

SOLARIS

Science-fiction et fantastique



Le volet en ligne

145 **La Science-fiction philatélique**
Jean-Pierre Laigle

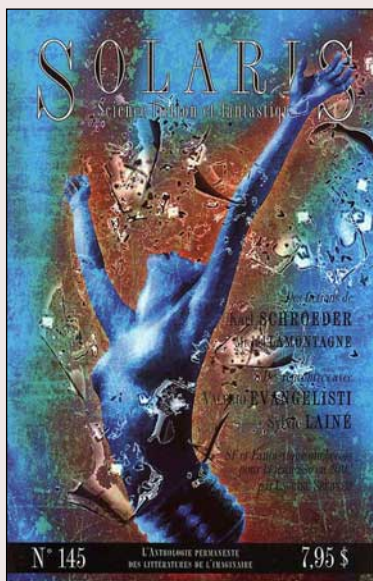
155 **Lectures**
B. Simard et S. Lermite

161 **Sci-néma**
D. Sernine et C. Sauvé

N° 146

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 :

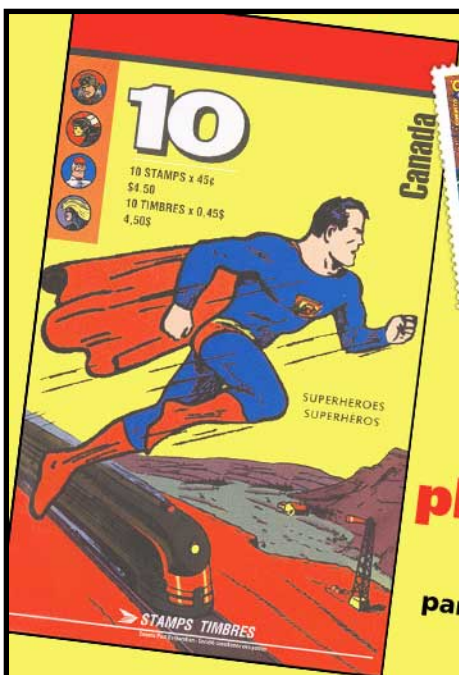
Solaris est une revue publiée quatre fois par année par Les Publications Bénévoles des Littératures de l'Imaginaire du Québec. Fondée en 1974 par Norbert Spehner, **Solaris** est la première revue de science-fiction et de fantastique en français en Amérique du Nord.

Ces pages sont offertes gratuitement. Elles constituent le *Supplément en ligne* du numéro 146 de la revue **Solaris**. Toute reproduction – à l'exclusion d'une impression unique en vue de joindre ce supplément au numéro 146 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 : juin 2003

© **Solaris et les auteurs**

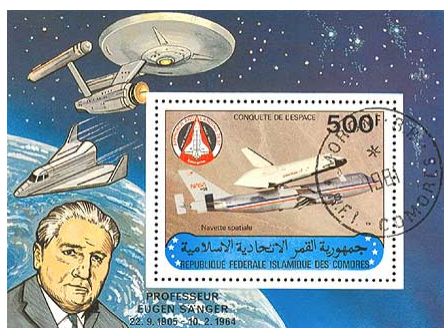


La Science- fiction philatélique

par Jean-Pierre LAIGLE

La SF graphique ne consiste pas qu'en couvertures et illustrations de livres et de magazines, en albums, en portfolios, en pochettes de disques, en bandes dessinées, en calendriers, en protégé-cahiers, en buvards, en affiches, en cartes postales, bancaires et téléphoniques, en images de tablettes de chocolat, en bagues de cigares, en vignettes de boîtes d'allumettes et de fromages, en étiquettes de bouteilles, etc. Il y a aussi les timbres-poste et tout ce qui relève de la philatélie: blocs-feuillets, enveloppes premier jour, cartes maximum, entiers postaux ou enveloppes pré-affranchies, oblitérations et feuillets d'art.

Le premier timbre de SF semble être une vignette horizontale sans valeur faciale et sans pouvoir d'affranchissement d'une série de quatre disposées en bloc émise à l'occasion de l'exposition philatélique internationale de Vienne en 1933. Il représente une fusée un peu sommaire fendant l'espace cosmique parmi quelques planètes et étoiles, le tout en orange et blanc signé Ludwig Hesshaimer. Le même dessin est reproduit deux fois plus grand en vert bouteille dans le coin supérieur gauche d'une carte émise le 21 juin 1933 pour la journée philatélique autrichienne.



Sous la tutelle scientifique

Ce timbre fut suivi d'environ sept cents autres jusqu'à maintenant (février 2003), un chiffre plusieurs fois multiplié si nous ajoutons les divers documents philatéliques qui en découlent. Il est déjà typique de la première orientation de la SF phi-

latélique, qui fut d'abord plutôt scientifique et naquit comme un rameau de l'astrophilatélie, c'est-à-dire ce qui concerne l'astronomie et la conquête de l'espace. C'est ainsi qu'elle resta longtemps un parent pauvre accueilli par charité dans les célébrations des conquêtes de la science, autant dire, comme en littérature, un parasite.

Le premier exemple en fut la valeur de dix kopeks émise le 7 octobre 1957 pour le centenaire de la naissance de Constantin Tsiolkovski. Il s'agit visiblement ici du précurseur de l'aéronautique plus que de l'auteur de **Vné Zemli (En dehors de la Terre, 1918)**. Pourtant le savant est représenté flanqué d'une espèce de véhicule autopropulsé et d'un paysage naïf figurant une fusée sur une lune de Saturne, la planète emplissant le ciel. Le timbre existe aussi avec la surcharge « 4-X-57. Premier satellite artificiel de la Terre au monde ». Il fut intégré à un bloc-feuillet cubain célébrant le vingtième anniversaire de Spoutnik 1. Enfin le paysage cosmique fut reproduit en plus grand mais sommairement avec le portrait de C. Tsiolkovski sur une enveloppe soviétique tirée à trois cents exemplaires et commémorant la cent cinquantième année après sa mort.

Cette mixité science/SF se retrouve dans une série de six valeurs émise pour les quinze ans de Spoutnik 1, dont les deux tiers de la surface dépeignent en couleurs un exploit astronautique et un tiers en noir et blanc un exploit futur. De même dans deux séries sud-yéménites de 1969 : une dont chaque timbre se partage diagonalement entre un véhicule astronautique réel et sa contrepartie dans la fiction ; l'autre dont chaque timbre se compose de quatre carrés alternant des étapes passées et futures de la conquête de l'espace. Citons encore le bloc de seize émis en 1972 par l'émirat d'Ajman qui est un historique de l'aéronautique où figurent les portraits de J. Verne et de H. G. Wells. Et ce timbre cubain de 1981 qui, à l'occasion du vingtième anniversaire de l'envoi du premier homme

dans l'espace, réunit J. Verne, C. Tsiolkovski et Serguei Korolev. La science tenterait-elle d'annexer la SF ?

La philatélie regorge de représentations de projets astronautiques, ce qui rend la question inévitable. S'agit-il pour autant de SF ? Oui, dans la mesure où ceux-ci sont mis en scène comme éléments d'un décor, c'est-à-dire participant à un état ou à une action au moins potentiellement générateurs d'un récit, que ce dernier soit explicite ou dans le regard de l'observateur. Ne s'agirait-il que de vulgarisation scientifique extrapolée ou détournée ? Peut-être, mais cela a été proposé comme définition, voire comme idéal de la SF. La notion d'hypothèse scientifique romancée ne correspond-elle pas à au moins un type de SF ? Et puis, qui annexe qui ? Versons au dossier deux étonnants blocs-feuillets où l'*Enterprise* de **Star Trek** figure en très bonne place à côté des professeurs Hermann Oberth (Paraguay, 1979) et Eugen Sänger (Comores, 1981).

Annexons donc à la SF l'énorme timbre de l'émirat de Ras-al-Khaima (1970) qui représente de façon très vivante une navette états-unienne sur le point d'accoster à une station orbitale, les deux magnifiques blocs de huit du Sud-Yémen consacrés aux projets de satellites de McDonnell-Douglas, de Boeing et de Langley-NASA (1970) et à la conquête de Mars (1971), six des neuf timbres de l'émirat d'Ajman sur l'exploration de Mars (1971), série qui fut imitée ailleurs dans la péninsule arabique, etc. À la longue, cette mixité s'est atténuée, mais sans vraiment s'effacer, ne serait-ce que par l'habitude de faire coïncider ces émissions avec des événements astronautiques. La plupart d'entre elles tentent de concilier art et rigueur scientifique. C'est dire que l'intimisme n'y prévaut pas, pas plus que dans le reste de la SF philatélique.

Vers une SF philatélique de plus en plus émancipée

Parmi les pays qui ont le plus œuvré à la conquête de l'espace, l'URSS contribua le plus à l'astrophilatélie, essentiellement dans des buts de propagande. Mais celle-ci émit très peu de timbres de



SF, bien qu'étant alors un des plus gros producteurs mondiaux de littérature de ce genre. Les plus connus sont une série de quatre, plus un purement astronautique, datant de 1967 et figurant des scènes extraterrestres. Même s'ils ne sont ni crédités ni bien reproduits, il est facile d'y reconnaître des œuvres d'Andrei Sokolov, qui est, ainsi qu'Alexei Léonov, le « piéton de l'espace », un des plus grands peintres russes d'astronautique et de SF, dont les tableaux furent popularisés vers la même époque par des centaines de cartes postales. Notons enfin que les postes soviétiques émirent de nombreuses enveloppes avec des dessins à thématiques SF.

Les postes cubaines firent appel à A. Sokolov et à A. Léonov en 1974, 1975 et 1985 pour trois séries de six valeurs chacune, mieux reproduites, bien que la réduction fût dommageable, ainsi que le suggèrent les albums russes où figurent la plupart des tableaux choisis. D'inspiration voisine, une jolie série de sept émise par la Hongrie en 1976 et signée P. Varga dépeint des astronefs et des architectures dans des ambiances extraterrestres. Franchement naïve est celle de sept émise en 1973 par la Guinée équatoriale sur le thème – plus ou moins évident – de la conquête de Vénus. Il s'y rattache un bloc-feuille associant des explorateurs noyés dans les vapeurs vénusiennes et les portraits de Werner von Braun et S. Korolev. Le même pays a aussi émis en 1997 pour la coopération spatiale trois timbres plus soignés représentant une base lunaire, deux astronefs imaginaires et quatre soucoupes volantes dont une d'après les abat-jour de George Adamsky.

Le Vietnam est à l'origine d'une série de sept, sans prétentions scientifiques mais amusante, émise en 1988 et censée représenter des épisodes de l'exploration de Mars et de ses satellites. La Corée du Nord a émis en 1980 et 1982 deux séries qui pourraient honorablement illustrer des récits de SF occidentaux. La première mêle astronefs, monstres et cités futuristes et semble pasticher des couvertures de livres états-unis. L'autre, plus soignée, est centrée sur des astronefs clairement inspirés de Christopher Foss. Il se rattache à chacune un bloc-feuille. Ce n'est évidemment là qu'un bref tour d'horizon des démocraties populaires. Pourtant, dans leurs variations soviétique comme chinoise, l'exploitation de thèmes purement SF reste exceptionnel.

C'est aussi vrai du principal pourvoyeur de SF de la planète. Les États-Unis sont principalement responsables de trois séries. La première comprend quatre valeurs, existant aussi dans un bloc-feuille non dentelé avec notice, commémorant l'exposition philatélique de Washington en 1989. Chacune représente un véhicule postal du futur. Il en a été tiré autant de cartes qui rendent mieux



justice aux dessins de Ken Hodges. La deuxième (1993) est une bande horizontale de cinq timbres vendue en carnet, pastichant brillamment les couvertures des magazines états-uniens d'avant 1950. Enfin, la plus récente (1998) propose sur une autre bande horizontale le magnifique panorama dans des tons rouge-rose d'une base terrestre au clair d'un cortège de planètes.

Terminons par quelques autres émissions qui prouvent combien la SF philatélique a su s'affranchir de la tutelle scientifique. Ainsi cette série paraguayenne de 1978 dont les sept timbres relatent des épisodes de l'exploration des planètes dans un style naïf mais amusant. Rattachons-y les deux valeurs d'une série par ailleurs purement astronautique émise la même année, qui dépeignent de gracieux extraterrestres dans leur milieu. Venus de l'émirat d'Ajman en 1972, six timbres proposent divers véhicules astronautiques particulièrement kitsch. Enfin devrait figurer dans tout bestiaire fantastique l'extraordinaire série de six émise la même année par la Guinée francophone. Elle s'intitule (*sic*) « Animaux préhistoriques de l'espace imaginaires » et est restée anonyme. Mémorables sont la pieuvre extraterrestre et le serpent cosmique muni d'ailes et propulsé à réaction.



Auteurs et œuvres

La célébration spécifique d'auteurs et d'œuvres de SF marque un tournant décisif, si modeste fût-il au début. Elle se limita longtemps à Jules Verne, considéré un peu abusivement comme garant de la rigueur scientifique. Plus de cent vingt timbres lui furent consacrés, mais pas tous d'inspiration anticipatrice ; le premier fut émis par la France pour le cinquantenaire de sa mort

(1905) et représente l'auteur et le *Nautilus*. Il figura sur des enveloppes premier jour avec trois cachets, un de Nantes, un de Paris et un d'Amiens, le plus coté. En 1982, la France en émit deux autres consacrés à **Cinq Semaines en ballon** 1863) et à **Vingt Mille Lieues sous les mers** (1869-1870), qui suscita de multiples modèles d'enveloppes et de cartes premier jour ainsi que de feuillets d'art.

À cela s'ajoutent divers cachets tels celui de l'exposition Jules Verne de 1966 qui émit une carte postale et celui des journées Jules Verne de 1978 à Rosny-sous-Bois qui sortirent une enveloppe premier jour. La manifestation annuelle Philexjeune de 1997 à Nantes fit figurer l'auteur avec une évocation de quatre de ses romans sur une enveloppe premier jour. Mais, de tous les États francophones, ce fut Monaco qui le célébra le plus avec deux émissions, en 1955 (onze valeurs) et en 1978 (huit valeurs) pour le cent cinquantième de sa naissance. Toutes sont plus élégantes et plus imaginatives que leurs homologues françaises et s'accompagnent d'autant d'enveloppes premier jour que de timbres.

Celles-ci sont cependant surpassées par le timbre gravé en or, existant aussi en argent, émis en 1974 par la Mauritanie conjointement avec un autre à la gloire de *Skylab*. Presque aussi luxueux est le bloc-feuillet, partiellement imprimé en or, émis par l'Empire centrafricain à l'occasion de l'Année internationale de l'enfant. Rares sont les républiques francophones d'Afrique qui n'ont pas eu leur émission vernienne. Retenons celles de la Guinée en 1978 (sept valeurs), du Mali en 1975 (quatre valeurs) et même du Togo en 1980 (six valeurs et un bloc-feuillet), bien qu'elle donne 1909 au lieu de 1905 pour date du décès de l'auteur.

Même les Français réalisent mal la popularité de Jules Verne à l'étranger et seraient étonnés que cela puisse faire de lui un ambassadeur *postmortem* de son pays. En témoignent les trois timbres et le bloc-feuillet émis pour la semaine française au Panama en 1966. Les postes d'États non francophones ne semblent pas avoir subi de pressions étant donné la fréquence relative des émissions verniennes. Signalons parmi les plus belles celles, simultanées mais différentes, de quatre timbres et d'un bloc-feuillet de la Grenade et des Grenadines en 1979, la série de six et d'un bloc-feuillet du Nicaragua en 1978 et le bloc-feuillet hongrois de la même année.

Dans la philatélie comme ailleurs, les valeurs éternelles (?) sont souvent envahissantes et étouffent les autres, qu'il faut parfois chercher bien loin. Ainsi, le premier timbre vernien en France (et au monde), suivi dès 1956 de deux consacrés à Camille Flammarion et au colonel Émile Driant. Mais le premier était célébré comme l'auteur de **L'Astronomie populaire** (1880) et non de **La Fin du Monde**

(1893-94) et le second comme le héros tombé au champ d'honneur en 1916 et non comme le plus grand pourvoyeur français d'anticipation militaire. Le même tour fut joué à Arthur C. Clarke par son pays d'adoption, le Sri Lanka, qui lui dédia un timbre en tant que scientifique en 1999.

Après le premier timbre émis un peu à la sauvette par l'émirat d'Ajman à la gloire de H. G. Wells, il fallut attendre 1995 pour que sa patrie en consacra quatre à autant de ses œuvres. Ces timbres se retrouvèrent sur une enveloppe premier jour collective où s'étalait fièrement le mot « science fiction » et qui renfermait une brève notice de Brian Aldiss. H. G. Wells figure aussi dans un bloc intitulé « Un Siècle de Science Fiction » émis en



1998 par la république de Saint-Marin et dessiné par Franco Filanci. Il comprend seize valeurs et autant d'auteurs, tous anglo-saxons sauf deux, représentés par une de leurs œuvres. Le cachet de l'enveloppe premier jour reprend une scène de **2001 : A Space Odyssey** (1969) de Stanley Kubrick. Une consécration.

Le cinéma et la télévision

À la fin du XX^e siècle, la SF philatélique n'a pas seulement commencé à s'affranchir de ses bases astronautiques. Elle s'est référée à son héritage littéraire mais aussi cinématographique. Il y avait bien eu en 1961 un timbre français commémorant le centenaire de la naissance de Georges Méliès et celui-ci comportait la réduction d'un dessin du cinéaste pour le quatrième plan du **Voyage dans la Lune** (1902) qui fut repris sur une carte maximum, mais c'était une initiative exceptionnelle.

Il revint aux deux blocs-feuillets paraguayen et comorien arborant l'image de l'*Enterprise* de prendre le relais en 1979 et 1981. Mais il fallut attendre 1994 pour que les postes de l'île de Saint-Vincent et de la Guyana s'intéressent à **Star Trek**, la première avec deux séries de neuf et un bloc-feuillet d'après le feuilleton télévisé, la seconde avec deux séries de neuf, un timbre en bloc de neuf et un bloc-feuillet relatifs aux films. Et cela a continué, avec pour sommet un bloc-feuillet partiellement en or émis par la Guyana en 2000.

L'année 1994 fut aussi décisive pour le cinéma de SF en général. Ainsi, le Ghana émit-il un bloc-feuillet avec le portrait d'H. Oberth

et un détail de l'affiche originale de **Frau im Mond (Une femme dans la Lune**, 1928) de Fritz Lang, dont il fut le conseiller scientifique. L'année suivante, le centenaire du cinéma allemand était commémoré par un bloc-feuillet dont un des trois timbres représentait le robot féminin de **Metropolis** (1925) de Fritz Lang. Ce timbre fut aussi imprimé sur plusieurs cartes postales et une carte téléphonique.

Les années 1994 et 1995 virent enfin la célébration des cent ans du cinéma et les émissions se multiplièrent, dont certaines relatives au cinéma de SF. Ainsi au Burkina (cinq blocs-feuillets), en République centrafricaine (deux blocs-feuillets), à Madagascar (un bloc-feuillet), en Sierra Leone (une série de neuf en un bloc) et au Togo (un triptyque horizontal, aussi inclus dans un bloc-feuillet). Il s'agit souvent de productions aux couleurs criardes et sans grande valeur artistique.

Plus intéressant est le bloc de deux bandes horizontales de trois émis par Saint-Vincent-et-les-Grenadines. L'artiste, demeuré anonyme, a restitué de façon non servile des scènes de la trilogie originelle de **Star Wars** (1977-1983). La même année, une interprétation curieuse du Nostromo d'**Alien** (1979) de Ridley Scott figurait dans un bloc de quatre, par ailleurs aéro-astronautique, émis par Touva. Et en 1999 un timbre britannique rendait hommage à **Doctor Who** avec l'image d'un Dalek.

Enfin quelques mots sur les dessins animés. Walt Disney a prêté ses personnages les plus connus pour des séries SF des îles Maldives, Grenadines et Redonda notamment. La famille Jetson, de Hanna et Barbera, a également pris du service en Mongolie et à Saint-Vincent pour onze valeurs et deux blocs-feuillets à chacun. Enfin signalons deux blocs-feuillets émis en 1996 par la Corée du Sud relatifs à deux *space operas* locaux non identifiés mais qui semblent engageants.

La bande dessinée

Intégrée encore plus tardivement à la SF philatélique, la bande dessinée de SF le fut de façon aussi marginale. En témoigne l'émission, à l'occasion du festival de la bande dessinée d'Angoulême de 1988, d'un carnet de douze timbres sur le thème de la communication, dont trois relèvent de la SF. Ces derniers sont signés de sommités françaises en la matière : Moebius (Jean Giraud), Jean-Claude Mézières et Paul Gillon. Ils figurent sur une enveloppe premier jour et des feuillets d'art collectifs et sur divers modèles d'enveloppes et de cartes premier jour individuels. Plus tard, les deux derniers firent partie de deux entiers postaux et le dernier se retrouva sur un sac postal matelassé.

En 1994, les postes britanniques incluait Dan Dare dans une série figurant les héros favoris de la jeunesse. En 1995 les États-Unis célébraient les classiques de leurs bandes dessinées avec un bloc de vingt timbres, dont un seul relève véritablement de la SF, celui de Flash Gordon, d'Alexander Raymond et Edwin Balmer. En 1988, ils récidivaient avec une série à la gloire des années trente qui réunissait pêle-mêle Franklin Roosevelt, l'Empire State Building, le mixeur et... Superman! Pourtant, seul le scénariste original, Jerry Siegel, était états-unien, le dessinateur, Joe Shuster, étant canadien.

Heureusement, le Canada n'avait pas attendu son cinquantenaire pour commémorer le personnage, en 1995, avec quatre autres super-héros canadiens dont l'appartenance à la SF n'est pas toujours évidente. L'ensemble fit l'objet d'un carnet de deux bandes de cinq dont le premier plat, imitant la couverture d'un *comic book*, représentait Superman en action et dont l'intérieur comportait une notice biobibliographique. Il en fut tiré deux enveloppes premier jour la même année, une collective, puis une réservée au seul Superman à l'occasion du Salon du collectionneur de Montréal, chacune avec son cachet.

Figures envahissantes dans la bande dessinée, les super-héros le sont aussi devenus dans la bande dessinée philatélique. En 1995, la Mongolie émettait un bloc de huit représentant autant de X-Men et une magnifique et monumental bloc-feuillet dépeignant Wolverine et Magneto en pleine bagarre. Puis en 1998 la Guinée célébra la gloire du Captain America (un bloc de neuf et un bloc-feuillet) et de Spider-Man (deux blocs-feuillets), puis Madagascar celles de Hulk, du Surfer d'Argent et de Spider-Man (un bloc de neuf et un bloc-feuillet pour chacun). Une offensive de la Marvel qui n'en est sans doute qu'à ses débuts.

Terminons ce rapide panorama par deux timbres belges. Le premier commémore le cinquantenaire des aventures de Blake et Mortimer d'Edgar P. Jacobs (1946) et s'accompagne d'une carte représentant les deux héros. L'autre, de 2001, célèbre Luc Orient d'Eddy Paape et Greg. L'enveloppe premier jour comporte le dessin du projet de timbre original qui comprend deux autres personnages et qui est plus intéressant. Cette émission coïncida avec l'édition conjointe par la poste belge et le Centre belge de la bande dessinée d'un mini-album qui inclut une aventure de Luc Orient inachevée par suite du décès du scénariste.



Le futur

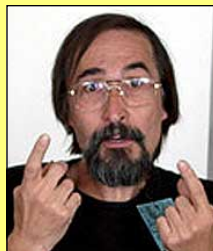
La bande dessinée et le cinéma sont les derniers avatars d'une SF philatélique qui s'est tardivement et lentement développée. Tous deux l'ont diversifiée et renforcée au terme d'une évolution qui a connu des hauts et des bas. En 1973, les petits émirats de la péninsule arabique qui étaient très prometteurs se fédèrent et cessent toute émission de ce genre. Heureusement, les nouvelles républiques d'Afrique noire reprisent le flambeau, ainsi que quelques États latino-américains, antillais et asiatiques. L'Amérique du Nord et l'Europe, pourtant les plus gros pourvoyeurs de SF de la planète, ne les ont pas encore rattrapés, ce qui est curieux.

Le passage au XXI^e siècle a favorisé la SF, philatélique et autre. Certaines initiatives n'auraient jamais vu le jour autrement. Ainsi cette enveloppe pré-affranchie émise par les bureaux de poste de six petites communes provençales, qui s'orne de l'image d'un facteur de l'an 2000 tel qu'il existe dans un univers parallèle : monté sur une moto antigravitationnelle. D'autres rendez-vous s'annoncent : le centenaire de la mort de Jules Verne en 2005, le bicentenaire de sa naissance en 2028. Pourquoi pas le centenaire de la naissance de Ray Bradbury en 2020 ou celui de la mort de H. G. Wells en 2046 ? Peut-être le groupe de pression états-unien qui milite pour un timbre dédié à Edgar Rice Burroughs réussira-t-il...

En ce début du XXI^e siècle, la SF en général est moins marginalisée et sa composante philatélique n'est plus guère une province de la philatélie astronautique. Il existe chez la maison Lollini de Nice un catalogue qui recense la quasi-totalité des émissions relatives à la conquête de l'espace et donc à la majorité des timbres de SF. Un catalogue concernant exclusivement la totalité de ces derniers serait le bienvenu, car il consacrerait l'autonomie de ce rameau de la SF graphique. Il existerait déjà un site Internet qui le cultiverait, mais un tel ouvrage l'officialiserait et désignerait aux amateurs et spécialistes de SF un nouveau sujet de collection et d'étude.

Jean-Pierre LAIGLE

De son coin de pays en France, Jean-Pierre Laigle a tout fait dans la SF : il l'a traduite, critiquée, étudiée, imprimée, éditée ; il a fondé et publié la revue **Antarès** ; il en a achetée, vendue et collectionnée. Il en écrit aussi, comme en font foi ses nouvelles « Mission : Destinée » et « Deuxième victoire » dans les numéros 139 et 143 de **Solaris**.



Lectures

Robert Jordan

The Wheel of Time

Crossroads of Twilight

New York, Tor (Fantasy), 2003, 681 p.

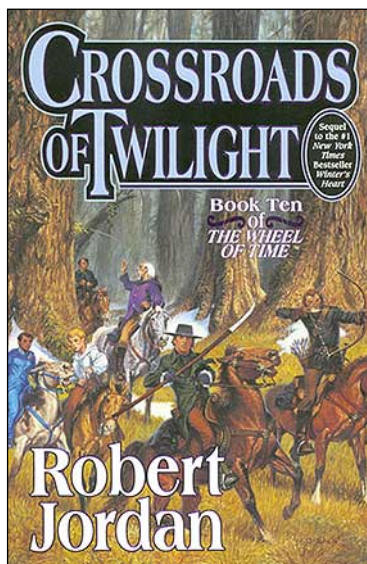
Pour les inconditionnels de la série *The Wheel of Time*, Mat s'enfuit d'Ebou Dar en compagnie de la Fille des Neuf Lunes, Perrin retrouve la piste des Aiels qui ont enlevé Faile, cette dernière cherche à s'enfuir de ceux-là, Elayne se prépare à la Guerre de succession afin d'accéder au trône d'Andor, Egwene est à la porte de Tar Valon, et Rand espère avoir réussi à nettoyer pour de bon saidin. Un roman qui n'ajoute rien à l'épopée, qui pourrait même être éliminé des cinquante dernières pages, sans nécessairement être une mauvaise lecture.

Pour les néophytes, une introduction s'impose. En 1990, Robert Jordan publie **The Eye of the World**, le premier volume d'une série de science-fiction devant s'étaler sur six, puis sur huit, et enfin sur douze volumes. Dès sa sortie, Jordan s'attire une légion d'admirateurs et fait la liste des meilleurs best-sellers du **New York Times**.

Dans une période lointaine appelée l'Âge des Légendes, un monde paradisiaque est dirigé par un groupe d'individus canalisant les principes mâle et femelle qui font tourner la Roue du Temps, saidin et saïdar, les deux composantes de la Force unique. Puis vint Shai'dan, Le Sombre, emprisonné par le Créateur au moment de la Création. Il persuade treize grands leaders, les Élus, de le libérer en échange de l'immortalité. Devant la résistance organisée par un certain nombre d'opposants, Shai'dan corrompt saidin, et cette corruption

rend fous les magiciens qui l'utilisent. Il s'en suit une lutte terrible qui détruit presque totalement la civilisation de cette période. Lews Therin Theramon, le Dragon, réussit à vaincre Shai'dan et l'emprisonne ainsi que les treize Élus. La Prophétie du Dragon clame que Lews Therin reviendra en temps pour combattre de nouveau Shai'dan et les treize Élus dans Tarman Gai'don, la Dernière Bataille. C'est là un résumé très succinct des prémices de l'épopée de *The Wheel of Time*.

Dans **The Eye of the World** (1990, 782 pages), nous faisons connaissance avec Rand al'Thor, Mat Cauthon et Perrin Aybara, ainsi qu'Egwene al'Vere et Nynaeve al'Meara dans le village d'Emond Fields, en bordure ouest d'Andor. Le village reçoit la visite de Moiraine, une Aes Sedai ou personne



pouvant canaliser saidar, en tournée de recrutement. À noter que depuis la corruption de saidin, seules les femmes sont autorisées à utiliser ce que j'appellerais la source magique correspondante, les hommes qui osent s'y risquer sont traqués et « châtrés » (coupés de la source magique, en anglais *gentling*). C'est ainsi qu'elle recrute Egwene et Nynaeve qui ont toutes deux un très grand potentiel magique. Nous apprendrons beaucoup plus tard que Moiraine a de bonnes raisons de croire qu'elle pensait pouvoir trouver le Dragon réincarné dans cette région perdue.

Le premier tome nous présente l'univers dans lequel se meut l'histoire et raconte la fuite des protagonistes à travers une contrée où sourd la présence menaçante des forces de l'Ombre. Le passage dans la ville hantée de Shadar Logoth, « Là où l'Ombre Attend », est particulièrement révélateur du cauchemar laissé derrière lui par Shai'dan. Finalement, tous atteindront Tar Valon, la demeure des Aes Sedai, et le volume se termine par une confrontation avec quelques Élus ayant réussi à se libérer de la prison mise en place par Lews Therin.

Le deuxième volume, **The Great Hunt** (1991, 681 pages), se déplace vers l'ouest du continent où les descendants de Artur Hawkwing, un roi légendaire ayant jadis unifié les nations du continent, reviennent en conquérant. Dans **The Dragon Reborn** (1991, 674 pages) le troisième volume de la série, Rand traverse en solitaire le continent d'ouest en est afin de concrétiser la Prophétie du Dragon selon laquelle Lews Therin Theramon reviendra pour prendre possession de Callandor, une épée de cristal au grand pouvoir magique que lui seul est en mesure de toucher. Ce volume est assez particulier en ce qu'il nous montre Rand en proie à un déchirement interne dû d'abord à la corruption de saidin, puis à la présence de

plus en plus envahissante de Lews Therin et à la lutte que Rand devra lui livrer afin de conserver la maîtrise de son être.

Dans **The Shadow Rising** (1993, 981 pages), Rand doit rejoindre le peuple dont il est issu afin de réaliser une nouvelle prophétie d'un meneur qui les réunira et les détruira. C'est dans la cité de Rhuidean que cette prophétie s'accomplira, située au fond d'un lac asséché où de lointains ancêtres ont entassé d'innombrables trésors issus de l'âge des Légendes. Mat aussi visite l'endroit afin d'y découvrir sa propre destinée, de loin la plus étrange et mystérieuse de tous les personnages principaux de la saga. C'est dans cet endroit qu'il vivra plusieurs morts et qu'il apprendra qu'il mariera la fille de Neuf Lunes mentionnée plus haut. Egwene également doit s'y rendre. Un haut moment de la série.

The Fires Of Heaven (1993, 964 pages) voit Rand et son armée revenir vers l'ouest afin d'y conquérir les cités de Cairhien et de Caemlyn. Ce volume sert surtout à nous présenter les us et coutumes fort étranges et originales des Aiels. Egwene devra se préparer parmi eux à assumer sa propre destinée, celle de diriger les Aes Sedai qui se sont rebellés contre la prise de pouvoir douteuse de Tar Valon par ce qui pourrait bien être des Alliées de l'Ombre.

À partir du sixième volume, **Lord Of Chaos** (1994, 987 pages), l'action commence à ralentir passablement pour se tarir graduellement dans **A Crown Of Swords** (1996, 856 pages) et **The Path Of Daggers** (1998, 672 pages), pour stagner dans **Winter's Heart** (2000, 766 pages) et finalement **Crossroads Of Twilight**. Il faut noter également la parution en 1997 de **The World of Robert Jordan's The Wheel Of Time** (320 pages) en collaboration avec Teresa Patterson, une étude historique et socio-politique du monde de la série. À noter que nulle part je n'ai

retrouvé mention du nom du monde dans lequel se déroule l'histoire.

La série de Jordan est l'une des plus riche qu'il me fut donné de lire, principalement parce que le monde décrit est incroyablement détaillé et que l'auteur est doué d'un talent immense pour nous le décrire. Dans **Crossroads Of Twilight**, alors que Mat vient de donner le signal de départ au cirque dans lequel il se cache des Seanchan, un peuple d'au-delà de la mer descendant du héros légendaire Artur Hawkwing dont les souvenirs font désormais partie de ceux de Mat, ce dernier se déplace à travers les caravanes en préparatif de départ. La description de cette marche se déroule sur quelque trois pages et, truffée de détails, nous y voyons tout un monde de forains y prendre littéralement vie. Chaque personnage qui traverse ces pages s'y voit donner la vie, chacun y a un nom, y tient une fonction, possède un caractère qui lui est propre. Chaque lieu visité nous est décrit avec suffisamment de détails pour prendre dimension devant nous. Le tout donne au récit une réalité vibrante et nous y transporte avec élan et passion.

Malheureusement, comme indiqué précédemment, l'action se calme à mesure que la série progresse, pour devenir pratiquement inexistante au cours des deux derniers volumes. Ça gâche un peu le plaisir de la lecture, plaisir qui se maintient pourtant à condition qu'on accepte qu'elle fasse place à la description de la situation globale du conflit. Malgré tout, je suis resté sur mon appétit, parce que ça fait bientôt six ans que Jordan n'a rien construit de neuf dans cet univers incroyablement dense. Le onzième volume, **A New Spring**, est déjà annoncé pour décembre 2003, et le douzième devrait suivre très rapidement. Encore environ 1600 pages, et nous devrions connaître le dénouement de cette saga exceptionnelle.

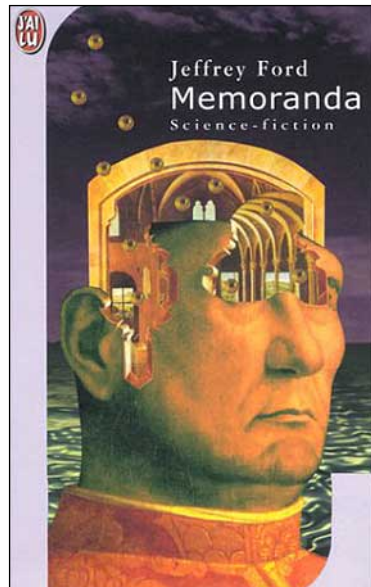
Benoît SIMARD

Jeffrey Ford **Mémoranda**

Paris, J'ai lu SF, 2002, 254 p.

Deuxième volume d'une trilogie annoncée, **Mémoranda** fait suite à **Physiognomy**, ouvrage déroutant qui saluait la naissance d'une voix originale dans les littératures de l'imaginaire. **Mémoranda** reprend la figure centrale de Cley, le physiognomiste, pour lui faire vivre une aventure plus déroutante encore s'il était possible.

Désormais affranchi de la tutelle du tyran Drachton Below, Cley n'est plus qu'un citoyen parmi d'autres au sein de la petite communauté de Wenau. Aspirant à une existence paisible, c'est donc avec désagrément qu'il assiste à l'endormissement subit de tous ses voisins – mais où il croit reconnaître la marque de son ancien maître. En quête d'un antidote, il entreprend dès lors une longue marche vers son passé, dans les ruines de la Cité Impeccable. Pour découvrir que Below, demiurge fou, a succombé à sa propre folie...



Cley devra donc pénétrer la mémoire défaillante du tyran et explorer son « palais-labyrinthe mnémonique », sorte de château dans le ciel insolite dont les décors semblent volés aux toiles de Magritte ou Dali, rempli d'individus et d'objets qui se révèlent au final n'être guère plus que des symboles ou des idées. Singulier voyage dans une psyché malade, qui prend peu à peu des allures de course-poursuite contre le néant et l'oubli, et où le seul point de repère auquel le héros et le lecteur peuvent se raccrocher tient à une histoire d'amour aux échos troublants.

Plus fantasy que SF, ce déboussolant petit roman est une heureuse confirmation de l'originalité et du talent d'un auteur dont le paysage intérieur (étrange et décalé) répond parfaitement aux ressorts intimes des aventures qu'il développe; dont l'art descriptif, la force poétique, la puissance de l'imagination, font montre d'une grande cohérence.

Lire **Mémoranda** est une expérience détonante, réservée à ceux qui n'ont pas peur qu'on les surprenne. Rare, donc précieux. [SL]

Kage Baker

Coyote céleste

Paris, Rivages, 2002, 275 p.

C'est reparti pour un tour ! On avait laissé Mendoza la Botaniste et son mentor Joseph dans les brumes de l'Angleterre contre-réformiste, voici qu'on les retrouve quelque cent cinquante ans plus tard, au tournant du XVIII^e siècle, du côté des Amériques. Après une halte baroque dans Nouveau Monde 1 – base ultramoderne installée au Mexique – qui leur vaudra de faire connaissance d'un esthète particulièrement raffiné, les deux agents temporels de la Dr Zeus Inc. s'embarquent pour une nouvelle mission : direction la Californie, où sévit une tribu précolombienne dont le patrimoine culturel intéresse les hommes du futur. **Coyote céleste** dérive alors

vers un hybride de SF ethnologique et de *cartoon*, avec querelles de clochers, interventions divines et *happy end* de rigueur.

Au-delà du scénario (prétexte) et outre le thème du voyage dans le temps (certes brillamment traité), l'intérêt principal du roman réside dans la personnalité complexe des immortels, leurs incertitudes face au jeu truqué de l'avenir (déjà abattu mais pour eux inconnu), et la bataille livrée contre les étranges représentants de l'Organisation qui justement tient toutes les cartes en main.

Ce que laissait présager **Le Jardin d'Iden**, roman précédent de l'auteure, se confirme ici de façon éclatante : à savoir que Kage Baker est l'un des auteurs parmi les plus intéressants et inventifs de la nouvelle SF américaine... [SL]

Ursula Le Guin

L'Autre Côté du rêve

Paris, Livre de Poche SF, 2002, 220 p.

Une fois au lit, on baise et puis on dort. Et on rêve. Le rêve, c'est la réalité digérée par l'inconscient, l'acide qui dissout les éléments lourds du quotidien, pour ne laisser à l'homme assoupi qu'une légère sensation d'ivresse – facteur naturel d'équilibre ou d'harmonie, remède inégalé contre la tristesse, l'impitoyable dureté du monde. Tout le problème, c'est que George Orr, au réveil, s'aperçoit que ses rêves ont le pouvoir de changer ce monde. D'altérer la face des choses. Comment ? Nul ne sait. L'autre côté du rêve est un territoire dont les règles échappent à la raison. Et ce pouvoir un fardeau. Une malédiction.

Mais ce qui relève pour lui de la malédiction tient du miracle pour Haber, le médecin entre les mains duquel il a échoué suite à une tentative de suicide malheureuse. Apprenti bienfaiteur, demiurge refoulé, Haber voit tout de suite en George le moyen d'améliorer le



sort de l'espèce humaine (et sa propre fortune par la même occasion). À l'aide d'une machine influant sur les ondes cérébrales, il incite donc son patient providentiel à rêver d'un monde meilleur, où la surpopulation, la pollution, le racisme et la guerre seraient bannis. Chaque ajustement implique dès lors une nouvelle Histoire, des règles sociales bouleversées, des souvenirs et un passé qu'on dirait sortis de nulle part. Inconvénients mineurs, sans doute ; sauf qu'une bonne intention, passée au filtre de l'inconscient de George, peut se changer en catastrophe. Car la logique propre aux rêves décale toutes perspectives jusqu'à esquisser finalement une réalité de cauchemar, un enfer peuplé de fléaux et d'extraterrestres...

Voici une réédition qui vient à point nommé pour tout lecteur désireux de se plonger en douceur dans l'univers d'Ursula K. Le Guin. Hommage à Shelley et à Dick, cette variation sur le thème de l'apprenti sorcier et des réalités truquées se révèle cependant davan-

tage qu'un brillant pastiche. Selon son habitude, Le Guin s'attache moins à décrire la nature et les conséquences d'un phénomène extraordinaire que le vécu, le ressenti de personnages livrés aux démons de leur psyché. En somme, rêve ou réalité sont du pareil au même ; l'homme (son pouvoir, ses devoirs) reste ici au centre de toutes les interrogations.

Qui a dit : « science sans conscience n'est que ruine de l'âme » ? [SL]

Poppy Z. Brite
Éros vampire 2
 Paris, J'ai lu, 2002, 477 p.

Poppy Z. Brite n'est pas une inconnue dans le domaine des littératures de l'imaginaire, ayant déjà publié plusieurs romans fameux, tendance underground et terreur (dont on retiendra notamment **Âmes perdues** ou **Le Corps exquis**). Avec **Éros vampire**, deuxième du nom, elle se risque de nouveau à l'exercice délicat de l'anthologie. La première tentative avait révélé quelques voix singulières, aussi singulières que les territoires dont elle a fait sa marque de fabrique : ceux de la *dark fantasy*, rien moins que l'effraction d'une fascinante et suave horreur dans le paysage bétonné, vitrifié de notre quotidien.

Quid de cette déclinaison ? Sur les dix-huit auteurs composant le sommaire, deux ou trois plumes prestigieuses encadrent d'autres noms moins connus, et d'autres encore qui n'éveillent carrément aucun écho chez le lecteur francophone : aux côtés de Neil Gaiman (qui nous éblouit d'entrée en revisitant à sa manière élégante et racée la légende de Blanche Neige), on trouve un Brian Hodge au meilleur de sa forme, le duo Janet Berliner et George Guthridge (dans une veine poétique et politisante), Nicholas Royle, Th. Metzger qui signent tous ici des textes impeccables à défaut d'être mémorables, dont se détache toutefois la nouvelle

de Randy Fox « Pour t'avoir avec moi » (un *road movie* aux vertus proprement dérangeantes, électrisantes). Si dans les pays anglo-saxons le fantastique horrifique est un genre à part entière qui a pignon sur rue depuis des années, il n'en va pas de même en France, où la résurrection des littératures de l'imaginaire est plutôt récente: occasion pour nous de saluer la présence dans ces pages de Jean-Daniel Brèque, avec une sympathique pochade.

Le mérite de Poppy Z. Brite, grande prêtresse des plaisirs transgressifs, est de vouloir susciter autour de ses publications une véritable école littéraire de nouveaux créateurs gothiques. Entreprise louable mais redoutable. Le gothique est un matériau difficile dont les formes ne se renouvellent pas facilement. Souvent les auteurs (débutants ou confirmés) sombrent dans la caricature, voire par-

fois le grotesque: question de style, d'imagination, d'économie de moyens. C'est le cas aussi dans **Éros vampire 2**, où la moitié des récits seulement sont à la hauteur de ce que tout honnête lecteur paraît en droit d'attendre, le reste balançant entre l'ennuyeux et l'accablant. Comble de surprise, c'est à Christopher Fowler (qui n'est pourtant pas né d'hier) qu'on doit la plus mauvaise fleur du bouquet... Rude leçon!

Sans conteste, la comparaison entre les deux anthologies composées par Poppy Z. Brite penche nettement en faveur de la première, où beaucoup de textes se révélaient prometteurs, inventifs, originaux. Aussi recommandera-t-on avec quelque réticence d'emprunter les sentiers inédits et interdits qu'**Éros vampire 2** propose à notre curiosité – au risque d'une certaine perplexité.

Sam LERMITE

Spielberg présente la télésérie TAKEN sur l'enlèvement d'humains, par les extraterrestres, sur plusieurs générations...



On a leurs
coordonnées
espace/temps,
chef !

Comment voulez-vous
que l'on capture
le même humain à
plusieurs reprises ?

Ils se ressemblent tous
avec leur petits yeux et
leur gros nez !

Tais toé, Marcel !



Warner Bros. © 2003

Chapitre 14

Peu de sexe, mais beaucoup de « x »

par Daniel SERNINE et Christian SAUVÉ

Matrix overloaded

Les frères Wachowski ont toujours soutenu avoir conçu **The Matrix** comme une trilogie, exactement comme George Lucas prétendait avoir conçu avec **Star Wars** une trilogie de trilogies. On reste néanmoins perplexe tant les perspectives ont changé. Dans le premier film, Morpheus avait quelque chose d'un prophète ; dans le deuxième, il n'est qu'un parmi plusieurs capitaines subordonnés à un commandeur, lui-même aux ordres d'un Conseil. Le vaillant *Nabuchodonosor* avait toutes les allures d'un unique et dernier vaisseau ; il fait désormais partie d'une flotte. Son équipage appartenait à un réseau de résistance souterraine qu'on croyait marginal et qui s'avère être une population d'un quart de million, habitant une vaste cité minière.

Bref, **Matrix Reloaded**, c'est vraiment « *more of the same* », ou plus précisément « *more of not quite the same* ». Plus de copies de l'agent Thompson, *beaucoup* plus de copies de l'agent Smith (le toujours suave Hugo Weaving), plus de batailles, qui durent chacune plus longtemps. Si le combat d'entraînement dans le dojo entre Morpheus et Neo, dans le premier film, avait pu paraître inutilement long, que dire des affrontements dans celui-ci ? Ils auraient tous gagné à être raccourcis ; certains sont carrément superflus, comme

celui où le dénommé Seraph tient à « tester » Neo avant de le mener à l'Oracle. Ou encore cette visite chez le « Mérovingien », qui fera tant plaisir aux nombreux gallophobes états-uniens.

J'essaie de me remémorer la substance des longs dialogues, afin de résumer un peu l'histoire, mais tout ce qui m'est resté en tête c'est ce flot incessant de combats, le plus spectaculaire étant évidemment celui qui accompagne la poursuite sur l'autoroute – poursuite qui elle aussi roule quelques kilomètres de trop.

En gros, on apprend (au bout de deux heures) que l'Architecte (apparemment humain) de la Matrice avait prévu et même planifié des formes de dissidence ou de résistance, qu'il y en a eu six jusqu'ici, et que la rébellion menée par Morpheus et Neo n'est que l'un de ces sursauts attendus. L'Oracle s'avère un programme, le messianique Neo est *monitoré* depuis son « enfance » – de là à supposer que Keanu Reeves incarne lui-même un programme, à son propre insu, il n'y a qu'un pas que franchira aisément l'amateur assez vieux pour avoir fait de **Blade Runner** un de ses classiques (la version du réalisateur, s'entend, celle fidèle au roman de Dick).

Où vont Andy et Larry Wachowski avec tout ça ? Eux seuls le savent et les spectateurs s'en doutent, mais j'estime qu'ils auraient pu y arriver dès ce second volet, et s'en tenir à cela. La courte bande-annonce dissimulée tout au bout du générique final ne nous en apprend guère sur **Matrix Revolutions**, si ce n'est que les nombreux clones de l'agent Smith trouveront préférable de laisser leur original affronter Neo en combat singulier plutôt que d'aller se faire boxer un par un.

Bien entendu, nous serons tous au rendez-vous en novembre pour voir le troisième film... [DS]

Matrix et Animatrix

Première constatation : **Matrix Reloaded** n'est qu'un film. Bien qu'il soit tentant de débattre pendant des heures de la signification de chaque ligne de code... oups ! de dialogue... et de parcourir des tomes de mythologie et de philosophie pour déverrouiller les secrets de ce deuxième volet, gardons à l'esprit que **The Matrix Reloaded** représente deux heures et demie de divertissement, pas de religion. Il est possible de le critiquer sans être taxé d'hérétique.

Deuxième constatation : les frères Wachowski s'attaquent à ce deuxième film avec beaucoup plus de moyens qu'ils en avaient à leur disposition pour le premier. Oubliez le cadre restreint de **The Matrix** : on assiste finalement au déploiement de l'univers qui n'était qu'esquissé jusque-là. On visite Zion, on rencontre beaucoup

d'autres « vrais humains » et l'on prend conscience de l'ampleur du mouvement de la résistance humaine. Comme dans un roman de série, le film passe son premier tiers à expliquer ce qui s'est passé depuis les événements de l'épisode précédent. Il faut être patient : le début de **Matrix Reloaded** ne prépare pas seulement le terrain pour un film, mais pour deux, car le troisième tome, **The Matrix Revolutions**, sera distribué en novembre.

Troisième constatation : si on peut admirer la qualité des images, le manque de concision dilue un peu le propos. La séquence du *rave*, par exemple, est bourrée d'images saisissantes, mais un montage judicieux aurait pu en renforcer l'impact. Peu importe ; pour les branchés à la Matrice, trop est bien préférable à pas assez, et il y a un malin plaisir à voir les concepteurs inclure dans ce film de plus en plus de références à d'autres œuvres. Certaines indulgences, comme les robots géants et les combats excessifs, deviennent sympathiques dans le contexte. Ou encore, l'affrontement « gratuit » entre Neo et Seraph est un magnifique clin d'œil aux films de kung-fu dont s'inspire la trilogie.

Quatrième constat : la véritable raison d'être de **Matrix Reloaded** demeure les scènes d'action. Si la longueur du combat où Neo affronte une centaine d'agents Smith est difficilement excusable (lorsque Neo s'envole à la fin, les Smiths ne sont pas les seuls à se demander pourquoi il ne l'a pas fait plus tôt), la malléabilité spatio-temporelle de cette séquence sera séminale. Pour la première fois, le cinéma a les moyens de battre la bande dessinée à son propre jeu, celui des images impossibles. Cette cinématographie virtuelle est déployée à nouveau durant l'autre pièce d'anthologie du film, une poursuite automobile fantastique de plus de dix minutes. Les amateurs de réalisme peuvent toujours préférer les poursuites de **Ronin**, mais pour les autres, **Matrix Reloaded** vient de réinventer la norme à laquelle tous les films d'action devront maintenant se référer.

Cinquième constat : malgré toutes nos réserves, il faut comparer **The Matrix Reloaded** aux autres films de 2003. L'impact mythique du premier film original ne peut être recréé, soit, mais il n'en demeure pas moins que c'est un film réalisé avec soin et un budget qui défie l'imagination. S'il est indéniable que les frères Wachowski sont souvent plus prétentieux qu'ils n'ont droit de l'être, il est impossible de nier que la série *Matrix* fait preuve d'une réelle ambition intellectuelle que l'on ne retrouve rarement en SF cinématographique.

La Seule Conclusion : **The Matrix Reloaded** peut mener à l'adoration inconditionnelle ou à la déception amère, selon les attentes. Mais c'est surtout une superproduction qui en donne pour son argent, bien plus sophistiquée que ses concurrentes au *box*

office, bourrée d'images à couper le souffle ; bref, c'est un film qui plane loin au-dessus de la compétition.

Mais ce n'est pas tout. L'univers de la série *Matrix* est baigné par un fleuve d'influences diverses : en amont, des décennies de bandes dessinées, de films d'action et d'histoires de science-fiction ; et en aval, des douzaines de produits dérivés conçus pour profiter du fanatisme des amateurs de ce qui est devenu une franchise pour Warner Brothers. C'est dans ce contexte qu'arrive **The Animatrix**, une anthologie de neuf courts-métrages d'animation « à la japonaise » inspiré par **The Matrix**. S'agit-il d'une autre tentative pour soutirer de l'argent aux amateurs de la série, ou bien d'un hommage aux artistes qui ont tant contribué à l'imaginaire de la trilogie ?

Pourquoi pas les deux ? L'aspect mercantile de l'entreprise n'échappera à personne. **The Animatrix** fait partie d'une offensive commerciale qui comprend les sorties synchronisées d'un film, d'une bande sonore, d'un jeu vidéo et de douzaines d'autres produits associés. Oui, c'est un produit conçu pour enrichir les coffres de la Warner. Mais être trop cynique pourrait nous empêcher de voir la véritable valeur de ce qui nous est offert ici. Autant les frères Wachowskis ont su profiter de l'imaginaire du dessin animé japonais (*anime*), autant il est fascinant de penser qu'ils pourraient contribuer financièrement au développement de nouveaux projets.

Disons tout de suite que seulement quatre des neuf courts métrages ont été écrits par les frères Wachowskis et peuvent être considérées comme des ajouts officiels à la mythologie de l'univers *Matrix*. Ainsi, « Final Flight of the Osiris » présente des événements qui précèdent directement **The Matrix Reloaded**. Le duo « The Second Renaissance » explore l'affrontement historique entre machines et humains, ces derniers ne sortant pas particulièrement anoblis de cette rétrospective. Bourrée de symbolisme accessible, d'allusions historiques et d'images choc, cette pièce représenta sans doute le moment fort de toute la collection. Finalement, « Kid's Story » s'intéresse à un des personnages mineurs du deuxième film, une histoire à la **Waking Life** qui peut être interprété comme une apologie du suicide adolescent.

Ce qui nous amène à une précision importante : **The Animatrix** s'adresse à un auditoire averti. Comme de nombreuses productions d'*anime*, ce n'est pas un film pour enfants. Au-delà de la violence et d'un brin d'érotisme, la majorité de ces courts métrages se soldent par des pertes significatives pour les protagonistes. Même la pièce la plus inoffensive de la collection (« Beyond », où des enfants découvrent une maison hantée qui n'est qu'une erreur dans la matrice) se termine par la « correction » d'une aire de jeu merveilleuse.

Le style visuel des segments est plaisamment varié, de l'abstraction à gros traits de « World Record », au réalisme quasi photographique de « Final Flight of the Osiris ». Certains segments sont classiquement *anime* (« Program »), mais d'autres détonnent : « A Detective's Story », très noir, ou « Matriculated » dont le psychédéisme délirant est une véritable merveille d'originalité. Hélas, un court métrage est... court, ce qui limite la complexité des intrigues. C'est particulièrement malheureux dans le cas de « A Detective's Story ». De plus, **The Animatrix** souffre des contraintes habituelles des produits dérivés : ils ne peuvent échapper à une répétition des concepts, et être limités par l'obligatoire de s'aligner à l'imaginaire des deux films.

Néanmoins, pour les amateurs d'*anime*, **The Animatrix** sera un cadeau apprécié, une véritable anthologie de créateurs reconnus apportant leurs talents au service de l'univers *Matrix*. Pour les autres, ce sera une découverte de cette forme d'art, avec ses forces et faiblesses. Le DVD nous en donne pour notre argent : plus de deux heures de *making of*, un segment expliquant ce qu'est l'*anime* aux spectateurs qui ne sont pas familiers avec ce genre, des commentaires audio de certains réalisateurs et des doublages en japonais, anglais et français. [CS]

Cœur de feu

On ne peut pas dire que le réalisateur d'origine anglaise Jon Amiel nous inonde de ses productions. Sa dernière œuvre diffusée fut **Entrapment** (1999), avec Sean Connery et Catherine Zeta-Jones. Avec **The Core**, Amiel s'est aventuré dans une science-fiction, ma foi, fort honnête, quoi qu'en ait dit l'équipe de l'émission scientifique radiophonique **Les Années-lumière** qui, de temps à autre, délaisse sa conception plutôt singulière de la science pour s'attacher à descendre un film de SF en démontrant tout ce qui « n'est pas possible », exercice aussi oiseux que de soumettre à l'examen d'un psychologue clinicien un téléroman tel **Virginie** afin de déterminer si tout ce qui s'y passe est vraisemblable.

Convenons donc que, non, ce n'est pas « possible » de descendre dans le cœur en fusion de la Terre, ni de remettre en marche, avec quelques explosions nucléaires bien calculées, sa rotation qui se serait arrêtée.

Le film commence lorsque divers incidents (tel le vol erratique de pigeons d'assaut et le dérèglement des systèmes de navigation aérienne) font conclure au jeune professeur de géologie Joshua Keyes que le champ magnétique de la Terre est en train de fluctuer, voire de disparaître. La cause probable : le cœur de fer de notre planète a ralenti sa rotation. Avec la disparition du champ magné-



Paramount Pictures © 2003

tique qui nous isole des radiations du vent solaire, toute vie terrestre sera soumise aux conditions plutôt néfastes d'un four à micro-ondes à l'échelle planétaire, sans compter la multiplication de super-orages électriques et autres désagréments d'envergure.

Pendant que les premières manifestations de ces perturbations se produisent ici et là à l'échelle locale, Keyes (Aaron Eckhart, qui l'an dernier a joué un rôle plus intéressant face à Gwyneth Paltrow dans **Possession**) est recruté pour faire partie d'un équipage avec son rival, l'opportuniste et fat docteur Zimsky, sous l'autorité d'une pilote de navette incarnée par Hilary Swank (**Insomnia, Boys Don't Cry**).

Le vaisseau, fait d'un alliage plaisamment surnommé « unobtainium », qui convertit en énergie la pression et la chaleur qu'il subit, évoque une chenille articulée capable de se délester de ses divers compartiments – un truc que les scénaristes ne se sont pas privés d'exploiter, de manière plutôt prévisible.

The Core est un film divertissant, voire même un très bon exercice de suspension d'incrédulité, une forme d'entraînement toujours salutaire pour nous, amateurs de science-fiction (avez-vous fait vos suspensions d'incrédulité cette semaine ?). Si l'insupportable **Armageddon** vous avait fait jurer de ne plus jamais voir un film de catastrophe planétaire, prenez le risque de louer celui-ci ; je ne promets rien, mais cela pourrait vous réconcilier avec le genre. [DS]

On voudrait être critique à l'égard de **The Core**, mais c'est difficile. Cette mise à jour des films catastrophe SF à la **Indépendance**

Day possède un certain charme, peu importe si ce charme s'apparente plus à celui des nouvelles de *hard SF* légèrement ridicules des années 1950.

Voyons voir : un scientifique viril à la gueule carrée (Aaron Eckhart, en géologue), une jolie fille rousse ultra compétente (Hilary Swank), un péril exotique, un scientifique excentrique (Delroy Lindro) qui détient la solution technologique (une machine capable de pénétrer la croûte terrestre), un plan désespéré (construire tout l'équipement nécessaire en quelques mois !) et maintes péripéties en cours de route... Oui, tout y est.

Mais au-delà de ces éléments, c'est l'attitude qui prime. Dans **The Core**, aucun recours au mysticisme ou à la violence. Tous les problèmes sont de nature technique et peuvent être résolus à condition d'y réfléchir assez. Les personnages triomphent parce qu'ils se servent de leur cerveau ; c'est grâce à la réflexion et au travail acharné qu'ils trouvent les solutions qui feront taire les débats idéologiques ou les conflits de personnalité. Même les dialogues coupés secs et les scènes un peu ridicules (à un moment, le héros carbonise une pêche avec du fixatif à cheveux pour illustrer le sort éventuel de la Terre) sont à leur place dans un récit où les concepts sont plus importants que les personnages, ce qui n'empêche pas les scientifiques d'être attachants. Le scénariste est manifestement quelqu'un de sympathique à la Cause SF ; il savait ce qu'il faisait. On ne peut pas toujours en dire autant du réalisateur et des spécialistes en effets spéciaux. S'il est possible, à la rigueur, d'accepter qu'un ouragan électrique endommage le Colisée de Rome, on ne comprend pas trop le mécanisme qui le fait exploser. Ces incohérences ne sont pas seulement de nature scientifique : au début du film, un plan montre une navette spatiale survolant de près un stade de baseball, suivi d'un autre où la navette est à des centaines de mètres dans les airs. Hum !

Il est donc possible que l'auditoire qui ne connaît pas ses lettres en SF soit moins indulgent envers **The Core** et qu'il soit agacé par certaines des péripéties les plus ridicules (l'épisode de la géode) ou des raccourcis narratifs les plus évident (le voyage du retour). Ceux qui considèrent la SF comme une littérature pour adolescents attardés trouveront ici amplement d'éléments pour renforcer leurs préjugés. Mais il faut profiter de ce que l'on a. **The Core** sera sans doute rangé sur la même tablette que **Deep Impact**, **Armageddon** ou bien **Volcano**, mais il possède un charme propre à la SF que ces films n'ont pas.

Une note finale. Voir les villes de San Francisco et Rome à demie détruites est étrangement réconfortant, car c'est le signe que

depuis la destruction du World Trade Center il est de nouveau permis d'utiliser des images de villes détruites dans un contexte fictif. Hélas, l'actualité continue de s'imposer à la fiction. Ainsi, entre la fin du tournage et la parution en salle, l'écrasement d'une navette spatiale ou le sacrifice d'un astronaute français sont des éléments qui font grincer des dents... [CS]

Le droit à la différence

Venant d'un pays où le conformisme et l'unanimité ont atteint des niveaux jamais vu depuis McCarthy, et venant d'un New-yorkais de naissance, le message du film **X2** surprend agréablement. Surtout que le président qui passe près de se faire poignarder la face au début du film évoque indéniablement le chimpanzé cravaté actuellement en poste à la Maison-Blanche.

Je ne raffole pas des super-héros en général ; c'est seulement au cinéma que certains d'entre eux trouvent grâce à mes yeux, en particulier les deux *Batman* de Tim Burton. Pour tout vous dire, j'avais failli m'endormir durant la projection de **Spider Man**. Pour terminer mes aveux, disons que je ne rappelle pas grand-chose du premier **X-Men**, hormis que la statue de la Liberté était mise à contribution et que Magneto se retrouvait dans une prison de verre et de plastique. C'est d'ailleurs là que le personnage incarné par sir Ian McKellen reçoit les visites du sinistre William Stryker (joué par l'excellent Brian Cox, qu'on ne remarque pas assez souvent). Stryker, lui-même père d'un mutant dont il a fait une épave muette et paraplégique, a juré l'extermination des mutants, espèce fort nombreuse et dont le



seul point commun est d'avoir une différence, une singularité. Tout au long du film, des allusions sont faites à diverses formes de marginalité (race, condition physique, délinquance, orientation sexuelle – « *have you tried not being a mutant* » est l'une des répliques les plus savoureuses du film, qui a ses moments d'humour).

Certains de ces mutants, des surdoués, vivent sous le toit du professeur Charles Xavier, dans un collège privé où les troupes de choc du colonel Stryker débarquent une nuit pour mettre le grappin sur Cerebro, un super-ordinateur permettant la localisation de tous les mutants de la Terre et le contact télépathique avec eux. Diverses sous-intrigues s'entre-tissent, conférant un peu d'étoffe aux divers super-héros (qui ont déjà de la couleur, du moins certains d'entre eux, notamment les très bleus Nightcrawler et Mystique).

Les spectateurs doués d'une meilleure mémoire que moi, ou qui sont plus intéressés, démêleront sans peine, dès les premières minutes, les diverses identités de cette brigade bigarrée. Pour ma part j'avoue avoir mis un bon moment à me rappeler qui avait quels pouvoirs (et aussi, qui aimait qui, et à quels risques). C'est un peu comme démêler les rôles dans **The Usual Suspects** du même Bryan Singer, tiens.

Si mes commentaires laissent transparaître une certaine tiédeur, je devrais essayer de la dissiper. En soulignant par exemple que **X2** transcende de manière satisfaisante la dichotomie bons/méchants, que le rôle de Magneto est plus substantiel que celui de Xavier (le pauvre Patrick Stewart est à peu près limité à un rôle muet, assis dans son fauteuil roulant, tandis que le directeur photo teste divers éclairages sur son crâne luisant). Ceux et celles qui aiment les fins ouvertes aimeront celle de **X2** : elle ne plongera personne dans un état de frustration aiguë (comme celle de **The Matrix Reloaded**) tout en laissant carte blanche pour un troisième film (où manifestement le jeune Pyro mettra sa fougue au service de son nouveau mentor Eric Lensherr – oups !). [DS]

Dreamcatcher

Des adaptations cinématographiques des œuvres de Stephen King, il y en a eu des bonnes et des mauvaises. Même si **Dreamcatcher** tombe dans la deuxième catégorie, sa plus grande réussite est de nous faire hésiter un moment avant de nous prononcer. Car Lawrence Kasdan, réalisateur de talent, parvient presque à faire oublier qu'il s'agit là d'un film basé sur un scénario délirant.

Déjà que le roman d'origine s'approche de l'autoparodie. Quatre jeunes hommes aux pouvoirs surnaturels se retrouvent pour des vacances en forêt. Mais voilà que des extraterrestres choisissent ce moment (et ce lieu) pour envahir la Terre. L'intervention de l'armée

pour tenter de contenir la contagion n'étant pas complètement couronnée de succès, il reviendra aux quatre amis de stopper l'invasion à l'aide de leurs propres talents bien particuliers. On dirait un auteur débutant qui aurait (mal) imité Stephen King.

Ajoutons aux lacunes de l'œuvre originale des faiblesses propres à l'adaptation. Les résonances symboliques que King peut développer sur huit cents pages ne fonctionnent pas à l'écran. Quelquefois, comme durant une scène où un personnage utilise un revolver comme un téléphone psychique, il est difficile de retenir des ricanements étonnés. Même chose avec les antagonistes, qu'il s'agisse d'extraterrestres plutôt stupides (vingt ans d'invasions, un atterrissage accidentel et ils décident subitement de contaminer la planète ?) ou d'un militaire bien sadique (Morgan Freeman) qui ressemble plus à une caricature tirée des **X-Files** que d'un véritable personnage. La finale du roman a été remplacée par une conclusion bâclée qui laisse bouche bée, et ce dans le pire sens du terme. Et passons sur la fascination du scénario pour tout ce qui se passe en dessous de la ceinture, surtout lorsque ça implique des intrusions extraterrestres...

Le résultat fait penser à un accident d'automobile ; spectaculaire et horrible mais si fascinant qu'on ne peut détacher le regard. Il y a quantité de mauvais films à chaque année, mais peu sont aussi passionnants que **Dreamcatcher**, sans doute grâce à la qualité de la réalisation, qui semble à peine reconnaître le caractère démentiel du matériel d'origine. Voilà pourquoi on hésitera momentanément à classer **Dreamcatcher** au rang des déceptions ; je dirais plutôt qu'il s'agit du meilleur mauvais film basé sur une œuvre de King, si on me permet l'expression. [CS]

