

SOLARIS

Science-fiction et fantastique

Le volet en ligne

- 145 **Stephen King a-t-il écrit son dernier chapitre ?**
Hugues Morin
- 155 *Lectures*
J.-L. Trudel, D. Jetté et R. Bozzetto
- 159 *Sci-néma*
H. Morin, D. Sernine et C. Sauvé



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) 835-6890

Fax :
(418) 838-4443

Nom : _____

Adresse : _____

Je débute mon abonnement au numéro :



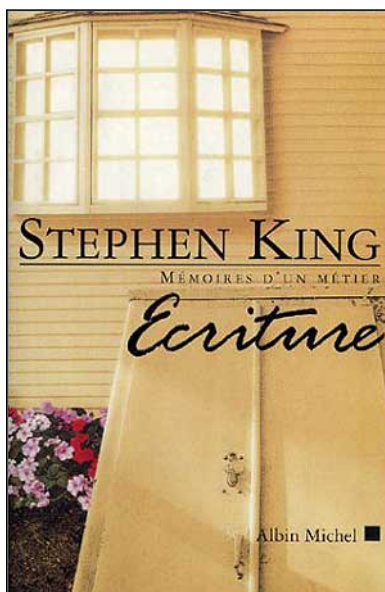
Solaris est une revue publiée quatre fois par année par Les Publications Bénévoles des Littératures de l'Imaginaire du Québec. Fondée en 1974 par Norbert Spehner, **Solaris** est la première revue de science-fiction et de fantastique en français en Amérique du Nord.

Ces pages sont offertes gratuitement. Elles constituent le *Supplément en ligne* du numéro 148 de la revue **Solaris**. Toute reproduction – à l'exclusion d'une impression unique en vue de joindre ce supplément au numéro 148 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 : décembre 2003

© **Solaris** et les auteurs



STEPHEN KING

A-T-IL ÉCRIT SON
DERNIER CHAPITRE ?

PAR HUGUES MORIN

Trente-six ans plus tard

Stephen King a lancé sa carrière d'écrivain en 1967 avec la publication de « The Glass Floor », sa première nouvelle en professionnel. En 1997, dans le livre **Stephen King : Trente ans de terreur**, publié aux éditions Alire, quelques collaborateurs et moi-même nous sommes attardés sur les trente premières années de l'œuvre de King. Il était alors évident que ce dernier était encore loin de la retraite volontaire, à en juger par la vitalité de divers projets en cours à cette époque. Il ne s'est peut-être écoulé que six années depuis la publication de ce livre, mais ces six ans ont été significatifs pour Stephen King, l'homme et l'écrivain.

Récemment, plusieurs médias ont rapporté que King prenait sa retraite de l'écriture. C'est à la fois tellement vrai et tellement faux que ça en est amusant. Vrai, puisque ces spéculations font suite à un commentaire de King en entrevue, qui reprend une idée qu'il a souvent lancée : il prendra sa retraite lorsqu'il n'aura plus d'histoires intéressantes à raconter. Il a quelquefois prédit que ce moment coïnciderait avec la publication du septième et dernier volume de sa série de fantasy *La Tour sombre* [*The Dark Tower*], dont cinq livres sont parus à ce jour. Depuis que ses éditeurs ont annoncé la parution des volumes V et VI et VII, certains en ont conclu que King était bon pour la retraite, surtout

après qu'il eût confirmé que la version finale des trois romans était bel et bien terminée – l'auteur aurait même suggéré de les publier tous les trois simultanément.

Autre événement important : le dix-neuf juin 1999, King a été heurté par un véhicule et gravement blessé, au point de frôler la mort. Cet accident, ainsi que la longue convalescence qui a suivi, sont des facteurs qui sont apparents dans les récentes œuvres de King et dans sa réflexion sur le futur. Mais s'il ne donne pas signe malgré tout de prendre sa retraite, c'est donc qu'il a encore des histoires à raconter. Après trente-six ans et plus de trente-huit romans originaux, l'auteur cherche peut-être à renouveler la manière de raconter ses histoires, question de garder l'intérêt. Il soulève lui-même la question dans l'introduction de son récent recueil **Everything's Eventual** (2002). Cependant, cette démarche d'exploration artistique est parfois confondue avec l'exploration de nouveaux marchés commerciaux.

Que cherche Stephen King, au juste ? Veut-il renouveler son art, explorer de nouveaux marchés, ou prendre une retraite bien méritée ?

Le cas des supports numériques

Il faut reconnaître que dans le domaine de la publication numérique, les tentatives effectuées par King depuis cinq ans ont toutes fini par relever du commerce plutôt que de la création.

L'exemple le plus typique a été la publication de **F-13** (1999), un cédérom proposant une novella (« Everything's Eventual ») et des gadgets : jeux informatiques, fonds d'écrans, écrans de veille, etc. Le titre fait référence au nombre treize et à une fonction imaginaire de clavier informatique. Si on élimine les gadgets, il ne reste qu'une novella écrite dans la plus pure tradition littéraire, qui est finalement bien plus agréable à lire sur papier que sur un écran.

On a fait tout un plat médiatique de la publication de « Riding the Bullet » (2000) sur Internet, puisqu'il s'agissait de la première publication d'une fiction limitée à Internet par un auteur de renommée mondiale, pour laquelle les usagers avaient à payer. L'affaire a été un succès monstre, si l'on se fie aux centaines de milliers de téléchargement qui ont couronné l'expérience. Cette publication a fait croire à l'ouverture d'un nouveau marché et l'onde de choc a fait trembler tout le milieu de l'édition.

Mais aussi merveilleux que puisse paraître la publication virtuelle sur la toile mondiale, le miroir à illusion s'est fissuré

lorsque le site officiel de l'auteur (www.stephenking.com) a proposé une seconde publication payante, un roman en feuilleton intitulé **The Plant** (2000). Le concept fonctionnait sur l'honneur : vous téléchargez le premier chapitre gratuitement et payiez après coup. Si un nombre suffisant de lecteurs payaient, le second chapitre allait être publié de la même manière, et ainsi de suite.

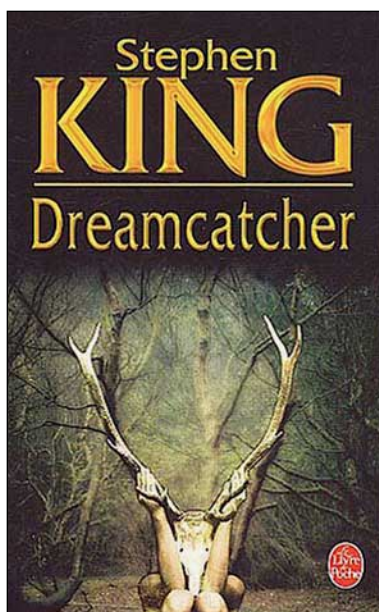
Après trois chapitres, **The Plant** a cessé sa publication...

Beaucoup en ont conclu que si un auteur du calibre commercial de King n'y était pas arrivé, c'est que le marché n'était pas prêt pour ce type de publication. Cette conclusion – quoique hâtive et basée sur un seul exemple – est aussi la mienne, mais j'ai vu derrière cette expérience une autre stratégie de la part de son auteur.

Stephen King est ce que l'on pourrait appeler un auteur nostalgique. Lorsqu'on parcourt ses notes et ses préfaces, ou lorsqu'on lit ses nombreuses interviews, on remarque qu'il aime bien le fait d'avoir écrit certains romans sur de vieilles machines à écrire. Il est très fier de mentionner que le premier jet (800 pages) de **Dreamcatcher** (2001) a entièrement été écrit à la main et on ne compte plus le nombre de fois où il répète sa blague : « Le stylo Waterman Cartridge, le meilleur des traitements de texte. »

Il y a même une partie de **Dreamcatcher** qui a été écrit à la chandelle, lors d'une panne d'électricité ! King aime ce qui

lui rappelle sa jeunesse et, dans une optique plus globale, la manière dont les écrivains des siècles passés écrivaient. « Il est rare de se faire offrir ce genre de circonstance au vingt et unième siècle, et il faut savourer l'occasion », confie-t-il à propos de l'épisode de l'écriture à la chandelle. Bref, en un mot comme en cent, on comprendrait mal pourquoi cet amoureux des vieilles dactylos et du crayon à mine deviendrait tout à coup le fer de lance de l'industrie de la publication électronique de fiction.



Personnellement, j'avais prédit à quelques amis que **The Plant** ne se rendrait jamais à plus de trois chapitres. Et je suis certain que King le savait aussi. Il avait prévu que le succès de « Riding the Bullet » ne serait qu'un miroir aux alouettes. Et il n'entendait pas laisser la publication virtuelle l'emporter ainsi.

Car **The Plant** n'était pas une œuvre originale. King avait publié cette histoire à tirage limité dès 1982. Il avait cessé l'écriture après trois chapitres, surtout parce qu'il trouvait qu'elle ressemblait trop au film **The Little Shop of Horror** (**The Plant** racontant, bien sûr, une histoire de plante carnivore). Je voyais mal pourquoi, vingt ans plus tard, King se serait intéressé de nouveau à cette histoire pour les fins de la publication sur le net. « Riding the Bullet » avait été une amusante expérience pratiquée avec un texte *récent et inédit*. Alors que ce choix d'un vieux texte pour tenter l'expérience de **The Plant**, certainement l'œuvre publiée la plus rare et méconnue de l'auteur, démontre qu'il avait lui aussi prévu que l'expérience échouerait après trois chapitres. De là à conclure qu'il *désirait* qu'elle échoue, il n'y a qu'un pas que je franchis ici sans l'ombre d'une hésitation.

D'ailleurs Stephen King se demande lui-même, dans la préface de son recueil **Everything's Eventual** : même si un million de personnes ont téléchargé « Riding the Bullet », combien l'ont effectivement *lu* ?

Précisons en conclusion que *toutes* les histoires de King publiées d'abord en exclusivité sur support numérique ont fini par être publiées dans un livre en papier, à l'ancienne – la seule exception étant **The Plant**, bien entendu – et que leur lecture s'avère encore maintenant plus agréable sur ce support.

Écrire pour être entendu

Autre nouveau marché ou nouvelle façon de raconter une histoire : le livre audio. En soit, c'est loin d'être nouveau, surtout pour King et la fiction générale en anglais. Toutefois, avec la publication de **Blood and Smoke** (1999), un recueil de trois nouvelles, King semblait encore une fois vouloir se démarquer puisque ce recueil était disponible exclusivement en version audio, lue par l'auteur. J'avoue avoir pris un plaisir certain à l'écoute du recueil, principalement à cause des intonations et des exclamations de King – par exemple la petite voix qu'il prend lorsqu'il interprète le cinglé dans « Lunch at The Gotham Cafe ». Comme

le livre lu ne vous permet pas de varier la vitesse de « lecture », qu'il vous oblige à écouter chaque mot, il en résulte une expérience fort différente de la lecture sur papier. Cependant, le livre audio n'est pas réellement ma tasse de thé. Ça prend un temps et une concentration différente de la lecture habituelle. Comme c'est l'ouïe qui est sollicitée, chaque bruit de fond est une distraction, alors qu'avec un bon vieux livre, on peut justement s'isoler dans un monde différent, hermétique à ces bruits environnants.



Mais King a aussi exploré une autre voie sonore : le radio roman. Nostalgique de certaines des œuvres de sa jeunesse et propriétaire de deux stations de radio sur la bande AM (l'une consacrée au rock et l'autre au sport), King a eu l'idée d'écrire un radio roman à l'ancienne diffusé exclusivement sur ses stations. Après avoir écrit une partie de son scénario, l'auteur s'est rendu compte que ça ne fonctionnait pas. Pas parce que son œuvre était différente ou inférieure à ce qui avait fonctionné dans le passé, mais parce que le lecteur, ou l'auditeur dans ce cas,

avait évolué et que le monde ne se prêtait tout simplement plus à ce médium, à cette manière de raconter une histoire. Cette constatation l'a profondément déçu, au point qu'il qualifie le radio roman d'art perdu.

Si on met de côté le numérique, le papier et l'audio, il nous reste donc à explorer une voie que King connaît depuis longtemps ; l'écriture pour l'écran.

Écrire pour être vu

Tout le monde sait qu'en plus de ses quarante-six romans et recueils en trente-six ans de carrière, King est aussi un vieux routier de la scénarisation de films, de séries télé et de courts-métrages.

Cette partie de son œuvre – adaptée ou écrite directement pour l'écran – semble toujours aussi active que par le passé. *Sembler*. Car on note un ralentissement en ce qui concerne le matériel

original et l'implication de King en tant qu'artiste créateur. Ces cinq dernières années, des séries télé adaptées de **The Shining**, **The Dead Zone** et **Carrie** – on parle maintenant de **Firestarter** – ont été diffusées au petit écran. Mais il s'agit dans tous les cas de livres qui ont fait l'objet d'une première adaptation au *grand* écran. Voilà où on en est rendu ; à la deuxième génération d'adaptation des œuvres. Il faut dire que le matériel original a presque entièrement été adapté à l'écran, ce qui est exceptionnel considérant l'ampleur de l'œuvre – mentionnons à titre d'exemple que l'adaptation de « Paranoïd : A chant », un poème publié dans **Skeleton Crew**, vient d'être tournée.

En réalité, le seul projet qui semble nouveau ces dernières années est **Rose Red** (2002), un scénario original écrit pour la télé. Mais même là, le premier jet de **Rose Red** date de plusieurs années puisque c'était à l'origine un projet commun de King et Steven Spielberg pour le cinéma. Les deux hommes n'ayant pas réussi à trouver un terrain d'entente lors de l'élaboration de l'histoire, le projet avait été abandonné. Dans sa quête de renouvellement, King a toutefois fait plus que récupérer une idée mise en veilleuse. La série raconte ce qui survient lors d'une expédition d'experts en phénomènes paranormaux dans la maison hantée de Rose Red, près de Seattle. Les résultats des recherches de ces experts sont également disponibles sur le site web du département des études paranormales de l'université Beaumont (www.beaumont-university.net). De plus, le journal d'Ellen Rimbauer, la femme pour laquelle cette maison a été d'abord construite, contenant des révélations sur des événements étranges reliés au passé de l'édifice hanté, a aussi été publié, accompagné de quelques notes du Dr Joyce Reardon, toujours de l'université Beaumont. Une notice du petit-fils de Rimbauer complète l'ouvrage.

Cette création d'une pseudo-réalité combinant le livre, la télé et Internet a bien servi la série puisqu'une bonne part de l'audience était persuadée que King avait travaillé à partir des recherches et du journal. Un joli exemple de création totale d'univers, élargissant la manière de raconter cette histoire pour son auteur. Évidemment, les initiés qui avaient été au courant du projet avec Spielberg (peu nombreux puisque le projet n'avait pas fait beaucoup parler de lui), ont flairé l'arnaque et l'information a filtré sur le web, lançant une course à savoir si oui ou non Stephen King était aussi l'auteur du journal d'Ellen Rimbauer. King a enfin révélé sur son site personnel que son ami et écrivain

Ridley Pearson en était l'auteur. Rien ne nous assure de la véracité de l'information, évidemment. Enfin, dans une évolution assez typique du cinéma et de la télé, on a annoncé que le réseau ABC s'était montré intéressé à produire l'adaptation du livre/journal de Pearson/King ?/Rimbauer, racontant donc des événements antérieurs à la série.

Ce qui nous ramène à l'événement qui a le plus marqué Stephen King ces six dernières années : son accident.

Un changement d'attitude

L'élément clé dans l'évolution récente de l'œuvre de King et sa réflexion sur la retraite (il a tout de même abordé ce point dans plusieurs entretiens) demeure l'accident de juin 1999. « Ma vie a basculé. Je suis sorti de l'été 99 avec la chance d'avoir une vie, quelle qu'elle soit », mentionne-t-il dans ses notes de **From a Buick 8** (2002). [*« My life changed radically. I came out of the summer of 99 lucky to have any life at all. »*]

Il en parle de manière directe et crue dans son essai **On Writing** (2000), dont la publication et la forme (et je soupçonne, l'honnêteté) ont été grandement influencées par l'accident. Il le mentionne aussi dans ses notes d'auteurs de **Dreamcatcher**, son plus récent roman. **Dreamcatcher** a été écrit après l'accident et **Buick 8** a été retravaillé après l'accident, mais le premier jet remonte aux semaines précédant juin 1999. Thématiquement, ces deux romans marquent un retour aux sources chez King. Ils évoquent des œuvres comme **Christine**, **IT** ou encore **The Tommyknockers**.

Le seul livre de King qui ne semble pas significativement influencé par son accident est son recueil **Everything's Eventual**. Rien de surprenant, puisque l'écriture de chaque nouvelle est antérieure à juin 1999.

Bien qu'il ait toujours dit que la forme courte lui était plus ardue que la forme longue, King s'est avéré depuis trente-six ans un excellent nouvelliste. Les nouvelles regroupées dans **Everything's Eventual** couvrent un large spectre de genres et de formes ; certaines sont d'une redoutable efficacité, ou encore d'une mélancolie surprenante. « In The Deathroom » et « The Death of Jack Hamilton » sont des exemples frappants de la vitalité de King, qui sait encore trouver dans son imaginaire du matériel pour raconter des histoires de la vieille manière.

L'accident de King n'a pas qu'influencé certaines parties de ses histoires – on pense à l'inconfort physique de certains personnages de **Dreamcatcher** ou encore à l'accident de Curtis Wilcox dans **Buick 8**. Il a aussi changé son attitude face à sa carrière, et c'est de ce côté qu'il faut chercher les indices qui annonceraient une éventuelle retraite.

En 1998, il écrivait encore : « J'espère que **Bag of Bones** vous fera passer une nuit blanche. Désolé, je suis fait comme ça. » [*« I hope (Bag of Bones) gave you at least a sleepless night. Sorry 'bout that, it's just the way I am. »*]

En 2000, dans une nouvelle introduction à **Pet Semetary** (son livre le plus effrayant, selon King, pour des raisons personnelles), il conclut que « la mort est parfois préférable à la vie », qu'en bout de ligne, le seul moyen de trouver la paix est d'accepter la volonté de l'univers et que même si ça sonne comme une niaiserie *new age*, les alternatives lui apparaissent trop horribles pour être contemplées.

Et même si la fiction de **Everything's Eventual** est antérieure, dans son essai d'introduction, King se penche sérieusement sur l'art d'écrire, particulièrement de la nouvelle, et affirme trouver une grande fierté à continuer à en écrire au moins une par an et à en publier. Il encourage le lecteur à en acheter, et pas seulement les siennes ; il suggère même quelques titres que le lecteur devrait se procurer. Enfin, dans ses essais et commentaires des trois dernières années, on ressent de sa part un besoin de compléter quelque chose, de donner son point de vue, de boucler la boucle, désirs compréhensibles chez une personne qui a vu la mort de près.

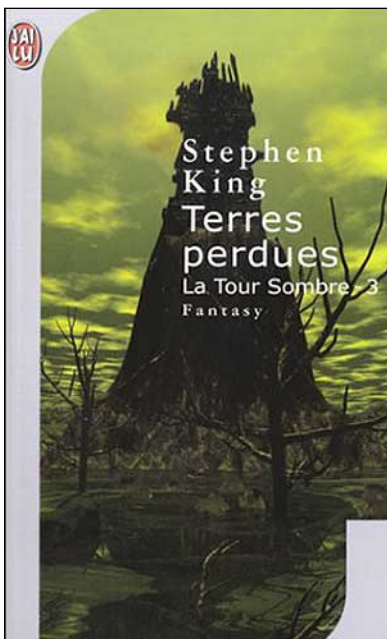
La Tour sombre

Il y a aussi l'effet *Dark Tower*. De son propre aveu, il a toujours imaginé, au moins inconsciemment, qu'il aurait le temps de finir la série, un livre à la fois, à quelques années d'intervalle... L'accident lui a fait réaliser que plus il retardait la chose, plus il était risqué que cette série ne soit jamais finie (en tout cas par lui). On imagine facilement que c'est ce qui l'a motivé à écrire en rafale les trois derniers volumes de la série.

Il demeure évident que la publication du septième volume de *La Tour sombre* marquera une étape cruciale dans la carrière de l'écrivain ; il s'agira de sa pièce maîtresse, une œuvre qui englobe pratiquement tout ce qu'il a créé et ce qu'il a traité comme thématiques importantes. Après la publication d'un tel

opus, donnant une telle cohérence à son œuvre, il est certain que tout ce qui suivra ne sera pas perçu de la même manière.

Alors pourra-t-on, cette fois-ci, parler sérieusement de retraite ? J'en doute fort. Car King aime écrire, il se sent vivant en accomplissant cet acte d'écriture. « Je n'ai jamais été aussi heureux



d'écrire que pendant la rédaction de **Dreamcatcher** », confie-t-il après sa longue convalescence. Il a plusieurs projets en cours. On parle d'un projet de *musical* en collaboration avec John Mellencamp, et du scénario de *Kingdom Hospital* pour ABC. Bien sûr, lorsqu'on y regarde de plus près, *Kingdom Hospital* n'est pas un projet très personnel puisque c'est l'adaptation d'une mini-série danoise de Lars Von Trier, dont l'action se passe dans un hôpital hanté construit sur un ancien cimetière. Le projet avec Mellencamp existe depuis trois ans, donc pas non plus un nouveau projet. Un sceptique pourrait faire remarquer que c'est bien mince.

Mais **Hearts in Atlantis** (1999), par contre, est un excellent exemple du processus imprévisible de l'inspiration. Jamais King n'avait prévu écrire ce livre. Même s'il avoue que son ancien rythme de croisière de 3000 mots par jour a diminué à 1800, il a philosophé, quelques mois après les « révélations » sur sa retraite, lors d'une séance de *chat* sur Internet : « Je suis comme un drogué. Je promets que je vais arrêter, mais je ne le fais pas. Je sais bien que je suis plus proche de la fin que du début. J'ai ces livres de *La Tour sombre* à terminer, mais soudain un truc surgit, et tu t'y intéresses. » [*« Well, I'm like a drug addict. I'm always saying I'm going to stop, and then I don't. (...) I do know that I'm a lot closer to the end than to the beginning. I have these Dark Tower books that I'd like to finish, but then things come along and you get interested in them. »*]

Plus récemment encore, King confiait dans un entretien accordé à *amazon.com* : « Je ne peux pas imaginer atteindre un point où je m'arrêteraïs de travailler, parce que j'aime vraiment ce que je fais et ça me fait passer le temps. Je m'amuse. » [*« I can't see me reaching a point where I would stop working, because I really enjoy what I'm doing and it passes the time. I'm entertaining myself. »*]

Personnellement, je n'ai rien à ajouter.

Hugues MORIN

Bibliographie :

Robin Furth, **Stephen King's The Dark Tower: A Concordance Volume I**, New York, Scribner, 2003

Stephen King, « Author's note », **Dreamcatcher**, New York, Scribner, 2001

Stephen King, « Practicing the (almost) Lost Art », **Everything's Eventual**, New York, Scribner, 2002

Stephen King, « Author's note », **From a Buick 8**, New York, Scribner, 2002

Stephen King, **On Writing**, New York, Scribner, 2000

Hugues Morin, et al., **Stephen King: Trente ans de Terreur**, Beauport, Alire, 1997, 314 p.

Hugues Morin, « Riding the Bullet », **Solaris** n° 134, Été 2000, p. 121-122

Hugues Morin, « On Writing », **Solaris** n° 138, Été 2001, p. 130-132

Joyce Reardon, ed., **The Diary of Ellen Rimbauer: My Life at Rose Red**, New York, Hyperion, 2002

« A King in His Tower », interview sur *www.amazon.com*, 2003

« News », rubrique d'informations sur *www.stephenking.com*, 2003

Natif de Roberval, mais plutôt globetrotter depuis quelques années, Hugues Morin demeure à Montréal... en attendant son prochain avion. Il a publié plusieurs nouvelles dans une variété de revues amateurs et professionnelles, a édité le fanzine **Fenêtre secrète sur Stephen King** et a dirigé le collectif critique **Stephen King: Trente ans de terreur**, sans oublier la coordination de **Solaris** pendant deux ans. C'est aussi un grand amateur de cinéma, comme en fait foi sa participation à la chronique « Sci-néma » de ce numéro.





Éric Hossan et Bruno Leydet **Cité Parfaite**

Marseille, Autres Temps, 2000, 141 p.

Les bonnes intentions ne suffisent pas à faire de bons livres. Mais elles ne font pas nécessairement de mauvais livres non plus.

Ce roman de politique-fiction se passe en 2073, soixante ans après la prise du pouvoir à Marseille par une Coalition Parfaitiste. La ville a été divisée en trois : le Ghetto, le Souk et la Cité Parfaite, cette dernière drainant toutes les ressources du pouvoir et de la richesse. La Coalition Parfaitiste s'est cantonnée dans la Cité Parfaite, devenant le Parti Unique qui n'a plus jamais perdu d'élections.

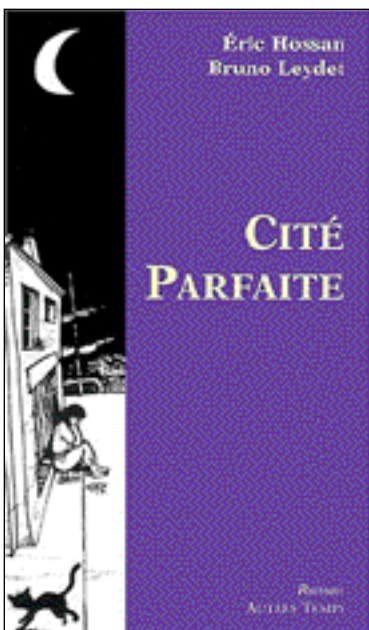
Malgré la date, il s'agit d'un futur de pure convention. Le sort du monde hors de Marseille est bien vague et la révolution politique est le seul changement qui compte. Tout ce qui est signalé en fait d'innovations techniques, ce sont les véhicules aériens (aérobous, navettes dites « overground »), des écrans géants dispersés dans la Cité Parfaite afin de diffuser des annonces (et de filmer les environs) et une puce télésensorielle qui dote son porteur de capacités télépathiques (pour faciliter une trahison). Il est amusant de songer que les deux premiers éléments apparaissaient déjà dans la SF de Robida et Wells il y a un siècle...

Bref, l'intérêt du livre est entièrement contenu dans son intrigue à teneur politique. Ici, la politique-fiction frise l'allégorie, la fable ou le roman à clé – au choix. Tout tourne autour du combat électoral qu'un candidat issu du Ghetto

va livrer pour la première fois à la candidature du Parti Unique.

Karim Angélis, le candidat de la Tri Unité, veut réunifier la ville et abolir le régime vaguement fasciste du Parti Unique. Il est épaulé par deux dissidents de Cité Parfaite, un prof universitaire tombé en disgrâce et un playboy qui a une vieille dent contre le régime. La candidate du Parti Unique, Julie de Pingret, est épaulée par deux âmes damnées, Deville et Cruz. De coup fourré en coup fourré, la lutte électorale vire bientôt à l'affrontement à peine déguisé.

Bonnes intentions à part, la narration évite le pire, même si les deux



auteurs sont des novices dont le style est purement utilitaire, tandis que leurs personnages sont plutôt schématiques et un brin discoureurs. Néanmoins, Hossan et Leydet s'épargnent certaines naïvetés, se montrent fins psychologues à deux ou trois reprises et réservent aux lecteurs au moins un coup de théâtre de bon aloi. Les autres péripéties sont assez convenues, mais, dans un cadre aussi restreint, il était difficile de renouveler le genre.

Somme toute, il s'agit d'un thriller mineur qui n'aurait pas détonné dans l'ancien Fleuve Noir Anticipation. À moins d'être féru de politique-fiction française, toutefois, ce n'est pas un ouvrage que l'on recherchera à tout prix et il n'est lisible, évidemment, que pour les lecteurs qui partagent peu ou prou les opinions des auteurs. [JLT]

Olivier Paquet

Structura Maxima

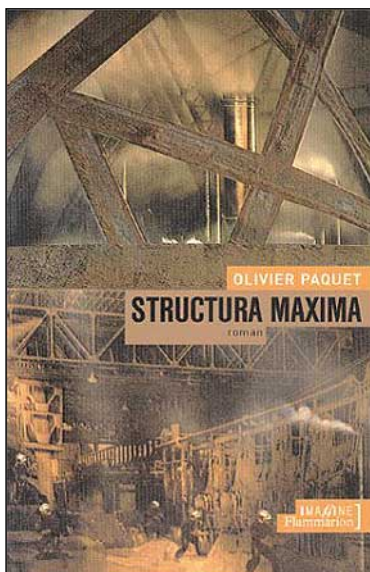
Paris, Flammarion (Imagine), 2003, 361 p.

Voici un des romans de SF française les plus substantiels à sortir depuis un moment. Non seulement il se distingue par sa création d'un monde plutôt original, mais il n'est pas dépourvu d'intention.

La comparaison de **Structura Maxima** et de **Cité parfaite** illustre la différence entre un ouvrage engagé et une allégorie. Dans **Cité parfaite**, les camps en présence sont assimilables à des forces déjà présentes sur le terrain français. Sous le déguisement science-fictionnel, ce sont les enjeux de la réalité contemporaine des auteurs qui l'emportent. En revanche, **Structura Maxima** donne la préséance aux enjeux propres au monde que l'auteur invente, tout en articulant un plaidoyer contre la guerre, le fanatisme religieux et les déchirements intestins.

En effet, la société de la Structure est tiraillée entre deux pôles extrêmes. D'une part, il y a la Vapeur, une communauté d'hommes et de femmes voués à l'alimentation en énergie de la Structure grâce à leur maîtrise du magma et de l'exploitation de la vapeur géothermale. D'autre part, il y a le groupe choisi des Poutrelliers, ouvriers des hauteurs qui œuvrent à l'entretien et au maintien des éléments structurels. Entre les deux, il y a toute une population qui vit au jour le jour et fait sa part pour la survie de tous.

La Structure est une ville fermée, et renfermée sur elle-même depuis des générations, dont l'origine se perd dans l'incertitude en l'absence de documents. Elle est constituée de niveaux habités superposés, ouverts sur un vide central et reliés par des transports en commun, des conduites de vapeur, une rivière... Elle compte aussi des niveaux agricoles et forestiers, ainsi que des parcs, des écoles et des églises.



Les villes sous globe sont loin d'être nouvelles en SF, mais la Structure se distingue par sa culture s'enracinant dans des textes fondateurs du futurisme italien. (Les titres des chapitres sont d'ailleurs carrément en italien.) Les Vapeuriers sont rationnels, des partisans de la science et de la technique. Les Poutrelliers sont mystiques et fatalistes, de fervents croyants en Valladolis, la divinité qui serait à l'origine du monde.

L'intrigue se noue au moment où Jehan, le fils de Victor Mégare, Grand Maître de la Vapeur, doit choisir son destin. Son père, grièvement blessé dans un accident qui pourrait être un attentat, est en train de perdre l'autorité qui lui permettait de contrôler les extrémistes de la Vapeur. Dans les hauteurs, Cesare, le Grand Maître des Poutrelles, risque lui aussi d'être dépassé par ses propres fanatiques. Car il est question de passer outre la sacro-sainte Paroi pour continuer à exploiter des mines qui s'épuisent. Et peut-être découvrir ce qu'il y a à l'extérieur, ce qui serait expressément contraire à la volonté de Valladolis telle qu'interprétée par les Poutrelliers... La situation est tendue et une étincelle pourrait mettre le feu aux poudres.

En fait, c'est beaucoup plus qu'une étincelle qui va endeuiller la communauté de la Vapeur et déclencher un conflit sanglant. Jehan joue un rôle déterminant dans la transformation de cet affrontement et sa conclusion, mais il ne sera pas le seul à empêcher que les plans des fauteurs de guerre se déroulent comme prévu. La Structure va devoir s'ouvrir un peu plus au monde.

Pendant longtemps, le modèle de référence de la science-fiction en France a été la science-fiction étatsunienne. Certes, une partie de la science-fiction française a suivi sa propre évolution, puisant son inspiration auprès des poètes et auteurs symbolistes du dix-neuvième siècle, des courants surréalistes

du vingtième et d'auteurs tels Saint-Exupéry, Supervielle ou Boris Vian. Cependant, ces deux dernières décennies, la SF anglo-saxonne est revenue à la charge: le *cyberpunk* et le *steampunk* ont marqué les auteurs francophones, parfois plus fortement ou durablement que dans leur contexte d'origine.

Structura Maxima révèle un changement de cap. Le roman est placé sous le double signe du futurisme italien (du manifeste de Marinetti à l'architecture de Sant'Elia) et... du dessin animé japonais. Si la génération précédente des auteurs français s'est placée sous le signe de poètes comme Rimbaud (Colette Fayard née en 1938, Elisabeth Vonarburg née en 1947), Olivier Paquet appartient à une génération plus portée à se tourner vers les mouvements poétiques de l'aube du vingtième siècle: futurisme, dadaïsme, expressionnisme...

Quant à la référence japonaise, elle apparaît clairement dans les renvois à des films récents tel **Princesse Mononoke**. À un point tel que l'impression de déjà-vu peut gêner par moments. De plus, l'influence japonaise introduit des interférences avec la stricte logique. L'animisme fantastique assez fréquent dans la fiction japonaise, exige une présence naturelle dans le monde métallique qu'est la Structure. Or, ni la meute de loups qui hante un niveau forestier ni le cerf-cheval qui occupe l'écurie du chef de la Vapeur depuis des années ne sont très convaincants. Le roman y gagne une certaine ambiance fantastique, confirmée par des personnages aux performances parfois surhumaines.

De même, les conflits de loyauté et les rivalités factionnelles qui charpentent bien des histoires japonaises se voient ici nappées d'une sauce plus cartésienne et le résultat de cette hybridation ne doit qu'à la véhémence des imprécations de Jehan de passer la rampe.

Ce style incantatoire adopté par l'auteur, dans la droite ligne des manifestes futuristes, confère un ton fascinant

au roman et il compense pour un certain manque de fluidité de la narration. L'auteur aligne des scènes qui sont des morceaux de bravoure, mais dont l'intégration avec le reste de l'histoire est parfois hasardeuse. Ainsi, les affrontements armés mettent aux prises des soldats équipés d'épées ou de mousquets rudimentaires. Dans un monde qui dispose par ailleurs de caméras et de la vidéo vision, ceci ne convainc pas, malgré les explications de l'auteur.

Par contre, le souffle de l'épopée passe sur ce roman qui décrit une guerre de ses prémisses jusqu'à son dernier acte, sans omettre boucherie, haine et stupidité. Le tout bouleversant le monde que l'auteur a si amoureusement créé. Les personnages sont nombreux (peut-être un peu trop), contrastés et issus de milieux variés. Tous ou presque échappent aux types de la fiction populaire. Les rebondissements de l'intrigue sont bien amenés, même si certains dénouements sont vite évacués ou un tantinet familiers. L'élan d'ouverture des habitants de la Structure a ses limites, car

ils choisissent de rester à l'intérieur de la Structura Maxima. Seul Jehan apprend ce qu'il y a au-delà de la ville et son choix de garder la vérité pour lui introduit une note dissonnante dans la conclusion du roman.

Bref, **Structura Maxima** est un roman ample et ambitieux, qui a parfois les défauts de ses qualités, mais qui vaut le détour pour l'audace de ses fusions et la maîtrise du jeune auteur.

Jean-Louis TRUDEL

Pierre Bordage

Griots Célestes 1

Qui-vient-du-bruit

Nantes, L'Atalante (La Dentelle du Cygne), 2002, 412 p.

Ce roman, premier d'une trilogie annoncée, est un clone, à moins qu'il n'ait simplement la malchance de ne pas être le premier du genre. On y trouve plein de bonnes idées et des décors extraterrestres fascinants, dont chacun pourrait faire l'objet d'un roman au complet. Pierre Bordage est un créateur de mythes. À l'instar de Jack Vance, ses civilisations sont brillamment imaginées, l'ironie en moins. Ses visions sont aussi spectaculaires que celles de Larry Niven dans **The Integral Trees** ou de Hal Clement dans **Mission of Gravity** (traduit en français sous le titre de **Question de poids**).

Les personnages sont plutôt intéressants comme ce Seke, espèce de Mowgli du futur qui fut recueilli et élevé par les Skadje, qui n'ont rien d'humain ; ou Marmat Tchale, griot céleste, accablé d'une tristesse perpétuelle et qui voyage d'un monde à l'autre pour servir de mémoire historique à l'humanité. Car chacune des colonies s'est retrouvée coupée des autres depuis que l'ancienne technologie du voyage spatial s'est perdue. Tchale se sacrifie, il fait toujours son devoir, mais uniquement par obliga-



tion morale parce qu'en réalité le désir de mourir se love au fond de lui. Il y a aussi l'Anquiz, une force peut-être démoniaque, certainement nihiliste en tout cas, qui a ses adorateurs sur toutes les planètes. Elle s'oppose à la Chaldria, la force universelle des griots qui leur permet de voyager d'un monde à l'autre instantanément, de leur point de vue du moins, car pour les habitants de ces planètes, plusieurs siècles s'écoulent entre chaque visitation. Ceux qui sont esclaves de l'Anquiz ont pour mission de tuer les griots.

Un peu manichéen ? Certes, mais pas sur un mode simpliste à la George Lucas. Ainsi que le laisse entendre la fin, l'Anquiz se dissimule possiblement sous l'apparence de fidèles serviteurs de la Chaldria.

Qui-vient-du-bruit contient comme on peut le voir un certain nombre de thèmes et d'idées captivantes. Je trouvais entre autres assez sympathiques le discours de Tchalé aux pages 84 et suivantes et j'éprouvais un certain attachement envers les personnages. En principe, j'aurais bien aimé savoir ce qui leur arrivera dans les romans qui suivront, mais j'ai eu tellement de peine à terminer ce livre que ce serait trop me demander que d'entreprendre la lecture du deuxième.

Qu'est-ce qui ne marche pas ? Difficile à dire. J'ai deux explications possibles à proposer. D'abord, bien que Pierre Bordage ait une écriture très recherchée, élégante et poétique tout en demeurant compréhensible pour le commun des mortels, je trouve cependant qu'il donne trop d'explications, cela ne bouge pas assez vite. Deuxièmement, et j'en reviens à l'idée du clone, en lisant ce roman, je ne pouvais m'empêcher de le comparer à **Endymion** de Dan Simmons. Dans les deux romans, on saute allègrement d'un monde à l'autre selon une méthode réservée à certains individus. Évidemment, je reconnais que sans

cette possibilité, il n'y aurait pas d'intrigue possible dans ce genre de *space opera* métaphysique. L'Anquiz lui, évoquait immanquablement pour moi le Technocentre. En plus, les pouvoirs dont dispose Seke laissent croire qu'il est probablement une figure messianique à la manière de l'héroïne d'**Endymion** ou du Paul Muad'dib de **Dune**. Il se dégage donc de **Qui-vient-du-bruit** une impression de déjà-vu qui est à la limite du supportable. C'est un peu dommage, car Bordage n'est en rien inférieur à Simmons ; son tort est seulement de ne pas être le premier à nous offrir ce genre d'histoire.

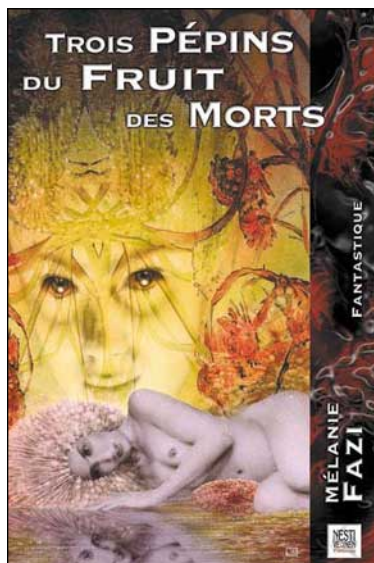
Meilleure chance la prochaine fois.

Daniel JETTÉ

Mélanie Fazi
Trois Pépins du fruit des morts
 Aix en Provence, Nestiveqnen,
 2003, 208 p.

Mélanie Fazi nous offre ici son premier roman. Après une dizaine de nouvelles publiées dans diverses revues – dont « Mathilda », qui a obtenu en 2002 le prix Merlin après sa parution dans **Douces et cruelles**, une anthologie du Fleuve Noir (2001) – et de nombreuses traductions, elle rend perceptible la complexité de son univers par une composition à la dynamique perturbatrice.

Comme toujours chez cette auteure, le thème est présenté sous un angle original, inattendu, au point qu'au premier abord on se perd. Les frontières des genres acquièrent une porosité suspecte. D'ailleurs, on passe ici d'une vague histoire de fugue, puis de caprices d'adolescente en mal de puberté à une dimension totalement autre, celle qui tisse les trames des mythes. Ici, celui d'Hadès et de Perséphone recoupe les fantasmes de l'adolescente. Mais les dieux anciens ont perdu de leur lustre,



de leurs pouvoirs, comme dans le **Malpertuis** de Jean Ray ou, plus récemment, **American Gods** de Neil Gaiman.

Le récit nous conduit d'un univers à l'autre sans contradictions, au moins

pour la jeune fille. Il en va tout autrement pour la mère, qui voit son enfant disparaître, revenir, se taire, fuir de nouveau. Nous entrons dans les souvenirs ressassés des héroïnes que sont Krya (elle a changé de nom) et Annabelle (qui changera deux fois de nom). La déesse va perdre le peu de pouvoir qu'elle avait encore, l'adolescente prenant le contrôle de la situation. Elle va tenter de réussir ce que la déesse Demeter – nom qui compose le second prénom de sa mère – n'a pas achevé.

Un ouvrage troublant, dérangeant, passionnant. On peut s'y laisser aller au plaisir naïf d'une écriture charmeuse. On peut aussi tenter d'y lire une histoire – peut-être personnelle – sous jacente, à la façon des discours latents du rêve ; ou comme la voix d'un passé, écho d'une patrie grecque imaginaire dont seuls subsistent les mythes que l'écriture empêche de se dissoudre. Un premier roman d'une grande beauté. Amateurs de gore s'abstenir.

Roger BOZZETTO



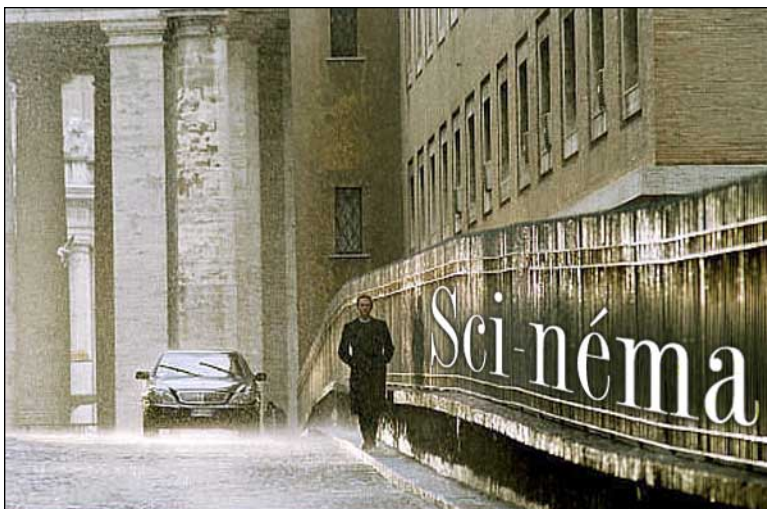


Photo de **The Order** : Jurgen Vollmer © 2003 Twentieth Century Fox

par Christian SAUVÉ [CS], Hugues MORIN [HM]
et Daniel SERNINE [DS]

Cabin Fever

À plusieurs égards, ce film d'horreur est un retour aux films d'épouvante pour adolescents des années 80. Pas un hommage tout en clins d'œil à la **Scream**, mais une véritable tentative de recréer l'atmosphère de ces films à petit budget dans lesquels l'horreur se mesurait au nombre de jeunes filles nues, au volume d'hémoglobine et à la durée de la finale cauchemardesque.

Le film commence avec cinq adolescents qui vont passer une semaine dans une cabine perdue au fond des bois. Au programme : sexe et romance pour deux couples, chasse d'écureuils à la carabine pour le cinquième membre du groupe. Mais ce qu'ils désirent et ce qu'ils obtiennent change complètement dès qu'un homme manifestement mal en point vient saigner à la porte de la cabine. C'est à ce moment que le cauchemar commence, car l'homme est porteur d'une forme particulièrement virulente et contagieuse de la bactérie mangeuse de chair...

Après cette rapide mise en situation, le reste de **Cabin Fever** est un exercice en tension où l'horreur règne en maître, avec des personnages de plus en plus désespérés. La violence est certainement au rendez-vous, avec des images atroces, des morts dégoûtantes et ses « héros » qui sombrent dans la folie la plus pure. On est en effet très loin des néo-*slashers* aussi drôles qu'inoctensifs, et on aurait envie de recommander **Cabin Fever** aux amateurs de films dégouli-



nants. Hélas, le scénario n'est pas à la hauteur des ambitions. Les mécanismes de transmission de la maladie ne sont pas cohérents. Plusieurs péripéties dépendent du manque d'initiative des protagonistes ou reposent un peu trop sur des coïncidences. Pire encore ; les dix dernières minutes du film soulignent à gros traits l'humour noir qui était sous-jacent jusqu'à ce moment, ce qui vient saboter un peu l'attitude fièrement réactionnaire que le film semblait adopter envers la nouvelle vague de films d'horreur américains sans venin.

Le réalisateur Eli Roth reconnaît être un disciple de David Lynch, ce qui expliquera sans doute certaines des vignettes les plus étranges du film (« *Pancakes! Pancakes!* »). Et de fait, même si la réalisation est un peu cahoteuse et inconsistante, **Cabin Fever** apparaît comme un début prometteur pour ce nouveau réalisateur qui sait manier la caméra pour créer une atmosphère, et n'a pas peur d'en montrer plus que moins. [CS]

Underworld

La bande-annonce d'**Underworld** laissait espérer un succès assuré pour un certain type de cinéphiles. Vampires et loups-garous dans la dernière bataille d'une guerre millénaire ! Une romance à la Roméo et Juliette ! Des tonnes d'armes automatiques ! Une cinématographie stylisée ! Kate Beckinsale en combinaison moulante de latex !

Le film se hisserait-il à la hauteur des attentes ainsi créées ? Hélas, non. La bande-annonce offrait *vraiment* tous les meilleurs

moments du film. Le spectateur qui a apprécié **Blade** s'attend maintenant à un minimum de sophistication et d'imagination lorsqu'on lui dépeint une société occulte en marge de notre réalité. Malheureusement, lorsque vient le moment d'expliquer comment cette guerre continue d'avoir lieu de nos jours, **Underworld** patauge dans le convenu. Les vampires sont contrôlés par trois anciens, alors que les loups-garous semblent subsister par la seule vertu d'avoir l'air très *trash*. Pire : vampires et loups-garous ne donnent presque pas l'impression d'avoir des pouvoirs surnaturels. À de très rares exceptions près, il aurait pu s'agir d'humains jouant le rôle de créatures surnaturelles, et ça n'aurait fait aucune différence !

Chaque fois que le scénario menace d'avoir une bonne idée, elle est immédiatement oubliée au profit d'autres sornettes. C'est tout l'univers de **Underworld** qui sonne faux ; du toc comme il n'est plus acceptable d'en voir à l'écran. L'intrigue à la Roméo et Juliette annoncée ne s'avère être qu'un autre exemple de fumisterie. Aucune romance à l'horizon, ce qui pourrait être relativement original si cette absence ne trahissait pas une évacuation complète des sentiments humains du film. On remplace tout par des grimaces supposément menaçantes mais qui finissent par être ridicules. Oui, il y a une guerre. Mais serait-ce trop demander que d'être intéressé par ce qui se passe ?

Je vous entends protester : le film doit sûrement se racheter en offrant de bonnes scènes d'action, n'est-ce pas ? Encore ici, la réponse est non. **Underworld** se caractérise par des échanges de coups de feu à l'arme automatique particulièrement ennuyants, et comme tous



les personnages ont des automatiques, ça ne laisse pas beaucoup de place pour des arts martiaux distingués. La cinématographie léchée aurait pu polir ce film ordinaire et le rendre au moins visuellement intéressant. Mais une fois passé l'effet de nouveauté, **Underworld** est une succession de plans sombres après l'autre, d'une monotonie monochrome qui ne fait que souligner la monotonie du reste.

Au moins, les fans de Kate Beckinsale pourront se rincer l'œil, car elle n'est vraiment pas mal dans un ensemble qui semble avoir été peint sur elle. Mais ne soyez pas surpris si votre excitation s'atténue aussi rapidement que celle procurée par la cinématographie. Son personnage est une poupée avec quelques lignes de dialogue : elle ne dégage aucune personnalité, aucun sourire, aucune émotion perceptible sur son visage. Jolie, mais aussi ennuyeuse que le reste du film. Dommage ! [CS]

Scary Movie 3

Considérant le sérieux dans lequel se drapent la plupart des films de science-fiction – avez-vous beaucoup ri pendant **A. I.** ? **Minority Report** ? n'importe quel des **Matrix** ? –, le genre est une cible naturelle pour la parodie. Après s'être amusé, dans les deux premiers volets de la série, avec les films pour ados et les films de maisons hantées, le troisième **Scary Movie** s'attaque aux films d'horreur à composante SF, en particulier **The Ring** et **Signs**.

Si vous aviez fui les deux premiers *Scary Movie*, repoussé par les mauvaises critiques ou les gags plus grossiers les uns que les



autres, ce volet, plus maîtrisé que ses prédécesseurs, pourra peut-être vous plaire. Jim Abrahams, qui remplace les frères Wayans sur la chaise du réalisateur, apporte avec lui un humour presque rétro. S'il y a toujours des blagues de bien mauvais goût (pédophilie, démembrements et décapitation ne sont que quelques-uns des sujets charmants mentionnés en passant), **Scary Movie 3** repose moins sur l'humour choquant et un peu plus sur les recettes éprouvées du *slapstick* et de la parodie. Car s'il y a au moins une réussite totale dans **Scary Movie**, c'est la minutie avec laquelle le directeur photo et son équipe ont réussi à recréer non seulement le *look*, mais également l'atmosphère des films parodiés. Certaines scènes semblent tirées tout droit des films d'origine, de l'humidité glauque de **The Ring** au charme rural de **Signs** et à la grisaille urbaine de **8 Mile**.

Scary Movie 3 amuse, certes, mais sans nécessairement faire rire, et s'il évite les pires moments des deux premiers films, il semble également éviter leurs sommets comiques (oui, il y en avait). Certaines scènes loufoques passent bien, comme celle où l'héroïne s'obstine au téléphone avec la voix mystérieuse qui lui promet la mort d'ici sept jours : s'agit-il de sept jours de semaine ? est-ce que les congés fériés sont inclus ? est-ce que ça se termine à minuit, ou à la seconde près ? Mais après deux ou trois scènes rigolotes du genre, le reste du film semble pris dans une espèce de routine. L'arrivée de Leslie Nielsen comme président américain, aux deux tiers du film, provoque autant de gémissements que de rires, alors qu'il réutilise pour une énième fois sa routine de gaffeur inconscient.

En matière de comédie parodique, on est loin de **Hot Shots** ou **The Naked Gun**, et encore plus des classiques tels **Top Secret**. Au moins, cette troisième édition apporte la réponse à la question que se posent depuis des années plusieurs critiques : « Est-ce que **Scary Movie** aurait été plus drôle sans toutes ces grossièretés ? »

La réponse est : « Pas nécessairement. » [CS]

The Matrix Revolutions : Finding Neo

Il m'est impossible de parler de ce troisième volet de *Matrix* sans revenir sur et faire des comparaisons avec les deux premiers.

The Matrix, le premier de la série, a été une révélation, une superbe surprise SF, un habile mélange d'idées nouvelles et de récupération, de technologies de pointe et de références aux traditions de la bande dessinée et des films d'arts martiaux, le tout épicé d'un soupçon de mysticisme et de philosophie. Le mélange était parfait, le *timing* était parfait.

J'avoue que je m'attendais à plus pour cette suite. Le fait est que, oui, on nous en livre plus. Plus d'effets spéciaux, plus d'action, plus



de mysticisme, plus d'agents Smith, etc. Et pourtant, tous ces plus ne suffisent pas à élever le dptyque **The Matrix Reloaded/The Matrix Revolutions** au niveau du premier volet. Car précisons tout de suite que par leur ambition, leur scénario et leur facture, les deux suites sont en réalité un seul long film coupé en deux morceaux pour des raisons externes à l'histoire elle-même. Le cinéphile frustré par la non-fin de **Reloaded** s'aperçoit d'ailleurs, dès les premières secondes de **Revolutions**, que l'action reprend au moment exact où elle avait été abandonnée. Ce troisième volet est beaucoup moins bavard que son prédécesseur et permet mieux d'apprécier la structure générale de l'intrigue des deux films.

Cette intrigue est séparée en deux. D'un côté, nous suivons Neo et compagnie, accompagnés de ce qui reste des autres équipages venus à leur rescousse vers la fin de **Reloaded**. Leur but est simple: rejoindre Zion avant l'affrontement entre humains et machines, celles-ci s'approchant dangereusement des protections de la ville souterraine. Morpheus a aussi son propre agenda: permettre à Neo d'accomplir son destin pour sauver l'humanité. En parallèle, nous suivons les activités du conseil de Zion et des stratégies que le *commander* en charge de la défense mets sur pied pour se protéger de l'attaque ultime des machines. On s'en doute, ces deux intrigues se fusionneront lors de l'affrontement final.

Quand à Neo, bien qu'élu, il n'en sait pas beaucoup plus que nous, et sa nouvelle rencontre avec l'Oracle ne l'éclairera pas plus que le spectateur. Les échanges entre Neo et l'Oracle, qui se veulent intrigants, donnent plutôt l'impression de tourner en rond. À trop vouloir faire mystique, les dialogues deviennent un peu n'importe quoi. Comme dans le premier film, Neo combat des agents et poursuit son destin sans trop savoir quoi faire, en se fiant à son instinct ; bref, les frères Wachovski n'ont fait que répéter les éléments du premier film. On a l'impression que s'ils avaient eu moins de moyens, ils auraient pu condenser les deux derniers volets en un seul film de deux heures trente, en réduisant simplement la longueur des scènes de combat, ce qui n'aurait pas nui à l'intérêt de l'ensemble. Comme c'est souvent le cas en SF au cinéma, les limites financières du premier **The Matrix** avaient obligé ses créateurs à faire preuve d'une concision bénéfique pour tout le monde.

Mais la grande faiblesse du dyptique **Reloaded/Revolutions**, c'est que jamais je ne me suis senti profondément impliqué, jamais je ne me suis senti réellement inquiet pour les personnages. J'ai eu l'impression que tout allait dans le sens où ça devait aller, sans véritables surprises. L'histoire d'amour entre Neo et Trinity ne nous émeut pas ; comme tout ce qui touche personnellement les humains de Zion, elle demeure trop accessoire pour que l'on s'y attache réellement.

Je constate que, jusqu'ici, j'ai émis surtout des commentaires négatifs. Il ne faut pas conclure qu'il s'agit de mauvais films ou que je n'ai pas aimé. C'est un peu la faute des frères Wachovski qui avaient placé la barre très haute avec le premier film, la haussant même par le jeu de leur auto-mythification. J'ai passé de bons moments avec les deux derniers films aussi, et certaines scènes sont très fortes. Il faudrait être injuste pour ne pas reconnaître la perfection technique qui a repoussé les standards habituels et l'inventivité de la mise en scène avec ses nouveaux plans, ses nouvelles manières de filmer. La poursuite sur l'autoroute et le combat avec les centaines de Smith, dans **Reloaded**, les affrontements hommes-machines ou encore la cité des machines, dans **Revolutions**, sont mémorables. Mais **The Matrix** était plus que la somme de ses parties, alors que **Reloaded/Revolutions** n'atteint pas ce statut de grand film.

Je termine avec un détail que j'ai trouvé, *a posteriori*, révélateur : j'ai vu **Reloaded** sur un tout petit écran de télé et **Revolutions**, en IMAX, le lendemain. Malgré tout, je n'ai pas eu l'impression de vivre une expérience différente, preuve pour ce cinéophile-ci, que l'action, les effets spéciaux, le son numérique et l'écran géant ne sont pas *suffisants* par eux-mêmes. [HM]

Gothika : Revisiter le sixième sens

Gothika est à classer parmi les films à la **The Sixth Sense** et **Stir of Echoes**, dans lesquels un personnage dans un environnement réaliste est aux prises avec un phénomène qu'il ne comprend pas et qu'aucun de ses proches ne peut ou ne veut reconnaître, d'où un sentiment d'isolement et la crainte de la folie.

Halle Berry joue Miranda Grey, une psychologue qui travaille dans une prison pour meurtriers. Après une longue journée de travail, sur le chemin du retour à la maison, elle évite de peu une adolescente qui apparaît dans la nuit pluvieuse au milieu de la route. Elle s'approche de la jeune fille pour constater que cette dernière est en état de choc, violente. Puis la jeune fille s'enflamme spontanément...

Black out.

Miranda se réveille à l'intérieur d'une cellule de la prison où elle travaille. Son collègue Pete Graham (Robert Downey jr.) est son psychiatre. Elle apprend qu'elle est incarcérée en attente de son procès, qu'elle sera accusée du meurtre sauvage de son mari, assassinat ayant eu lieu le soir où elle rentrait chez elle. Miranda ne se souvient de rien et même si les preuves sont accablantes, elle est persuadée ne pas avoir commis ce meurtre. Mais lorsqu'elle commence à avoir des visions de la jeune fille violente, elle se met à douter sérieusement de sa santé mentale.

Ce n'est que le début de **Gothika**, réalisé par le français Mathieu Kassovitz. L'histoire ne raconte ni n'invente rien de nouveau, mais



Photo : Attila Dory © 2003 Warner Brothers Entertainment

l'utilisation de thèmes connus n'empêche pas le scénariste et le réalisateur de livrer un excellent petit film fantastique, au scénario bien tricoté qui ménage de bons effets au spectateur, baigné dans une ambiance qui joue un rôle aussi important que la résolution de l'intrigue elle-même.

La présence de Chloé – une autre patiente interprétée par Penélope Cruz, incomprise elle aussi et traitée à l'origine par Miranda – ajoute une dimension psychologique supplémentaire sans nuire au flot de l'intrigue principale. Enfin, élément non négligeable, la résolution n'apparaît pas en un seul coup de théâtre, mais graduellement, si bien que tout le dernier tiers du film reste intéressant, même pour le spectateur qui aura compris l'histoire.

En conclusion, j'ai noté qu'avant le film – vu au *Paramount* de Montréal – on nous a présenté les habituelles bandes-annonces, mais parmi celles-ci, deux ne publicisaient pas des films à venir, mais bien les sorties *en DVD* de films déjà passés en salle, soit **Terminator 3** et **The Matrix Reloaded**. Au cinéma, c'était une première pour moi et, ma foi, c'est avec un peu de tristesse que j'ai vu se réaliser une des prédictions annoncées dans mon chapitre « Le Futur du cinéma » du volet « Sci-néma » de **Solaris 144**. [HM]

Confusion dans l'ordre

Lorsque je suis sorti de la projection de **The Order** (nous étions cinq spectateurs un samedi soir), une chose était claire pour moi, et une autre restait obscure. L'évidence, c'était la raison de l'échec du film aux guichets : presque rien de bruyant, ni poursuites ni fusillades, pas de montage épileptique ni d'explosions, pas de vedettes, pas d'histoire simple et facile à suivre.

Alors, en l'absence de tous ces défauts, d'où me venait cette insatisfaction, ou du moins cette perplexité ? À l'analyse, c'était le scénario, qui a un peu la complexité d'un labyrinthe, voire même d'un casse-tête représentant un labyrinthe, casse-tête auquel manqueraient plusieurs pièces.

Heath Ledger (hélas impliqué dans des désastres tel **Four Feathers** et des nullités comme **A Knight's Tale**, celui-ci du même réalisateur, Brian Helgeland) incarne un jeune prêtre étatsunien, Alex Bernier, membre d'un ordre fort ancien mais décimé, les Caroliniens. Ceux-ci sont, aux yeux du Vatican, encore plus suspects que les Jésuites d'avoir voulu constituer un pouvoir parallèle au sein de l'Église, en plus d'avoir comme motivation principale la Connaissance. Le doyen de l'ordre, le père Dominique, meurt à Rome, apparemment de suicide ; mais son pupille Alex n'y croit guère et se rend enquêter dans la Ville Sainte à la demande du cardinal Driscoll. Le jeune prêtre

est accompagné d'une belle artiste exorcisée qui tenta jadis de l'assassiner, qui vient de s'échapper d'un hôpital psychiatrique et dont il est secrètement amoureux.

Après, ça se complique.

Le film a été distribué au Royaume-Uni sous le titre **The Sin Eater**, et c'est de cela qu'il s'agit davantage que d'un ordre religieux hérétique. Un laïque, William Eden, jeune d'apparence mais âgé de cinq siècles, qu'Alex aurait pour mission de débusquer et d'exécuter avec une dague précieuse, s'avère être un « mangeur de péchés », capable, grâce à des objets bénis et des formules en araméen, d'absorber les péchés d'un mourant et de lui accorder ainsi une absolution que l'Église lui refuse.

Mentionnons aussi un mystérieux évêque noir régnant sur un repaire souterrain et soutirant des prophéties à des pendus au moment de leur mort, ainsi qu'un complot autour de la succession du pape agonisant... et nous aurons tracé le portrait embrouillé d'un récit confus.

L'impression que laisse cette coproduction germano-américaine, tournée surtout avec une équipe technique et des acteurs italiens, est que le scénario (pourtant crédité au réalisateur) a été concocté en comité. Ou alors que le monteur s'est juré de torpiller le film en coupant des scènes cruciales. Ou encore qu'un producteur a exigé l'ajout de scènes-choc qui ne s'intègrent hélas nullement au récit. Peut-être tout cela à la fois...

En bout de course, il m'en reste de superbes images (la direction photo est impeccable), des ambiances dignes des meilleurs moments de **Interview with the Vampire** ou **The Crow**, d'excellents moments fantastiques (par exemple à l'occasion du « transfert » des péchés)... Tout cela suffit pour que j'en recommande la location en tant qu'objet de curiosité; voyez si vous aurez plus de succès que moi à élucider le scénario. [DS]

Un voyage au Médiocre Âge

Un archéologue est envoyé au Moyen Âge par les concepteurs d'une installation qui devait à l'origine réaliser la téléportation (un « fax pour objets en trois dimensions ») mais qui s'avère plutôt une machine temporelle. Hélas, le professeur Johnston se retrouve naufragé au XIV^e siècle. Son fils et son équipe de fouille se portent (plus ou moins) volontaires pour aller le chercher sur le site d'une bataille entre Anglais et Français. Hélas (bis) une explosion dans les installations (essentiellement un cercle de miroirs sur une plate-forme) rend leur retour fort problématique. La propension de chacun à se séparer du groupe achève de compliquer la situation, tandis que se

prépare un jeu de rôle « grandeur nature » mettant en vedette une machine de siège fonctionnelle (un trébuchet). Les motivations des inventeurs de la machine temporelle, incarnés entre autres par David Thewliss, restent obscures, tout comme celles de l'inévitable représentant de l'armée, un salaud comme il se doit.

Je ne trahirai pas grand-chose en révélant qu'ils ne reviennent pas tous, que les survivants sont exactement ceux qu'on prévoyait et que l'un d'eux choisit de rester au Moyen Âge afin d'épouser une Dame locale.

Il y a des films tellement quelconques qu'ils ne parviennent pas à faire vibrer ma corde critique. **Underworld** était de ceux-là : un film glauque tissé de déjà-vu, mais sans rien d'horripilant.

Timeline, en revanche... Ici, au Québec, on a beaucoup fait de cas du tournage local de ce film adapté d'un roman de Michael Crichton dans lequel on retourne dans la France de 1357. C'aurait évidemment pu être tourné n'importe où : en fait de Moyen Âge, on voit beaucoup de forêt (jeune), une petite rivière des Laurentides, un village avec une place forte qui fait très « décor », une modeste église romane et un château pas mal plus convaincant.

La liste des films scénarisés par Crichton ou inspirés de ses romans est longue. On y trouve du meilleur (**Andromeda Strain**, **Coma**, **Rising Sun**), mais hélas beaucoup du pire (**Congo**, **Twister**, **Sphere**, **The 13th Warrior**). **Timeline**, avec sa distribution d'acteurs de troisième liste, s'inscrit résolument dans la colonne du pire et vient prouver que la meilleure volonté des figurants ne parvient pas



Photo : Philippe Bosse © 2003 Paramount Pictures

à générer de bonnes scènes d'action. Quant au vieux réalisateur Richard Donner, qui jadis tourna d'excellents films mais qui n'avait rien fait depuis le nullissime **Lethal Weapon 4** (1998), convenons que ce n'est pas ce film-ci qui le fera remonter au firmament du cinéma.

Dans toute sa longueur le récit manque de nerf autant que de crédibilité. On ne croit pas à ces archéologues et à leur site de toc, on ne croit pas à ce hameau français appelé Castlegard (!), on ne croit pas à ces Français de la guerre de Cent Ans (à peine plus à ces Anglais, du reste), on ne croit pas à cette bataille de nuit. Mais pire encore, trente jours de tournage pour les cavalcades et le siège ne donnent qu'un résultat médiocre, faute de répétitions adéquates, sans doute, faute d'un bon maître d'armes et d'un bon maître équestre pour chorégraphier gestes et mouvements. Résultat : de molles escarmouches, de tièdes duels, des poursuites hésitantes, des assauts à la limite de la bousculade. Seul un montage rigoureux (pour ces scènes-là du moins) a sans doute évité la plongée dans le ridicule.

La faute n'en est pas à la Compagnie Médiévale, club local de passionnés du Moyen Âge qui, à l'été 2002, a fourni une soixantaine de figurants costumés, armés et montés, pour transposer la guerre de Cent Ans dans les boisés de Terrebonne et d'Harrington. Voyant les documentaires sur la production de **Lord of the Rings**, je me rappelle m'être dit que Peter Jackson et acolytes avaient beaucoup trop investi dans le détail d'accessoires qu'on ne verrait jamais en gros plan. Une barrique est une barrique, et si on ne doit l'apercevoir qu'au fond d'une salle obscure, elle n'a pas besoin d'être sculptée par un artisan. À l'autre extrême nous avons ce **Timeline** de toc où des lattes de bois mince sont *agrafées* à l'armature d'une embarcation. Je pense aussi à cet interminable gros plan, à peine flou, pendant une scène où le héros conte fleurette à l'héroïne, la scène qui s'étire... et moi qui ne vois que les broches. (Brièvement aperçue, sur l'autre face : la tête d'un clou si contemporain qu'il y manque seulement le logo de Rona.)

Autre exemple de travail bâclé : considérant que l'action se passe en France et que le tournage s'est fait au Québec, il est impardonnable qu'on n'ait pas choisi une comédienne francophone pour incarner le personnage de Dame Claire. Résultat : des Français qui, pour le peu de temps qu'ils parlent français, le font avec un accent américain, hormis Lambert Wilson (Français malgré son nom) qui incarne Sire Arnaud avec un accent parisien. Misère, on n'a même pas cherché un réviseur pour les quelques répliques en français (« passez-moi l'hache » !).

Vraiment, sur les films « poche », je peux être intarissable... [DS]



Photo : © 2003 New Line Cinema

Lord of the Rings : Le retour de l'émoi

Sous le déluge mercantile et le battage médiatique qui accompagnent la sortie du coffret DVD **The Two Towers** et celle du film **The Return of the King**, il est difficile de rester concentré sur l'œuvre elle-même, soit le troisième et dernier volet du **Seigneur des Anneaux**. L'exercice critique est compliqué par le fait que le réalisateur néo-zélandais Peter Jackson a créé un nouveau paradigme (éphémère ? durable ?), le paradigme « il y aura le DVD ». En effet il est devenu impossible de commenter cette adaptation de l'œuvre de Tolkien sans tenir compte du fait que la version DVD, à paraître dix mois après chaque volet, sera plus complète et, souvent, plus cohérente que la version cinématographique. Cela peut paraître anecdotique mais ce ne l'est pas, du moins pour quelqu'un qui connaît le roman presque par cœur.

À cela s'ajoute le syndrome Internet : rarement aura-t-on vu autant de spéculation et de conjectures à partir d'informations ou de rumeurs diffusées sur la Toile mondiale, sur ce qui a été tourné à l'origine et ce qui a été filmé en post-production, sur ce qui a été intégré au montage ou laissé de côté, tant dans la version courte que dans la version longue, boulimie d'information alimentée par l'armée de figurants (26,000 selon le dossier de presse) et d'assistants qui ont participé à la production de Wingnut Films (2400 personnes impliquées dans la production et le tournage).

Premières victimes du paradigme « il y aura le DVD » : Christopher Lee et Brad Dourif, qui ont vu leurs personnages de Saruman

et de Wormtongue gommés (quoique habilement) de la version cinématographique. Je ne révèle pas là un grand secret, l'affaire a été amplement publicisée et l'on se rend compte de cette absence dès le premier quart d'heure du film de 200 minutes. À l'opposé, une apparition fait plaisir à voir : la fameuse scène rétrospective entre Smeagol et Deagol, dont on savait qu'elle avait été tournée mais dont plusieurs se demandaient si (et où) on la verrait, constitue la première séquence de **Return of the King**. On enchaîne ensuite avec le « temps présent » où la fourberie de Gollum, guide de Sam et Frodo, est clairement réitérée. (Toutefois l'attaque de l'araignée géante Shelob tarde à venir, elle qui pourtant figurait à la fin du deuxième volet, dans la version imprimée.)

Je ne me lancerai pas ici dans une énumération de ce qui manque à ce troisième volet de **Lord of the Rings**, ce serait trop long et il faudrait la graduer selon l'importance de l'omission ou du report, depuis l'absence de Palantir chez le régent Dénéthor jusqu'à l'absence du prince de Dol Amroth et des autres alliés de Gondor, en passant par les ellipses concernant la saisie des vaisseaux corsaires ou la convalescence de Faramir et d'Éowyn. Le principal épisode à manquer à l'appel est bien celui auquel s'attendaient les lecteurs du roman qui avaient réfléchi à la structure scénarique de l'ensemble – je parle du chapitre 8 du sixième livre (n'allez pas consulter la table des matières du roman si vous ne voulez pas déflorer la fin du film).

Dans son choix (judicieux, au point de vue cinématographique) de télescoper la chronologie du roman, Peter Jackson semble avoir, pour ce troisième volet, télescopé aussi les distances et renoncé à toute vraisemblance. Les déplacements d'immenses armées sont ultra-rapides, de vastes étendues sont franchies quasi instantanément, à pied, par deux hobbits épuisés.



Photo : Pierre Vinet © 2003 New Line Cinema



Photo : Pierre Vinet © 2003 New Line Cinema

Il reste que ce troisième volet est à la hauteur de toutes les attentes créées par le deuxième, et qu'il devrait rassurer (ou réconcilier?) tous ceux qui comme moi avaient mal digéré les graves entorses à l'histoire commises par les trois scénaristes, Jackson, Walsh et Boyens dans **The Two Towers**.

Tout comme dans le premier film, certains choix ajoutent considérablement à la montée dramatique, tel le fait que l'épée d'Elendil soit reforgée en prévision de la bataille de Minas Tirith, et non durant le séjour de Frodo et cie à Rivendell.

Les scènes de chevauchée et de bataille sont remarquablement réalisées, témoignant d'une intégration parfaite de l'animation numérique et du tournage avec de vrais cavaliers. L'intervention des créatures ailées que chevauchent les nazgûls, et l'assaut des mûmakils, les éléphants géants, s'avèrent particulièrement dévastatrices pour les armées de Rohan et de Gondor. Les machines de guerre, plus sophistiquées que dans la bataille de Helm's Deep, font très authentique. Au chapitre des maquettes, c'est vraiment la ville étagée de Minas Tirith qui vole la vedette. Ici, tous les talents des ateliers Weta ont été mis à contribution pour donner vie à la vision de Tolkien. La cité blanche a un style, qui englobe l'ambiance, la statuaire et l'architecture, en passant par les costumes de ses habitants et de ses soldats. Pour quiconque a collectionné comme moi l'iconographie inspirée de l'œuvre de Tolkien depuis trente ans (en particulier les calendriers illustrés), plusieurs scènes s'avèrent des transpositions vivantes de certaines images marquantes, et pas juste celles signées Allan Lee et John Howe; je pense ici aux tours de Minas Morgul et de Cirith Ungol.

Mais tous ces aspects techniques ne doivent pas voler la vedette aux acteurs, principalement Elijah Wood et Sean Astin (Frodo et Sam). Avec l'aide perfide de Gollum, l'anneau achève de semer la zizanie entre les deux amis hobbits, puis parvient à subvertir l'héroïque porteur, dans un dénouement tout à fait fidèle à l'esprit et à la lettre de Tolkien.

Côté émotion, difficile de battre la scène des retrouvailles finales, écho délibéré de celle à Rivendell durant le premier film. Le couronnement et la réunion du roi avec sa fiancée sont mis en scène avec une sobriété dont aurait été incapable, par exemple, un Steven Spielberg – j'en frémis à la seule pensée.

Difficile d'attribuer des palmes tant les rôles sont bien... distribués, dans le sens où il m'a semblé qu'aucun personnage n'était mis en évidence autant que, disons, Gandalf et Frodo dans le premier film ou Aragorn et Gollum dans le deuxième. Hormis les petits porteurs de l'anneau, comme je le mentionnais plus haut.

Il faut tout de même signaler un nouveau personnage, Dénéthor, père de Boromir et de Faramir, excellemment incarné par John Noble, un acteur australien surtout actif dans le domaine du théâtre.

En conclusion, le troisième film est-il le meilleur, comme le soutient son réalisateur Peter Jackson ? Chacun devra se faire sa propre opinion. Quant à moi, pour des raisons à la fois sentimentales et esthétiques, c'est **The Fellowship of the Ring** qui garde la place d'honneur, parce qu'il a représenté la concrétisation d'un *rêve* littéraire, presque une épiphanie au sens qu'on donne à ce mot en anglais.

Pour ensuite départager les deuxième et troisième volets, en toute franchise je devrai... attendre le DVD ! [DS]



Photo : Pierre Vinet © 2003 New Line Cinema