une époque vouée aux émotions guerrières, puisqu'il tombe éperdument amoureux de la belle Sabrina. Laquelle reste fidèle au maître du château, qu'elle n'aime guère et ne veut pas nommer, mais auquel la lie un pacte très particulier qui l'empêche de retourner parmi les hommes. Ce maître n'est autre que Lucifer, et Sabrina une damnée.

Ulrich est introduit auprès du Prince des Ténèbres ; sans grande surprise, il apprend que lui-même est promis à une damnation éternelle, en récompense de ses (nombreux) péchés ; sauf s'il parvient à racheter son âme et sa liberté en acceptant de se voir confier une mission difficile : rien moins que guérir la folie des hommes et les délivrer du mal ! Précisons aussi que Lucifer n'est pas désintéressé dans cette affaire : souhaitant retrouver grâce aux yeux de Dieu (et très accessoirement sa place au Paradis), il doit encore prouver la sincérité de son repentir. D'où la nécessité pour l'un et l'autre de dénicher le Graal, seul remède à la douleur du monde.

Dès lors, pour son salut et celui de sa belle, Ulrich (tels les preux d'antan) se met en quête. Quête qui l'amène à croiser de nombreux figurants (dont au moins deux superbes archétypes moorcockiens) ; et qui le mène, entre révolte et désespoir, aux confins de la Mittelmarch, un autre monde reflétant les aspirations du nôtre. Comme tout bon voyage initiatique, celui-ci ne manque pas de péripéties haletantes, ni d'ennemis retors ou simplement monstrueux. À commencer par les propres sbires de Lucifer, que le revirement du maître ne laisse pas de plonger dans le désarroi et l'incertitude. Mais rapidement Von Bek devine que *tout* le surnaturel conspire à sa perte. Car le retour du Graal, en même temps que rejeter la douleur hors du monde, menace d'engendrer de délicieux paradoxes, en supprimant les besoins inassouvis ou les craintes des individus qu'incarnent Enfer, Paradis et Ailleurs utopiques. Dieu *doit* mourir pour que ses créatures puissent vivre. Reprenant à son compte (et à gros traits, il est vrai) l'argumentation qu'exposait Frazer dans son **Rameau d'Or**, Moorcock achoppe donc à ce bel édifice la seule conclusion possible : après l'âge de la magie et celui de la foi, que l'humanité accède enfin à l'âge de (la) raison.

Acte 2 : La cité des étoiles d'automne

1794. Les lumières de Paris, où Louis XVI ne brille plus, sont éclipsées par le règne de la Terreur. Déçu du tour macabre que prennent les idéaux de la Révolution, le député Manfred Von Bek décide de quitter la compagnie d'un Robespierre vendu à la populace, sous peine de terminer en gibier de guillotine.

Où se réfugier cependant ? Car hors des frontières de France, le despotisme et les privilèges ont encore la haute main sur le corps social. Il faut dire également que Manfred traîne derrière lui une réputation plutôt douteuse : avant l'épisode de l'Assemblée, sa jeunesse débauchée, ses compromissions dans quelques aventures scandaleuses à travers l'Europe et jusqu'aux Amériques – où il servit dans l'armée de Washington – l'ont rendu partout indésirable. Il ira donc à Mirenbourg, cité qu'on dit tolérante.

Au hasard des étapes, Manfred se joue de bandes de partisans de la République dévoyée lancés à ses trousses, s'attache l'amitié d'un escroc écossais lettré et savant, et enfin se fait ravir le cœur par une mystérieuse aristocrate, la duchesse Libussa de Crète, descendante d'Ariane, dont il ne cessera de suivre la trace jusqu'au terme de sa fuite.

Une fois à Mirenbourg, il voue d'abord son temps à la conquête (frauduleuse) de richesses, puisque les croyances d'antan l'ont trahi. C'est alors que le rattrape l'héritage de sa famille, sous la forme d'un jeu de piste complexe entre alchimistes, membres de sociétés secrètes et mystiques, où il doit tenir un rôle non négligeable. À l'heure où se profile une autre Révolution, industrielle celle-là, certains esprits éclairés continuent de voir dans l'œuvre au noir un moyen de réconcilier l'humanité avec sa nature – mieux, d'en proposer le dépassement en fusionnant les contraires qui la déchirent depuis toujours, science et foi, magie et progrès, émotion et raison. Il faut donc retrouver le Graal perdu, creuset où se forgera l'Antéchrist ni mâle ni femelle, l'Hermaphrodite libéré de ses illusions et de ses vices (que figure le rêve récurrent de la Bête, le Minotaure à terrasser au cœur de labyrinthe).

D'une trame historique le roman bascule insensiblement vers la fantasy, opérant un puissant mélange des genres dans une confession rythmée, écrite d'une plume où Verne le dispute à Poe. À pieds, à cheval, en montgolfière, les protagonistes finissent par passer dans la Mittelmarch, en la cité d'Amalorm – reflet de

toutes les cités à tous les âges de la Terre – sous un ciel dont les étoiles meurent à petit feu, et où la grande conjonction des sphères annonce une ère nouvelle. Ère où le pouvoir se donnera à qui viendra le prendre, et le monde se transformera au gré de qui aura la volonté suffisante pour imaginer une morale, une justice, une plastique inédites.

C'est l'occasion de scènes d'anthologie, tel ce passage où les héros se retrouvent hôtes plus ou moins forcés d'une étrange cour des miracles, qu'un renard philosophe et décadent entretient pour sa distraction. Et d'un final apocalyptique, où seuls seront sauvés ceux qui ont choisi de s'ériger en champion de la cause luciférienne, de combattre pour l'avenir de l'humanité en sacrifiant le leur. Le Graal, miracle d'équilibre et d'harmonie, ne tolérera aucune sorte de compromission.

L'initiative éditoriale à qui on doit le regroupement de ces deux romans, pour accompagner **La Fille de la Voleuse de rêves**, est tout à fait réjouissante. Le problème de la responsabilité, entrecroisé avec l'idée (très actuelle il est vrai) d'un nihilisme menaçant de détruire le monde, traverse les 666 (!) pages d'un cycle tiraillé entre démythification et métaphysique cruelle.

On sent là comme un reflet des continuelles préoccupations et engagements de l'auteur. Sans surprise, de longs passages sont consacrés à des discussions de caractère moral : comment donner sens à une époque où chaque mensonge, chaque vérité bâtit sur le refus d'une autre, ne fait qu'ajouter aux ténèbres et à la douleur du monde ? Moorcock démontre avec brio comment nos utopies, exploitées de façon perverse, finissent invariablement par accoucher de monstres. Ni idole, ni idéal qui ne soit modéré. À cet égard, le personnage de Manfred est édifiant. Ayant reçu une éducation de lettré, axée sur la logique, une morale ouverte ainsi que sur le sens du devoir, Manfred est un agnostique qui ne cesse de se chercher une identité nouvelle dans les soubresauts d'un siècle chaotique, épousant courants de pensée et idéaux au gré de ses humeurs. Un mystique de la raison, aussi. Même la passion amoureuse qui l'investit à un moment ne l'empêche pas de garder les yeux ouverts. C'est bien parce qu'il ne se départit jamais de cette aptitude à relativiser qu'il demeure capable de sublimer ses échecs, de vider son ego, de sacrifier la meilleure part de lui-même quand il faut, condition par laquelle il lui est

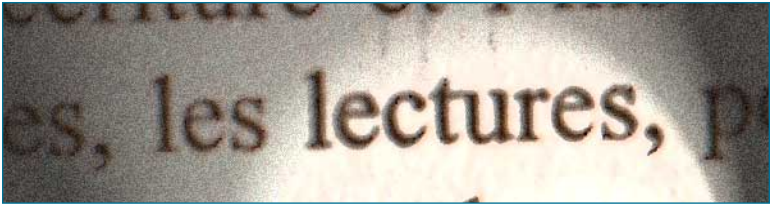
désormais possible de remplir le rôle que les circonstances (et peut-être sa volonté) lui assignent – franchir les étapes qui l’agrandiront à la dimension d’un être supérieur. Outre la naissance de ce Christ des Lumières, quelques pages du diptyque pourront paraître impies : nul désir de blasphémer toutefois, seulement de mettre à nu les assises du nihilisme et d’y opposer la vigilance, l’exigence, la recherche d’une vérité qui, si elle abolit Dieu, le remplace par un usage de la raison au service de l’humanité. C’est cela, faire œuvre du diable.

Rhétorique difficile ? Assurément. Mais ici l’humour n’est pas en reste et l’action menée tambour battant, relancée par des péripéties et des facéties souvent dues aux personnages de second plan. Moorcock, lucide quant au caractère obsessionnel et parfois répétitif de ses récits, n’oublie pas de faire à ses lecteurs d’énormes clin d’œil, et adapte de façon virtuose la forme à la trame. On peut sourire à certains retournements de situation : mais pas une seconde on ne se lasse. Le cycle de Von Bek, qui emprunte le style et l’emballage des pamphlets voltairiens, est un cri de révolte et d’espoir lancé à nos modernes consciences sclérosées. Ce classique inclassable ne pouvait qu’être l’œuvre d’un malin.

Sam LERMITE

Sam Lermite, 27 ans, né au Mans, ville des 24 heures auto. A découvert Jules Vernes à 9 ans, la SF et la fantasy à 12, ne s’en est jamais remis. Études iconoclastes (Économie, Histoire, Géographie). Travaille au Ministère français de l’économie et des finances, où il fait œuvre de subversion... Envisage de se multiplier sur le front des publications dédiées à ses genres préférés. À son actif : nouvelles, critiques, chroniques, articles dans **Phénix**, **SF Magazine**, **Asphodale**, fanzines divers. Tente d’échapper (jusqu’à quand?) au démon du roman...





Jacques Goimard

Critique de la science-fiction

Paris, Pocket (Agora), 2002, 672 p.

Sous une couverture de Siudmak, représentant une sorte de Dieu aveugle créant la Terre, Jacques Goimard nous présente, retravaillés pour l'occasion, un florilège de ses interventions critiques dans le cadre de la SF. La première partie nous présente une « vue générale » du champ, une réflexion sur les stratégies des critiques concernant les définitions ainsi qu'un parcours dans le champ des thèmes exploités, et de la réception du public. La seconde est constituée d'un panorama des auteurs les plus représentatifs, depuis les « classiques » de la SF jusqu'à ceux des années 90. Avec un excursus à propos de la SF française : de Barjavel à Pierre Boulle et de Ruellan à Jeury. La dernière partie s'intéresse à la SF au cinéma et ce, par une étude très fouillée sur Kubrick et **2001 l'Odyssée de l'espace**.

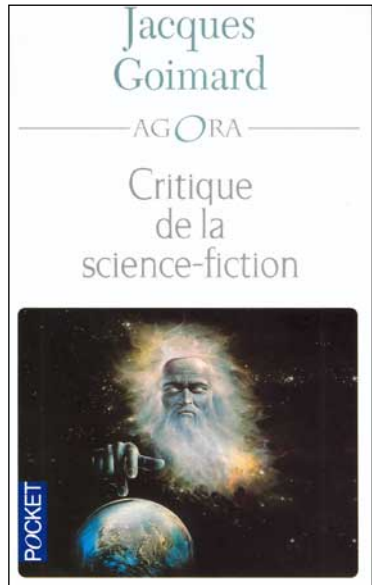
On a ainsi l'occasion de parcourir un itinéraire des spéculations étatsuniennes sur les possibles imaginés, depuis Asimov et van Vogt en passant par Cordwainer Smith et Frank Herbert jusqu'à Robert Silverberg et Philip K. Dick. On aura aussi l'occasion de les comparer aux univers imaginaires des auteurs français qui leur sont contemporains.

Ce qui séduit, c'est d'abord l'information, souvent de première main, présentée avec un bonheur d'expression qui fait envie. C'est aussi l'occasion de saisir une réflexion personnelle dans un domaine où les clichés et les lieux communs foisonnent. C'est enfin, pour le lecteur d'ancienne date, des retrouvailles avec des auteurs rencontrés au long des trente dernières années, et pour le

lecteur novice mais passionné, l'occasion de découvrir des espaces imaginaires inconnus, mais qui n'en sont pas moins fascinants, bien qu'anciens.

Et on en vient à regretter que les analyses et les réflexions de Goimard ne prennent pas en compte les auteurs plus actuels, aussi bien dans le monde anglo-saxon que francophone. Des noms comme Roland Wagner ou Brussolo apparaissent, certes mais allusivement. Et on est un peu frustré de ne pas voir figurer au moins un auteur québécois... Cela étant, on ne peut que recommander aux amateurs la lecture de cet ouvrage très utile, et pourvu de deux index, l'un portant sur les personnages et les personnes, l'autre sur les notions et les thèmes.

Roger BOZZETTO



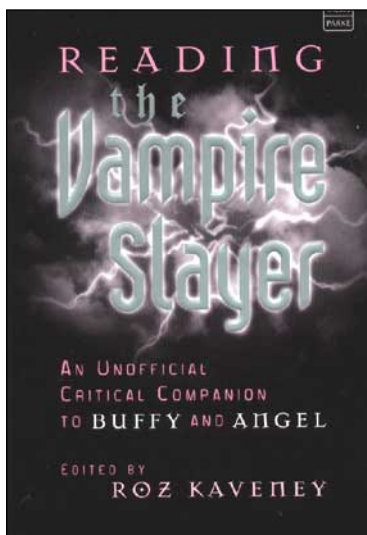
Collectif dirigé par Roz Kaveney
Reading the Vampire Slayer: An Unofficial Critical Companion to Buffy and Angel
 Londres et New York, Tauris Parke
 Paperback, 2001

Je ne vais pas m'excuser d'être une fan de **Buffy the Vampire Slayer** et de la série dérivée **Angel**, que j'accompagne avec constance depuis plusieurs années. Comme mes confrères et consœurs anglais et états-uniens, universitaires ou autodidactes, qui ont contribué à cet éminemment lisible recueil d'essais, j'estime qu'il y a assez peu de séries de genres intelligentes et bien faites sur les canaux de télé américains pour qu'on leur soit fidèle. Buffy est un des rares cas, je crois, où une série dérivée d'un film s'avère vastement supérieure à celui-ci. Et compte tenu de l'influence des médias audiovisuels comme Modèles pour les Jeunes, il est certainement indispensable de s'y intéresser, non ?

La série **Buffy** ne m'a pas accrochée tout de suite – j'ai des préjugés comme tout le monde, et c'est vers la fin de la deuxième saison seulement que je m'y suis prise. Il faut dire que cette série offre des plaisirs plus variés que bien d'autres séries de genre à succès ces dernières années – que ce soit **Twin Peaks**, **Babylon 5**, ou **The X-Files** pour citer celles qui ont construit leur propre univers, et où nombre de conventions télévisuelles en ont pris pour leur rhume. La prémisse n'est pas très prometteuse (une bande de jeunes combat des maléfiques surnaturels qui fonctionnent souvent comme métaphores des problématiques adolescentes), mais la comédie et l'horreur ne cessent de s'y donner de brillants croche-pieds ; il y a des relations amoureuses et érotiques qui brûlent l'écran, et dont le sous-texte frappe toujours juste ; la série ne cesse de jouer avec ses propres paramètres (tous les personnages principaux

y sont morts au moins une fois, et la carte du monde surnaturel ne cesse de se compliquer) ; les scénaristes ont toujours l'oreille juste, l'écriture est dynamique et musclée, comme les scènes de combat ; et au fil des saisons, il est apparu avec de plus en plus d'évidence, que les créateurs de la série y étaient réellement dévoués et ne prenaient pas leur public pour un tas d'imbéciles. Peu de séries ont maintenu ce niveau de qualité et d'honnêteté jusqu'au bout (qu'on pense par exemple à l'insultante dévolution de **X-Files**) : la dernière saison de **Buffy** arrive, et on va l'accueillir avec beaucoup de regret – la bonne sorte de regret.

Les essais des divers intervenants du collectif portent soit sur les thèmes et la structure (Kaveney), la série comme commentaire social sur la Californie, état américain très particulier (Boyd Tonkin), le statut de la connaissance, des institutions et du travail, et comment **Buffy** s'inscrit à contre-courant de l'éthique sociale individualiste présentement répandue aux États-Unis (Brian Wall & Michael Zryd), l'humour



et l'ironie souvent à triple détente dans la série (Steve Wilson), la dialectique de l'appartenance (Karen Sayer)... Il y a aussi des études de type philosophique (« Feminism, Citizenship and the Divine », Zoe-Jane Playden), ou carrément féministes (« Buffy as Icon », Anne Millard Daugherty), ou encore... sur la relation de la série au cinéma asiatique (Dave West). J'en passe et des plus ésotériques. Mais je n'ai jamais éprouvé en les lisant le syndrome de la taupinière-montagne – vous savez, cette douce envie de rigoler qui vous prend parfois en parcourant des articles sur les genres dans des revues dites sérieuses ?

Un livre un peu difficile à se procurer, mais qui vaut le déplacement.

Élisabeth VONARBURG

Fabrice Colin

Vengeance

Montreuil-sous-Bois, Bragelonne,
2001, 338 p.

Vengeance, c'est le nom d'une épée légendaire maniée par le Laisham, mystérieux barbare arrivé au secours de l'empire asenath. Vengeance, c'est le mobile dominant de Tirius Barkhan, enfant aux parents massacrés par les terribles Senthais, guerrier trahi par l'empire asenath et envoyé deux fois à la mort, mari dont la femme a été tuée.

Vengeance, c'est le retour de l'heroic-fantasy, en un vibrant mélange de **Gladiator** et de Conan le Barbare, le tout mâtiné d'un peu du **Comte de Monte-Cristo**.

Colin signe une aventure dont le héros, barbare candide et guerrier redoutable, devient peu à peu un personnage hors du commun, qui deviendra le seul capable d'arrêter les cruels Senthais. La logique veut évidemment qu'il lui soit opposé des adversaires dont la cruauté et la dépravation dépassent également la mesure ordinaire, et c'est bien le cas. L'empereur Polonius est un tortionnaire sans foi ni loi, dont l'âme damnée est un mort-vivant. Le retour d'entre les

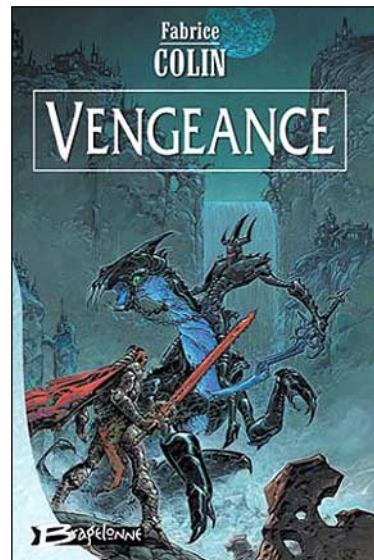
morts de Tirius Barkhan sauvera l'empire asenath et entraînera une série de révélations et de dénouements. Ses alliés barbares ont la vigueur des simples et ils délivrent les Asenaths trop civilisés de leur peur de l'ennemi. Le tout s'achève dans un bain de sang qui ne laisse pas grand monde debout, mais les amateurs d'épopées et de péplums à l'ancienne apprécieront l'hommage rendu par Colin aux héros plus grands que nature. Le roman arrive après tout dans la foulée de séries télévisées telles **Xena**, démontrant la popularité durable de ce type de récit d'aventures. [JLT]

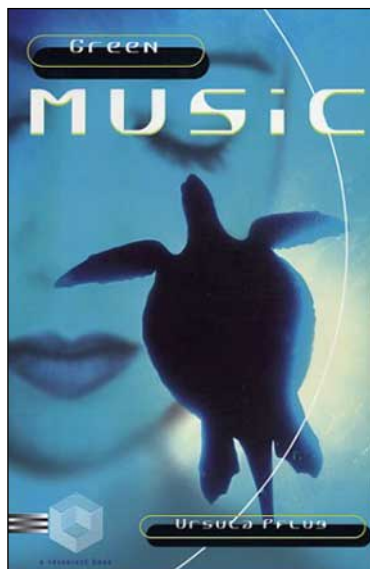
Ursula Pflug

Green Music

Edmonton, The Books Collective,
2001, 232 p.

Ce premier roman d'Ursula Pflug est tout à fait dans la veine de ses nouvelles poétiques, magiques, empreintes d'une atmosphère particulière et énigmatique. Les premières pages nous plongent dans un tourbillon d'épisodes et de personnages, en commençant par une





plage où se croisent une tortue qui se transforme en homme et un mort qui se transforme en tortue avant de vider une bouteille de whiskey ensemble...

Ce n'est qu'un préambule. **Green Music** raconte plutôt l'histoire de la jeune Marina, jeune femme sans domicile fixe, qui erre dans les rues de Toronto en rêvant de tortues et en regrettant la mort de son grand-père. Sa vie bascule au moment où elle vient de rencontrer Danny, un tenancier de bar sympathique qui économise avec acharnement afin de repartir en voyage. Sa disparition inquiète celui-ci, tout comme elle inquiète Susan, une artiste qui s'est prise d'affection pour la jeune vagabonde.

Tous ses personnages ont leurs doubles de l'autre côté, sur un monde lointain où un petit village au bord de l'océan porte le nom de Marina. Fondé par le grand-père de la jeune Torontoise, il s'agit d'un lieu magique, où se rencontraient autrefois les hommes et les tortues pour changer de formes. La désespérance croissante de Marina suscite des talents artistiques inattendus chez ses amis,

tandis qu'elle s'apprête à changer de monde...

L'intrigue complexe de **Green Music** ne se laisse pas apprivoiser facilement. Le fil de l'histoire semble s'égarer parfois dans un enchaînement d'incidents et de conversations roulant sur des sujets incongrus. Pflug s'efforce de nouer tous les fils de son ouvrage au moment du dénouement, mais il est sans doute préférable de ne pas l'analyser de trop près. La trajectoire de Marina répond parfaitement aux besoins de l'histoire, mais ce qui compte dans le tableau de Pflug, c'est moins la composition que l'équilibre délicat et les couleurs vives, vivantes, mémorables. [JL7]

Pierre Pevel

Viktoria 91

Nancy, Imaginaires Sans Frontières, 2002, 186 p.

À Londres, en 1891, un journaliste au passé tumultueux, Norman Latimer, se mêle d'une affaire délicate. Le frère de Lady Audrey Burton a disparu et il s'agit de le retrouver en évitant d'éventer la nature un peu particulière de ses fredaines sexuelles, dont le dévoilement risquerait de causer tout un scandale dans la bonne société victorienne.

L'enquête s'annonçait difficile, mais Latimer ne tarde pas à constater qu'elle se complique à toute allure. Une terreur inexplicable noue les langues les plus remuantes de Whitechapel et la charmante explorée n'est pas du tout Lady Burton... L'amie du journaliste, la prostituée Kate Harbuck, est tuée et lui-même est soupçonné par la police d'avoir trempé dans ce crime.

Après tout, l'homme que Latimer croyait avoir tué sur les lieux du meurtre a disparu comme par magie... Le souteneur de Kate le met sur les pistes d'une série d'assassinats et, dès lors, Latimer s'efforcera, épaulé par l'inspecteur Doty, de dépister le coupable. Et d'empêcher un nouveau crime.

Toutefois, dans cette étrange ville de Londres où les cochers et les policiers sont des androïdes, tandis que Latimer lui-même a remplacé son œil perdu avec une prothèse biomécanique, il se pourrait que la réalité elle-même soit truquée...

Et elle l'est.

Les lecteurs aguerris auront soupçonné assez vite la vérité. Londres n'est qu'une simulation où se côtoient personnages historiques, tel Jack l'Éventreur, et fictifs, tel Sherlock Holmes. Le terrifiant William Burton, assassin dément, est un visiteur venu de la réalité du vingt et unième siècle, tandis que l'inconnue qui met Latimer sur la piste est l'avatar d'un cybermilitant.

Ainsi, tout s'éclaire, mais la science-fiction sert uniquement d'alibi à un scénario vaguement steampunk. Elle explique certains éléments de l'histoire, mais Pevél ne tire jamais de conséquences intéressantes de sa création. Faut-il supposer que les androïdes présents dans le décor comme cochers, policiers ou serveurs le sont pour économiser la

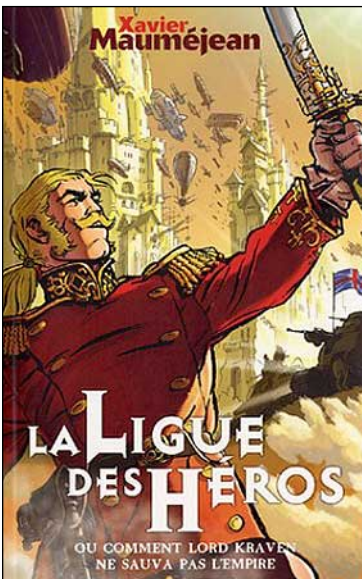
puissance de traitement de l'ordinateur opérant la simulation ? Cela semble plausible, mais je ne crois pas que ce soit dit, ce qui donne à leur présence une dérangeante part d'arbitraire. Quant aux résidents de cette Londres virtuelle, il est dit qu'ils sont des copies modelées sur des enregistrements de personnalité. Il faut donc qu'ils se baladent avec de faux souvenirs en tête, mais le conflit potentiel entre une personnalité venue du futur et les comportements exigés par les mœurs victorienne ainsi que par ces souvenirs factices n'est jamais exploité.

Heureusement, Pevél est un authentique raconteur d'histoires. Le tout se lit sans discontinuer et l'intrigue abonde en rebondissements palpitants. Pevél s'est documenté sur Londres à la fin du dix-neuvième siècle, ce qu'il démontre en insérant des notes en bas de page parfois un tantinet inopportunes.

Bref, **Viktoria 91** offre une aventure divertissante dans un cadre à moitié familial, mais, comme cette critique vient de vendre à peu près toutes les surprises de l'intrigue, il faudra peut-être l'acheter en cadeau pour autrui. [JL7]

Xavier Mauméjean
La Ligue des Héros
 Paris, Mnémos, 2002, 222 p.

J'aurais sans doute plus apprécié ce roman si je n'avais pas lu auparavant **Viktoria 91** de Pevél. L'amorce en est pourtant alléchante. On y retrouve, d'une part, un vieil homme à l'esprit apparemment endormi, confié à une famille ordinaire en 1969 sous prétexte qu'il s'agit du beau-père depuis longtemps absent... D'autre part, il y a une version de l'Angleterre édouardienne où Peter Pan a fait irruption avec tout son entourage. Dans cette version de la Belle Époque, l'Angleterre carbure à la magie et jouit de l'aide fournie par la Ligue des Héros, composée de Lord Kraven, de Lord Africa (Seigneur des Arbres et



Enfant des Singes) et du Maître des Dectives. (Il semble exister d'autres Héros, mais ils ne sont jamais présentés.)

Lord Kraven, aidé du jeune English Bob, est le type même de l'aventurier chevaleresque doté de tous les talents nécessaires à sa survie. Sujet d'une série de romans à bon marché, il revient à Londres se ressourcer entre deux aventures dans les Balkans ou ailleurs dans le monde.

Les premières pages du roman racontent avec beaucoup de verve tout à la fois quelques aventures de Lord Kraven et les conséquences de l'établissement de Peter Pan en terre britannique, en compagnie des Pirates, des Garçons Perdus et des Fées. Très vite, cependant, l'histoire s'assombrit. La Première Guerre mondiale éclate et Londres est bombardée par les armes surpuissantes des Allemands. Lord Kraven participe à la répression des mouvements ouvriers et, quelque peu désillusionné, il tente de prôner un gouvernement mondial lors de la conférence de paix, avec l'appui du nouveau Héros qui représente la jeune république soviétique. Las, il est désavoué et il disparaît peu après dans un accident de dirigeable.

Dans ce qui s'ensuit, un lien s'établit entre cette épopée et le personnage du vieillard hébergé par charité en 1969. Le vieux s'est convaincu qu'il est Lord Kraven, préservé de la mort et de l'âge par on ne sait quoi. Il croit retrouver English Bob dans le personnage d'un ouvrier amnésique à l'atelier. Mais le monde de 1969 recèle aussi d'inextricables contradictions, historiques et chronologiques. Les chapitres suivants nous éclairent sur le sort de plusieurs autres personnages. Cependant, les nouvelles aventures de Lord Kraven ne connaissent pas une conclusion aussi heureuse qu'autrefois. L'épilogue verse dans la science-fiction pour tout expliquer. Le hic, c'est que l'explication choisie peut justifier tout et n'importe quoi.

Lire **La Ligue des Héros** après le roman de Povel, c'est s'exposer à une

surdose de simulacres. Le thème n'est pas nouveau dans la science-fiction (que l'on songe à Galouye, Dick, Lem...), mais il semble connaître un regain de popularité sur la scène francophone. Pourtant, cela fait plusieurs années que la plupart des variantes en ont été inventoriées par des émissions télévisées, dont les incarnations récentes de *Star Trek*. Il faut supposer qu'au-delà des mises en abyme classiques du *holodeck*, le film **The Matrix** a relancé la mode du jeu avec les mondes virtuels. En même temps, cette subite passion pour les mondes artificiels frappe par sa réinvention des univers mous caractéristiques d'une certaine SF européenne.

Bref, la SF française raconte de nouveau des histoires, mais, à en juger par Povel et Mauméjean, elle semble avoir du mal à faire l'effort de raconter de *nouvelles* histoires. À la fin du livre, Mauméjean rend hommage à ses inspirateurs – Verne, H. G. Wells, J. M. Barrie, Doyle et Burroughs, ainsi que Stan Lee et Alan Moore. Les amateurs de ces auteurs apprécieront sans doute les hommages et les références. Les autres lecteurs sont prévenus : pour le meilleur et pour le pire, ils se retrouveront dans ce roman en territoire connu. Tous se délecteront sans doute des premières pages et de l'invention d'un monde décalé avec beaucoup d'imagination. C'est après que les uns et les autres risquent de ne pas être d'accord...

Jean-Louis TRUDEL

Joe Haldeman
Le Message
 Paris, Pocket, 2002, 315 p.

Il existe plusieurs façons d'aborder **Le Message** (titre original : **The Coming**), le plus récent roman de Joe Haldeman, mais la façon la plus satisfaisante est de le considérer comme un exercice de style... parce qu'au niveau de l'histoire, il n'y a rien de neuf ici.

Lorsque l'astronome Aurora Bell annonce, le premier octobre 2054, qu'elle

a capté un message (en anglais, de surcroît) d'un vaisseau spatial inconnu qui arrivera sur Terre le premier janvier suivant, on ressent un certain sentiment de déjà-vu. Canular ou réalité, peu importe : bien que Haldeman décrit les réactions des habitants d'une petite ville universitaire de la Floride, on ne peut s'empêcher de penser que tous les éléments de cette histoire de premier contact ont déjà été explorés ailleurs.

Même le futur dystopique décrit par Haldeman rappelle ses romans précédents : menace de guerre européenne, corruption généralisée, catastrophe environnementale, homosexualité illégale, violence urbaine... on a l'impression de se faire servir du réchauffé.

Là où **Le Message** se démarque un peu, c'est par sa structure et la manière inhabituelle avec laquelle Haldeman choisit de raconter son histoire. Premièrement, malgré l'ampleur planétaire des événements qui s'y déroulent, Haldeman choisit de se limiter au point de vue des personnages de Gainesville, Floride. Le

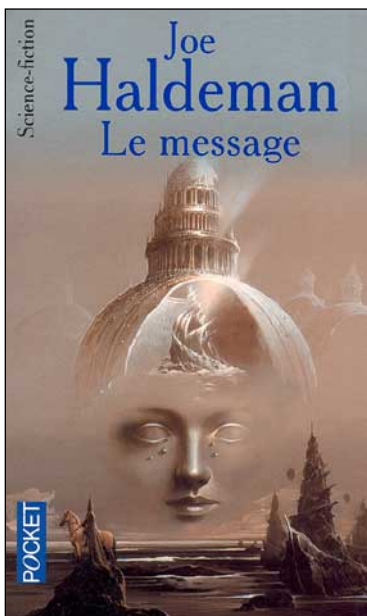
résultat, parfois frustrant, donne l'impression de contempler une très grande scène à travers une toute petite ouverture. Deuxièmement, Haldeman ne change de point de vue que lorsque les trajectoires de deux personnages se croisent. Lors d'une scène le point de vue restera aligné avec Aurora Bell jusqu'à ce qu'elle rencontre son mari, moment où le point de vue deviendra celui du mari, jusqu'à ce qu'il rencontre une passante, et ainsi de suite...

Finalement, Haldeman réussit à conter son histoire en trois sections principales, qui se déroulent le premier octobre, le premier novembre et le premier décembre 2054. Trois courts chapitres survolent le reste des trois mois, avec un épilogue situé, évidemment, le premier janvier 2055.

De ces trois stratégies narratives, c'est le point de vue à relais qui est la plus efficace. Au cinéma, l'effet serait celui d'un plan continu, sans coupure. Ça crée un sentiment d'urgence et on est happé par une intrigue qui nous aurait peut-être moins intéressés si elle avait été contée de façon plus traditionnelle. Car malheureusement, **Le Message** peut aussi ennuyer. Les aspects sordides du monde futuriste mis en scène y sont sans doute pour quelque chose, tout comme la brutalité gratuite de certaines scènes (notamment la séquence de pornographie virtuelle des pages 89 à 97, qui n'a aucun impact sur le reste du roman).

De plus, la traduction lourde et sans énergie nuit au livre : le patois floridien est mal rendu et quelques faux pas peuvent aussi déconcerter le lecteur bilingue, comme la banalité du titre français (« L'Avènement » aurait mieux évoqué la résonance religieuse du titre original) ou certains passages comme une blague à la page 80, qui dépendait des deux sens anglais du mot *alien*.

Bref, comme exercice de style, **Le Message** est un livre qui mérite considération. Mais ceux qui sont à la recherche d'un roman satisfaisant, dans



un sens traditionnel, seront probablement mieux servis ailleurs. Si on peut admirer ce que Haldeman a tenté de faire ici, on est déçu par le résultat.

Christian SAUVÉ

Judith Merril et Emily Pohl-Weary
Better to have loved:
The Life of Judith Merril
 Toronto, *Between the lines*, 2002,
 282 p.

Lorsqu'on parle, entre initiés, de « l'âge d'or » de la SF d'expression anglophone, les noms qui reviennent le plus souvent sont sans doute – et à juste titre – ceux de ces grands écrivains que furent Robert Heinlein, Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, A. E. van Vogt, Clifford Simak, Theodore Sturgeon, Fritz Leiber, etc. Rarement fait-on mention des femmes qui, à l'époque, étaient plus que rares dans ce bouillonnant et très marginal milieu littéraire. Or, l'une d'entre elles, bien qu'elle ne fût pas la plus productive des écrivaines, joua un rôle prépondérant dans l'évolution du genre et dans sa reconnaissance auprès d'un plus large public.

Née Judith Josephine Grossman en 1923 à Boston, décédée Judith Merril en 1997 à Toronto (Merril est le prénom de sa première fille; d'abord son nom de plume, elle l'adopta lorsqu'elle vint habiter au Canada à la fin des années soixante), cette femme aux idées « gauchistes » vivant dans un monde de droite publia sa première nouvelle, fameuse – « *That only a Mother* » (« Seule une mère... ») –, en 1948, puis quelques romans en solo ou en collaboration avec Cyril Kornbluth. Seulement huit de ses nouvelles et deux de ses romans (ceux cosignés Kornbluth, **L'Enfant de Mars** et **Le Fusilier Cade**) seront, à ma connaissance, traduits en français.

Ce n'est donc pas par sa production que Merril influença le genre, mais par son action à l'intérieur même de ses institutions, voire de la vie intime de

quelques-uns de ses représentants puisqu'elle fut l'épouse de Frederick Pohl (1948-1951) et habita quelque temps avec Walter Miller. Mais Judith Merril fut surtout active en publiant plusieurs **Year's Best SF**, en influençant le milieu de ses idées progressistes, en fondant, à Toronto, la Spaced Out Library, l'une des plus importantes collections du genre dans ce pays, en organisant plusieurs conventions majeures de science-fiction, en conduisant de nombreux ateliers d'écriture, en étant elle-même une activerne renommée, etc.

Femme de caractère qui pouvait être facilement considérée comme excentrique, ne serait-ce que par sa façon de s'habiller, la biographie de Judith Merril est à son image, c'est-à-dire non conventionnelle. Co-écrite par Emily Pohl-Weary, sa petite fille, c'est de fait cette dernière qui, en triant les innombrables écrits de sa grand-mère, a donné forme à ce livre qui se lit avec intérêt. Les souvenirs de Judith Merril sur l'âge d'or de la science-fiction sont uniques et, contrairement à ceux de plusieurs auteurs, beaucoup plus qu'une suite de dates et de livres – de fait, Merril nous parle surtout des gens qu'elle a cotoyés, des relations humaines qu'elle a entretenues avec eux, des considérations politiques et sociales qui avaient cours à l'époque... Cette femme, à qui l'on prêtait volontiers un caractère passionné mais difficile, réussit à transmettre une vision extrêmement vivante de cette époque, pleine d'émotions et de fureur de vivre, mais aussi de conflit, intellectuel ou autre.

Bref, pour ceux qui s'intéressent à la science-fiction en tant que genre, mais aussi à tous ces écrivains fameux qui, il y a un demi-siècle, n'en étaient pas moins des êtres humains avec toutes leurs qualités mais aussi tous leurs défauts, cette biographie en forme de kaléidoscope mérite le détour.

Jean PETTIGREW



Chapitre 12

De l'horreur au merveilleux, une impression de déjà-vu ?
Quelques surprises malgré tout.

par Hugues Morin [HM] et Daniel Sernine [DS], avec la collaboration
spéciale d'Yves Meynard [YM] et Christian Sauvé [CS]

Le futur du cinéma

Cette fin d'année 2002 ressemble aux fins d'années qui l'ont précédée. L'horreur qui régnait en maître à la fin de l'été et à l'Halloween cède la place à la fantasy. Cette année par contre, un élément inhabituel ; les deux films les plus attendus sont des suites de films sortis l'année dernière à la même période. Je parle bien entendu de **Harry Potter and the Chamber of Secrets** et de **Lord of The Ring : The Two Towers**. Il en résulte une étrange impression de déjà-vu sur cette période des fêtes. D'un côté, il est réconfortant de savoir que la qualité y sera, mais l'aspect nouveauté n'y est plus, ce qui réduit quand même un peu le plaisir.

Cette année 2002 est aussi une date clé en SF. L'an 2000 étant maintenant bien loin derrière nous, tout comme 2001 (date significative en SF), on peut donc considérer que nous vivons désormais... en plein futur. C'est donc un moment qui semble approprié pour s'interroger sur le futur du cinéma. Car s'est-on rendu compte que 2003 marquera le 10^e anniversaire du premier long-métrage à utiliser à grande échelle des créatures réalistes animées numériquement : **Jurassic Park** (1993) ? Depuis cette date, la numérisation des images au cinéma a fait d'autres pas de géants ; le dernier en date

étant la projection dans quelque 61 salles de l'Amérique du Nord, l'été dernier, de **Star Wars Episode II** à l'aide de projecteurs numériques, c'est-à-dire sans pellicule. Le film de Georges Lucas, rappelez-le, a été tourné entièrement avec des caméras numériques. Ce procédé a permis d'éliminer toutes les opérations reliées à la pellicule : les négatifs, le transfert dans les ordinateurs pour fins de montage et d'effets spéciaux, et, ultimement, le transfert sur dispositif pour la projection. Précisons, pour les maniaques d'exactitude, que **Episode II** n'est pas le premier film à avoir été projeté en numérique. **Planets of The Apes**, **Spirit** et **Scooby-Doo** ont profité de quelques projections de ce genre, mais ces films avaient d'abord été tournés avec des caméras traditionnelles. Bien entendu, nous n'en sommes pas encore à l'élimination complète de la pellicule, puisque plus de 98 % des salles ayant présenté **Episode II** l'ont projeté de manière traditionnelle. Toutefois, les quelques salles équipées en numérique pour l'occasion semblent montrer la voie du futur...

Vraiment ?

L'histoire du cinéma est remplie de fantômes qui ont été supposés, en leur temps, le faire disparaître. On se souviendra de la télévision qui devait sonner le glas du cinéma ; puis du passage à la télévision en couleurs, de l'apparition de la vidéocassette, du format IMAX, de la télé payante, à la carte, numérique, puis du DVD. Le cinéma continuera-t-il à tout encaisser pour poursuivre son chemin de manière traditionnelle ? Ou bien sera-t-il finalement remplacé ?

Pour s'amuser à faire un brin de futurologie, nous allons suivre trois pistes, examiner trois tendances, chacune d'entre elle, d'une manière ou d'une autre, reposant sur l'argent.

La première piste à surveiller est celle de la répartition de l'argent. Vous l'ignorez probablement, mais l'industrie du cinéma est malade et les choses s'aggravent depuis deux ou trois ans. Certes, les chiffres du *box office* nord-américain des dernières années n'ont rien à envier à ceux des années précédentes. Certaines tendances sont toutefois inquiétantes, comme la concentration des recettes réalisées par un nombre de films de plus en plus réduit chaque année. Les économies sur les coûts de production promis par l'évolution technologique ont été balayées par les dépenses d'autres secteurs de la production, comme l'incroyable flambée des salaires des acteurs de premier plan. Les records au *box office* permettent pour l'instant de compenser cette augmentation et, en moyenne, les compagnies de production et de distribution font donc encore de l'argent, et tout semble donc bien aller.

Mais cet argent du *box office*, d'où provient-il, si depuis des années, la fréquentation moyenne en salle n'a pas augmenté (et

même dans certains cas, diminuée) ? Elle vient en partie de l'augmentation des prix des billets, donc de la poche des cinéphiles. À titre d'exemple, au Canada, le prix moyen d'un billet de primeur dans des villes comme Montréal ou Vancouver est passé de 10 \$ en 1999 à 13 \$ en 2002.

L'autre partie vient de la poche des propriétaires de salles, puisque depuis quelques années, les pourcentages de recettes à remettre aux distributeurs sont de plus en plus élevés (voir « Sci-Néma: chapitre 10 » dans **Solaris** 142 pour quelques détails et exemples du marché de la distribution). Les compagnies propriétaires de salles de cinéma ne peuvent donc pas espérer faire un sou sur leurs entrées. Elles en sont donc réduites à trouver toutes sortes d'autres moyens pour dégager un profit. Ça va du prix exorbitant du pop corn, des friandises et des boissons, auquel il faut ajouter les petits restaurants maintenant à la mode dans les grands complexes, sans oublier les arcades et autres bidules. Cette séparation entre la raison d'être d'une salle de cinéma – projeter des films – et sa source de revenus – bonbons et bébelles – déséquilibre et fragilise l'industrie. Un équilibre qui risque de se briser au moindre soubresaut du marché.

À ceux qui prétendent qu'il s'agit de grosses compagnies avec beaucoup de moyens, je réponds que Loews Cineplex qui détient Odeon est sous la protection de la Loi sur les arrangements avec les créanciers depuis quelques années déjà. Famous Players en a profité, bien qu'elle doive sa survie à la grande part du marché canadien qu'elle occupe et au fait qu'elle est détenue par le puissant groupe Viacom (qui détient aussi Paramount Pictures, entre autres). On aura compris que, par ricochet, une partie des recettes des films de Paramount joués par Famous demeure dans le groupe et lui donne un avantage certain. Les initiés mentionneront que Sony/Columbia est aussi derrière Loews Cineplex. Mais justement: leur refus de réinjecter des fonds dans leur réseau de salle en dit long sur la santé financière de ce marché.

On pourrait citer les autres joueurs, que ce soit les gros joueurs locaux ou les multiplex détenus par quelques réseaux américains, mais dans tous les cas l'observation demeure la même: les salles ont de la difficulté à faire leurs frais et doivent compter sur des actionnaires qui réinjectent régulièrement des capitaux. Comme les salles tentent de faire de l'argent sur les produits accessoires et pour ce faire, ont besoin du plus de clients possibles, ils préfèrent investir dans ces gros films populaires, même si ces derniers leur coûtent plus cher. Mais les distributeurs ont le droit de regard sur toute copie du film qu'ils possèdent et ils décident où et quand le film jouera. Les exploitants doivent donc offrir le plus possible, et cette

offre, c'est le pourcentage des recettes, calculé sur le prix d'entrée. Ceci crée une pression à la hausse sur les prix de billet, qui ont augmenté jusqu'à quatre fois (des hausses atteignant parfois 20 %) en moins de deux ans chez certains exploitants au pays. Cette tendance est dangereuse, car elle ne tient pas compte que la bonne volonté des spectateurs a une limite, et ces derniers risquent de désertir en masse les salles.

La deuxième piste à surveiller est l'évolution de la technologie numérique. Tourner en numérique et fournir les copies du film aux exploitants sur un support numérique plutôt que sur pellicule reviendra énormément moins cher pour les studios et distributeurs. La copie numérique coûte peu et ne pèse pratiquement rien, alors qu'une copie sur pellicule coûte de 3 000 \$ à 5 000 \$ et pèse environ 80 livres, ce qui est coûteux à expédier. Ces arguments sont suffisants pour que les distributeurs et studios fassent de plus en plus de pressions sur les propriétaires de salles pour qu'ils transforment leurs équipements. Donc qu'ils investissent. Mais pour le spectateur, le gain de qualité n'est pas suffisamment appréciable pour justifier encore une augmentation substantielle du billet. Et le système de projection actuel avec plateau fonctionne bien. Les exploitants sont méfiants face à cette nouvelle technologie. On ne parle plus ici d'ajouter ou modifier une composante à un système qui, sur le principe, n'a pas changé depuis un siècle ; on ne parle pas d'ajouter des hauts parleurs au plafond, ou d'autres perfectionnements de quelques dizaines de milliers de dollars. Passer au numérique coûte au moins un quart de millions de dollars par auditorium. Dans la situation financière actuelle du marché, *aucun* exploitant ne peut dire qu'il rentabilisera ce genre d'investissement. Mais le pouvoir étant entièrement aux mains des studios, la journée où ils décideront de ne sortir un film qu'en numérique, les cinémas qui n'auront pas fait le pas ne pourront carrément pas jouer le film. Ce n'est pas pour demain, mais ce n'est peut-être pour pas si loin que ça. Et le jour où ça se produira, ce sera sur un titre significatif, par exemple, **Star Wars Episode III**, prévu pour mai 2005.

Finalement, la troisième tendance à surveiller, conséquence de la révolution numérique, est la popularité du DVD. Si les vidéocassettes du début des années 1980 n'ont pas tué le cinéma, elles lui ont porté un dur coup. En fait, elles ont complètement transformé l'industrie. Avant les clubs vidéo, les cinémas offraient principalement des programmes doubles constitués d'un film majeur et d'un film mineur (ou d'un film plus ancien en reprise). Pendant quelques semaines, sur un seul écran. Dans les grandes villes, le choix offert au

public dépendait donc du nombre de cinémas en exploitation. Il n'était pas rare à cette époque qu'un film tienne l'affiche pendant plusieurs mois. Restons avec Georges Lucas pour nos exemples : son **American Graffiti** a tenu l'affiche pendant un an. Quand les clubs vidéos sont apparus, le cinéphile pouvait, à moindre prix, voir le film de son choix (ou presque) à volonté. Voilà le déclencheur principal de l'apparition des multiplexes tel que l'on les connaît maintenant. Les nouveaux cinémas doivent offrir plus de choix, et une plus grande qualité, d'où la popularité grandissante des innovations, au niveau de la sonorisation, notamment.

Les cassettes avaient plusieurs limites. Pas les DVD. La qualité de l'image et du son, pour peu que le cinéphile soit équipé moyennement, rivalise avec celle offerte par la plupart des cinémas – la grandeur de l'écran exceptée. Le DVD propose diverses versions, des extras, des documentaires, des commentaires, des composantes interactives et multimédias, etc. Cela fait une grosse différence pour motiver le public à acheter le film, plutôt qu'une simple location. Relativement peu d'amateurs constituaient une collection de films sur VHS ; un bien plus grand nombre voudra posséder leur collection sur DVD. D'ailleurs, avez-vous remarqué à quel point les publicités des distributeurs lors de la sortie vidéo d'un film repose presque entièrement sur l'idée de posséder votre copie et non de la louer ?

Les conséquences de ce changement sont faciles à prévoir : plus les gens décideront d'acheter des DVD, plus ils se permettront d'attendre pour les films moins attendus, et moins ils iront au cinéma en salle. Aujourd'hui, il en coûte plus de 20 \$ pour un couple pour voir un film en primeur dans une grande ville. Les DVD sont à peine plus cher que ça. Ne parlons même pas du coût du stationnement et de la gardienne d'enfant. Et vous possédez le film, les documentaires, et tout le tralala, à volonté, qualité impeccable. En moyenne, vous n'avez attendu que cinq mois après la sortie en salles. Mieux encore, la technologie évolue rapidement et les graveurs DVD s'en viennent, sans parler des sites Internet offrant déjà des films que vous pouvez télécharger...

Pour vous prouver l'importance de ce marché et de son évolution explosive : le film le plus populaire de ces dernières années au cinéma (**Spider-Man**) a empoché lors de son premier week-end d'exploitation en salle la somme record de 114 millions de dollars (US). Pour son premier week-end en vidéo, Sony/Columbia a vendu pour 190 millions de dollars (US) de **Spider-Man** en DVD. Et pour enfoncer ce clou, précisons que cette somme représente *90 millions de plus que les recettes des 10 films les plus populaires au cinéma ce même*

week-end! Pour les distributeurs, le marché, il est là. La distribution en salles doit presque être considérée comme une publicité pour faire parler du film avant de le mettre en vente, où le profit se situe. Car un DVD, ça coûte 1000 fois moins cher à fabriquer qu'une copie de film en salle.

Pour conclure, ces trois tendances, bien qu'inquiétantes, semblent indiquer que dans le futur, *le Cinéma* (avec un grand C) sera encore bien en vie. Par contre, l'avenir semble plus sombre pour *les cinémas* (avec un petit c), qui ne seront plus là. D'ici dix ans, quelques grands centres de divertissement offriront encore des films en salles, mais les plus petits centres et les indépendants, soit auront complètement disparu du marché, soit survivront sans présenter de primeurs. [HM]

The Ring : Très efficace et rempli d'idées

C'est avec un grand plaisir que j'ai constaté que le scénario de **The Ring** était beaucoup moins prévisible que celui de la moyenne des films d'horreurs, et cela malgré une mise en situation typique des films de série B. Des gens reçoivent un petit film sur vidéo. Après l'avoir vu, ils reçoivent un coup de téléphone leur annonçant qu'ils vont mourir dans sept jours.

On dirait une idée de film *slasher* pour adolescents, mais elle est traitée ici de manière sérieuse. Après l'horrible décès d'une jeune fille, sa tante, qui est journaliste, entend parler d'une légende entourant l'existence de cette vidéo. Après avoir découvert que les autres jeunes qui l'auraient vue avec sa nièce sont tous décédés au



même moment – soit sept jours après ce mystérieux visionnement – elle recherche la bande en question.

Film policier, film à suspense, **The Ring** joue sur les deux tableaux. La réalisation est brillante, les effets subtils, la musique dérangement et les plans étranges. La finale réserve quelques agréables surprises par rapport aux films du genre – quelques détails demeurent d'ailleurs volontairement flous ou inexpliqués – offrant en chemin plusieurs idées originales. Une mention spéciale au courage du réalisateur, qui nous montre la vidéo dont il est question. Un risque qu'il a su relever parfaitement ici, les images de ce petit film sont dérangement, troublantes et demeurent longtemps (trop longtemps, brrr) dans votre tête après la projection.

Bref, en un mot comme en cent, si vous l'avez raté en salles, louez-le en compagnie de quelques amis ; frissons garantis. [HM]

Ghost Ship : À louer pour les soirées creuses

Steve Beck n'avait à son crédit, en tant que réalisateur, que le film **Thirteen Ghosts**. Avant cela, il avait été responsable des effets optiques sur **Indiana Jones and the Last Crusade**, **The Abyss** et **The Hunt for Red October**. De la part d'un réalisateur plutôt inconnu, responsable (j'allais dire « coupable ») de **Thirteen Ghosts**, **Ghost Ship** s'avère une agréable surprise. Enfin... « agréable ». La scène d'ouverture est l'une des plus *gore* qu'il m'ait été donné de voir, hormis dans les films de *gore*. (Vous me suivez ?)

L'équipage d'un remorqueur de renflouage est invité à aller regarder du côté d'un transatlantique à la dérive, qui s'avère être un paquebot italien disparu corps et biens en 1962 : encore à flot, mais vide d'équipage et de passagers (bien entendu). Une partie du mystère, c'est qu'il semble avoir été visité ces derniers mois, sinon ces dernières semaines car on y trouve des cadavres relativement frais.

Et des caisses d'or, pour lesquelles on semble s'être joyeusement entre-tués.

Et puis il y a la petite fille, désormais fantôme, témoin du massacre originel.

Je n'en dis pas plus ; le suspense est assez efficace. Les thèmes, sans être révolutionnaires (hantise, malédiction, vaisseau fantôme), sont bien exploités. Gabriel Byrne joue le capitaine du remorqueur ; à l'évidence il ne s'agit pas de son plus grand rôle en carrière, mais Byrne s'acquitte bien de sa tâche, au sein d'une distribution d'inconnus et de semi-inconnus (tels Desmond Harrington, qui a joué dans *We Were Soldiers*, et Julianna Margulies, qui est surtout connue pour son rôle dans la télésérie ER).

À louer pour les soirées creuses. [DS]

Lord of the Rings – The Two Towers : L'ombre des tours jumelles

Comme l'an dernier pour **The Fellowship of the Ring**, je ne sais par quel bout commencer cette critique des **Two Towers**. Mais l'an dernier c'était parce que je ne savais comment articuler mon enthousiasme en un texte cohérent, alors que cette année, c'est parce que le film de Jackson m'a laissé perplexe. J'aurais préféré le voir une deuxième fois avant de rédiger mon commentaire mais, échéance oblige, je me contenterai de livrer quelques impressions en vrac. Ces impressions pourraient être mitigées, voir contredites par un second visionnement, mais bon, ce n'est pas comme si les lecteurs de cette chronique attendaient notre opinion, à Hugues Morin ou à moi, avant de décider s'ils iront voir le deuxième **Lord of the Rings**. Tous les fans, ou même les simples amateurs, l'ont sans doute déjà vu ou l'ont inscrit à leur calendrier du congé des Fêtes. À l'inverse, ceux qui lèvent le nez sur le fantastique épique en général, et sur Tolkien en particulier, n'iront pas plus voir ce deuxième volet qu'ils ne sont allés voir le premier.

Je crois que les deux aspects qui m'ont le plus agacé dans **The Two Towers** sont l'américanisation du *sous-texte* du film, et les libertés que Jackson & cie ont prises avec le roman de Tolkien. Cette dernière critique est factuelle, la première est subjective, et donc plus difficile à étayer.

Par « américanisation », je veux évidemment dire « étatsunisation », mais on me permettra d'utiliser le terme plus courant. Par exemple, on dirait vraiment que des spécialistes hollywoodiens du dialogue sont passés par là et ont saupoudré le scénario de clichés, en particulier les pages concernant Arwen et Aragorn. Je paraphrase : « Ce qu'il y a de vrai, c'est nous. » *Oh please!*

Puis tous ces discours sur « le monde libre », « les peuples libres ». Et puis l'attitude initiale des Ents (discours de neutralité face à la guerre, attitude que l'un des hobbits renversera par la ruse). Enfin, l'arrivée en renfort des Elfes venu mettre leurs arcs au service de Rohan, « c'est un honneur de nous joindre aux Hommes » (on pense au premier ministre Blair se faisant le chien de poche du président Bush)...

Bref, je n'ai pu m'empêcher de voir la grosse patte vulgaire des États-Unis post-Onze Septembre pesant sur Peter Jackson. On sait officiellement que certaines scènes et certains dialogues ont été tournés en 2002, alors que le tournage principal était terminé depuis plusieurs mois et qu'un premier montage avait probablement été fait (ici c'est moi qui formule la supposition).

La lecture post-11 Septembre du film est inévitable. Ce dont je ne puis être sûr, c'est si Jackson en a rajouté, ou a modifié sa vision



d'origine (retouches aux dialogues, refonte du montage...) sous la pression plus ou moins subtile de ses bailleurs de fonds étatsuniens, Miramax et New Line.

Passons à la refonte de l'histoire par Peter Jackson. Dans le premier film, il s'agissait surtout de remaniements dans la chronologie du récit en faveur d'un montage alterné qui ne trahissait rien du roman de Tolkien, lui conférant le rythme qui lui manquait. Le même procédé a été employé dans **The Two Towers**, mais cette fois Jackson a ajouté des péripéties de son cru, certaines intéressantes (l'attaque des wargs sur les réfugiés de Rohan), d'autres parfaitement inutiles (la chute d'Aragorn dans une rivière et sa mort présumée), d'autres frisant la trahison de l'œuvre originelle (les archers elfes de Lothlorien venant se mettre au service du roi de Rohan). Pourtant Tolkien avait lui-même fourni aux assiégés de Helm's Deep des renforts imprévus, à la dernière minute : les Huorns, que les animateurs numériques de Weta auraient su réaliser aussi habilement qu'ils ont incarné les Ents. De ces trahisons, deux au moins s'expliquent au plan dramatique : si Faramir s'empare de Frodo et de Sam pour les emmener à Minas Tirith, c'est afin qu'il soit témoin du pouvoir maléfique de l'Anneau lors du bref affrontement entre Sam et Frodo à Osgiliath. Et si le deuxième film se termine avant le deuxième tome de la trilogie, c'est sans doute parce que le troisième manque (relativement !) de matière pour qu'on en fasse un dernier film aussi substantiel que les premiers.

Autant le premier film était celui des hobbits, autant ce deuxième est celui d'Aragorn. L'histoire de Frodo et Sam, pourtant centrale,

et surtout l'histoire de Merry et Pippin, en souffrent considérablement. Bon, on peut toujours espérer voir s'ajouter une demi-heure dans la version en DVD, comme ce fut le cas dans l'excellent coffret de **Fellowship of the Ring**; les forêts de Fangorn et d'Ithilien y gagnent peut-être de la profondeur.

Dans le premier film, Jackson n'avait pas évoqué le pouvoir presque hypnotique de la voix de Saruman. Ce détail a été remplacé, dans ce deuxième film, par une possession (au sens diabolique), du roi Théoden par le Sorcier blanc.

Adressons un coup de griffe en passant à l'insupportable chanson finale d'Emiliana Torrini (« qui ? »), et passons aux bons côtés du film. Car ils sont nombreux. Les scènes de bataille sont tout simplement étourdissantes tant elles fourmillent d'action, tant à l'échelle macroscopique qu'à l'échelle microscopique (rendant nécessaires un deuxième, voire un troisième visionnement). Les paysages néo-zélandais sont toujours aussi majestueux et surprenants, le cirque d'Isengard toujours aussi grandiose, les créations numériques toujours aussi parfaites, les scènes de chevauchée fort réussies, les décors toujours aussi impressionnants (la petite ville d'Edoras, entièrement construite en grandeur réelle)... La liste pourrait s'allonger. Osgiliath. Les oliphants! Les Ents en images de synthèse. La monture ailée du nazgûl!

Gollum/Smeagol à lui seul, soutenait un collègue qui avait vu le film avant moi, mériterait un Oscar, que se partageraient les animateurs numériques et l'acteur Andy Serkis qui jouait le personnage afin de leur fournir les points de repère requis. Le résultat est, en effet, pour le moins stupéfiant, particulièrement en ce qui a trait aux yeux et à la peau. Le jeu du personnage est un brin outré, en ce qui me concerne, mais bon, j'en vois la nécessité.

Une miette anecdotique, en terminant: deux des bambins de Rohan réfugiés dans les cavernes avec les femmes et les vieillards, incarnaient des petits hobbits écoutant le récit de Bilbo Baggins lors de la fête au début du premier film.

Puisqu'il faut arrêter, aussi bien s'interrompre ici: chacun se fera sa propre opinion devant le grand écran, et il n'est pas exclu que la mienne évolue au fil des visionnements. On a déjà hâte au DVD, prélude à la sortie du film final, et on souhaite pouvoir l'aimer sans réserve... [DS]

Harry Potter and the Chamber of Secret: Meilleur que le premier!

La moitié de ce que je reprochais à **Harry Potter and The Philosopher's Stone** s'applique aussi au second volet de la série. Il faut avoir lu les livres pour pleinement apprécier; certains personnages ne sont pas assez développés pour qu'on s'y attache vraiment;



la résolution de certains obstacles se fait un peu trop facilement, etc. Par contre, ce second opus des aventures du jeune magicien est nettement mieux réussi. Les effets spéciaux sont plus soignés, la réalisation est plus fluide, la direction photo est bien meilleure, le rythme est mieux dosé et l'histoire, plus sombre et moins enfantine, plaît plus à l'adulte que je suis (les jeunes s'en foutent ; ils adoreront les deux).

En bref, on peut dire que le premier volet était un bon petit film pour jeunes alors que **Harry Potter and the Chamber of Secret** s'avère un bon film tout court. Sa seule lacune, en réalité, est la disparition de l'effet de nouveauté. L'émerveillement de retrouver en chair et en os nos personnages préférés est beaucoup moins fort ; une note spéciale à Kenneth Brannagh, tout de même, qui compose un Gilderoy Lockhart parfait.

J'attends donc 2004 pour la sortie annoncée du troisième film.

[HM]

Solaris : De la vraie bonne science-fiction.

Solaris, adapté du roman homonyme de Stanislas Lem, se déroule dans un futur indéterminé. L'histoire est centrée sur le psychologue Chris Kelvin, qui est envoyé sur une station spatiale orbitant autour de la planète Solaris pour découvrir pourquoi tout contact a été rompu avec les occupants. Mais à peine quelques heures après son arrivée, Kelvin se retrouve en présence de sa femme, morte quelques mois avant son départ. Et il ne s'agit pas d'un fantôme, elle est bien là en chair et en os...

On comparera facilement **Solaris** avec **A.I.** de Spielberg, ou avec le moins récent **2001, A Space Odyssey** de Kubrick, car **Solaris** se veut un film d'idées, à la réalisation sobre et au rythme lent qui se concentre sur les personnages et leurs réactions face à l'inconnu et l'imprévisible. On reconnaît bien là un matériau littéraire et bien que le film de Soderberg s'éloigne passablement du roman, l'ensemble ne trahit pas réellement le souvenir que j'ai gardé du livre.

Quoique plus émotif et moins froidement intellectuel que **2001**, **Solaris** garde sa part de mystère et ne répond pas à toutes les questions que l'on y pose. On ne saura jamais, par exemple, ce qu'est la planète Solaris, ni ce qu'elle veut, si jamais elle veut quoi que se soit, ou même si elle peut vouloir quelque chose. Le film n'a pas le côté parfois infantile de **A.I.** et s'adresse définitivement à un public adulte. On questionne la réalité, les frontières entre humains et non-humains et toute l'éthique qui vient avec, avec une finale ambiguë ; bref, tout pour stimuler la réflexion chez le spectateur, réflexion qui perdure plusieurs heures après avoir quitté la salle. En fait, **Solaris** ressemble souvent plus à un poème qu'à un roman filmé, mais cette poésie cinématographique a le grand mérite de ne pas tomber dans le n'importe quoi sous prétexte de faire « songé ».

Le film a reçu d'excellentes critiques mais un accueil très froid du grand public. Avouons-le, c'est un indice de qualité en SF, un genre très peu exploité sérieusement au cinéma. C'est certainement un des meilleurs films de SF de ces dernières années. [HM]

Star Trek : Nemesis : Le côté sombre de *Star Trek*.

Je tentais de me rappeler la date du dernier *Star Trek*, et celui-ci me semblait remonter à une éternité. Pour cause : l'insipide **Insurrection** (1998) ne m'avait pratiquement laissé aucun souvenir, ce qui me ramenait à **First Contact**, diffusé en 1996.

Nemesis devrait me rester en mémoire plus longtemps, même si l'opinion que j'en ai est plutôt mitigée. Bien que je ne l'aie pas vu dans l'une des nouvelles salles dotées de « sièges à sensations », le film semble avoir été tourné en fonction de ces sièges. Une fois passé le reposant intermède **Solaris**, revoici en SF les vaisseaux spatiaux qui grondent et les explosions tonitruantes dans l'espace. Côté action, le spectateur à droit, pour la première fois dans la série des films *Star Trek*, à une poursuite automobile (des tous-terrains dans le désert, pour être exact), et à des fusillades laser dans les couloirs des vaisseaux.

En fallait-il vraiment ?

En tout cas, on ne risque pas de s'endormir, malgré la noirceur. Car le film est sombre, et pas seulement parce que les Remans,

frères ennemis des Romulans (Romulus et Remus, vous suivez ?) sont nyctalopes. L'*Enterprise*, dans son énième incarnation, n'est plus blanc mais gris métallique, évoquant davantage un char d'assaut anguleux qu'une nef de la paix. Influence guerrière de l'ère Bush, de la même façon que la série **Enterprise** est devenue, sans aucune vergogne, aussi étatsunienne qu'une série télévisée des années cinquante ? D'ailleurs, deux ou trois épisodes du film annoncent clairement des jeux vidéo.

Ah oui, l'histoire, j'allais oublier... Eh bien, l'Empire Romulan a maille à partir avec la planète-sœur de la planète-mère (si vous me suivez). Remus, peuplée d'une race asservie (et laide) se révolte contre Romulus, sous le leadership du préteur Shinzon, qui ne fait pas dans la dentelle (il extermine le sénat au complet avec une bio-radiation dont il compte ensuite menacer la Terre elle-même). C'est que Shinzon n'est ni Romulan ni Reman, il est humain et, qui plus est, clone du capitaine Jean-Luc Picard, dont on avait jadis prélevé une cellule avec l'idée de le remplacer subrepticement à la tête de l'*Enterprise*. S'ensuit un long duel entre le père et le « fils » tandis que deux sous-intrigues concernant l'une Data et l'autre Deanna Troi (en voyage de noces avec son époux le commandant Will Riker) font avancer l'intrigue principale. Les vaisseaux eux-mêmes, la nef guerrière *Scimitar* et l'*Enterprise*, sont des personnages de plein droit, et l'esthétique est intéressante (Shinzon lui-même semble échappé de la série *Hellraiser* — je parle ici des Cénobites de Clive Barker).

Lorsqu'on se met à réfléchir au scénario, et si l'on se remémore la bande-annonce, on se rend compte que certaines scènes sont



restées sur le plancher de la salle de montage. Par exemple, Picard embrassant Beverley Crusher dans ce qui semblait bien être une scène d'amour. Ou encore le fait qu'un acteur (Steven Culp) figure au générique et parmi les citations sur le site IMDb, alors qu'on ne le voit jamais dans le film (pour mémoire, c'est lui qui incarnait Robert Kennedy dans l'excellent **Thirteen Days**). Pour quiconque a suivi *Nemesis* avec un regard quelque peu analytique, ces lacunes laissent un sentiment d'insatisfaction.

Toutefois, si la série des *Next Generation* devait se terminer avec cet épisode, ce serait une meilleure fin que celle, pitoyable, qu'a connue la première série des films *Star Trek*. [DS]

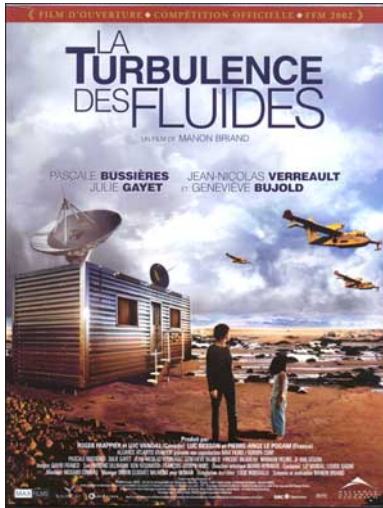
SimOne : Classique en puissance

Apparu et disparu en salles au moins d'août dernier, le film **SimOne** a été une déception au box office. Considérant le calibre des gens impliqués (Al Pacino, tiens...) on se serait attendu à mieux. Mais les amateurs de films de SF savent depuis longtemps qu'il est difficile de combiner un succès financier à succès critique. Les rares personnes qui ont vu **SimOne** au cinéma peuvent témoigner que le film est à ranger à côté de **Gattaca** et **Dark City** comme film-culte en devenir qui n'a su rejoindre le grand public. Le rapport avec **Gattaca** n'est pas fortuit, puisque **SimOne** a été réalisé et écrit par Andrew Niccol, le scénariste non seulement de **Gattaca**, mais de **The Truman Show**.

Classique en puissance, il est à espérer que **SimOne** gagnera un public beaucoup plus large en club vidéo. Une comédie fabuliste bien plus qu'un film de techno-SF, le film raconte les tribulations d'un réalisateur de film (Al Pacino) qui décide de se débarrasser des divas qui empoisonnent le tournage de ses films au profit d'une création virtuelle. Hélas, sa création (*Simulation One*, bref, *Simone*) devient rapidement beaucoup plus populaire que prévu, au point d'échapper à son créateur. Le film oscille alors entre un burlesque léger et une réflexion plus profonde sur la célébrité, le créateur et sa créature, l'art et l'artiste. Des thèmes secondaires comme ceux de la vision, du désir de croire, de la perte de contrôle artistique ou de la manipulation par et pour les médias viennent ajouter encore plus de contenu intellectuel au film.

Sans crier au génie – le film a des longueurs, et le recours au poncif de l'adolescente ultra douée en informatique commence à agacer – les lecteurs de **Solaris** devraient reconnaître dans **SimOne** l'équivalent d'une histoire de SF de l'âge d'or où le charme du concept fait pardonner les anicroches narratives. Le film rejoint une certaine sélection de films de SF tout à fait intéressants mais inca-

pables d'intéresser un public plus large (**Donnie Darko**, etc) et de ce fait semble promis à un bel avenir chez l'auditoire SF. [CS]



La Turbulence des fluides : superbe et lyrique

J'avoue que je ne savais pas, au moment d'aller voir **La Turbulence des fluides**, qu'il s'agissait de fantastique. Cette surprise a certainement joué dans mon appréciation du film.

Alice (Pascale Bussières) travaille au Japon, où elle s'est exilée après une histoire d'amour qui n'a pas bien tournée. Elle est sismologue et la compagnie pour laquelle elle travaille lui demande d'aller enquêter sur un phénomène étrange qui vient de se produire au Québec, dans

la région de Baie Comeau. Comme elle est native de l'endroit, Alice est naturellement mandatée pour cette enquête.

Le phénomène en question est la disparition des marées du fleuve Saint-Laurent, qui après une marée basse, n'est jamais revenu à marée haute. Soupçonnant qu'il peut s'agir d'un signe précurseur d'un tremblement de terre, les autorités locales ont fait appel aux sismologues.

Le film suit alors deux voies ; l'enquête d'Alice d'une part, et d'autre part les relations interpersonnelles entre les divers personnages, dont un pilote d'avion citerne qui semble attiré par la sismologue. Car **La Turbulence des fluides** est aussi une histoire d'amour, mais je ne veux pas trop en dire, les personnages étant d'une profondeur peu commune dans le cinéma fantastique contemporain.

La réalisation est modeste mais compétente, la direction photo est superbe et contribue à rendre plusieurs scènes poignantes, le rythme est lent, la chaleur et l'humidité qui s'abat sur les personnages finissent par se transmettre au spectateur. Le film n'est pas parfait. La présence de la journaliste française sent un peu la coproduction et le fantastique demeure relativement léger – mais j'avoue avoir pensé à **Magnolia**. Son rythme, les liens entre les personnages, les révélations et les surprises en font un film qui rappelle le chef-d'œuvre de P. T. Anderson.

Vous aurez compris que je recommande chaudement ce film, qui fait certainement partie de mes films préférés de l'année – et qui constitue une agréable surprise en fantastique québécois. [HM]

Le Marais : Perdu dans un flou vaseux

Le Marais de Kim Nguyen est une déception. Si le jeu des comédiens est tout à fait respectable, si l'ambiance visuelle est généralement réussie, on ne peut pas en dire autant du scénario, qui s'éparpille dans toutes les directions et se perd dans un flou aussi vaseux que le marais éponyme.

L'histoire se passe au milieu du XIX^e siècle (c'est le site web du film, www.filmlemarais.com qui me fournit cette précision, car il est autrement difficile de fixer le contexte temporel) dans une Europe de l'Est volontairement imprécise. À la base, c'est d'un drame paysan qu'il s'agit : Gilberte, une vieille femme du village, est tuée accidentellement. Le coupable, craignant la loi, se débarrasse du corps de la vieille à proximité de la résidence d'Alexandre (Gregory Hlady), tentant de faire croire à une mort naturelle qu'Alexandre devra rapporter aux autorités. Mais Alexandre, d'origine étrangère, est certain qu'on le considérerait responsable, et il jette Gilberte dans le marais.

Au village, la disparition de Gilberte inquiète ; les villageois se convainquent qu'Alexandre et Ulysse (Paul Ahmarani), le jeune homme difforme qui partage sa résidence, l'ont tuée. La situation est envenimée par le mari de Gilberte, un fanatique religieux, qui accuse publiquement Ulysse d'être un suppôt du démon...

Ce conte pour adultes met en scène des personnages qui me paraissent familiers. Ulysse en particulier, une énième incarnation de l'archétype de l'enfant marginal, simple d'esprit, qui rêve d'elfes. Ce n'est pas un problème en soi, mais ils perdent de ce fait une bonne part de leur individualité. Ajoutez à cela le flou géographique (accentué par les problèmes dus aux contraintes de budget : on parle fréquemment du village, mais le film ne montre que deux cabanes



isolées et un camp de tziganes en périphérie) : déjà, le film souffre au niveau de la crédibilité.

Ce serait encore un problème mineur, s'il n'y avait le scénario. À de nombreuses reprises, on y trouve des éléments qui n'auront pas de conséquences. Ainsi, trouvant le corps de Gilberte, Alexandre se livre à un rituel étrange, qui semble lui permettre de revivre les derniers instants de la vieille ; mais on ne saura pas d'où vient ce rituel et jamais Alexandre ne fait référence à ce qu'il lui a (peut-être) appris. Ainsi, Ulysse découvre Viviane, la prostituée tzigane dont il est amoureux, dans les bras d'Alexandre ; une fois la scène terminée, le film n'y reviendra plus.

Et où se trouve le fantastique dans tout ça ? Il fait irruption au début, quand Ulysse reçoit la brève visite d'un genre de lutin, lequel se borne à lui annoncer qu'il va pleuvoir, puis disparaît. Jamais plus les habitants surnaturels du marais ne se manifesteront de façon tangible. On serait en droit de croire qu'Ulysse a imaginé le lutin ; mais quand il semble rêver d'une sirène, celle-ci déplace un objet, indice qu'elle est réelle. La difformité physique d'Ulysse, son talent à fabriquer des marionnettes aussi superbes qu'inquiétantes et son origine (une nonne l'a trouvé abandonné à la frontière du marais) laissent à penser pendant la majorité du film qu'il est un enfant-elfe, délaissé par les siens. Si cela avait été le cas, ou même si son origine était restée un mystère total, j'aurais été moins déçu par le film.

Seulement voilà : la fantastique du Marais, en fin de compte, est indéniable, mais au prix de verser dans le ridicule. Car Ulysse est le fils du vieux fanatique, comme on le découvre vers le milieu. Mais qui est sa mère ? Je vous le donne en mille : une chèvre ! Eh oui, nous le découvrons à la fin, notre homme s'était rendu coupable du péché de chair avec une de ses chèvres et elle a donné naissance à un enfant au front marqué de bosses et au pied bot.

Pour ma part, je trouve cette révélation consternante. J'ai bien moins de mal à croire aux lutins du marais qu'à ce croisement contre nature, d'autant plus qu'Ulysse est à peine difforme. Un hybride de chèvre et d'humain aurait dû avoir des sabots, une pilosité abondante, une queue...

Je relève fréquemment chez des auteurs débutants de SFF une tendance à tomber dans le n'importe quoi, en faisant intervenir des éléments qui ne tiennent pas avec la logique de l'histoire qu'ils racontent, en se réclamant d'un flou artistique qui sert d'excuse pour un manque de réflexion et de travail. J'ai à peu près la même impression avec **Le Marais** : on y retrouve un ensemble de motifs qui ne sont pas très bien appariés, dans un contexte qui manque beaucoup de cohérence. Certes, le film a demandé des années d'efforts

à Nguyen, en particulier au niveau technique, des milliers d'images ayant été traitées par colorisation numérique. Le résultat final est intéressant sur le plan visuel, mais ce n'est pas cet aspect-là qui avait besoin d'être poussé. L'ami avec lequel je suis allé voir le film s'est plaint qu'il sonnait fréquemment faux. Pour ma part, je suis obligé d'avouer que je m'y suis ennuyé presque tout du long. [YM]

Conclusion : L'habituel palmarès de fin d'année...

Bon, je tricherai un peu encore cette année, plaçant **Lord of the Rings : The Two Towers** dans une catégorie à part, comme étant le seul véritable film-événement de l'année 2002. Mes (les ?) cinq meilleurs films de fantastique et de science-fiction sont **Minority Report**, **Solaris**, **Signs**, **Spider-Man** et **Donnie Darko**. Une mention honorable à **Harry Potter and The Chamber of Secrets** et **Star Wars Episode II : Attack of the Clones**, qui sont meilleurs que leurs premiers épisodes respectifs. Pour les amateurs d'animation, **Ice Age** et **Lilo and Stitch** ont été les meilleurs ! Somme toute, ce n'était pas une mauvaise année pour la SF. [HM]

Hugues MORIN et Daniel SERNINE
avec la participation spéciale de Christian SAUVÉ et Yves MEYNARD.



NON, NON, VOUS N'AVEZ PAS LU RAY
BRADBURY ? SI VOUS ME TOUCHEZ, IL PEUT
Y AVOIR UNE HAUSSE DU PRIX DE L'ESSENCE !