

SOLARIS

Science-fiction et fantastique

Le volet en ligne

145 **Neuromancer,**
vingt ans après
Christian Sauvé

157 **Lectures**
N. Spohner,
J.-L. Trudel et
J. Pettigrew

161 **Sci-néma**
H. Morin et
D. Sernine





Abonnez-vous !

Abonnement (toutes taxes incluses) :

Canada et É.-U. : 27 \$

Europe (surface) : 28 euros

Europe (avion) : 35 euros

International (surface) : 40 \$

International (avion) : 46 \$

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 : _____

Veillez commencer mon abonnement avec le 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 153 de la revue **Solaris**. Toute reproduction – à l'exclusion d'une impression unique en vue de joindre ce supplément au numéro 153 de **Solaris** –, est strictement interdite à moins d'entente spécifique avec les auteurs et la rédaction.

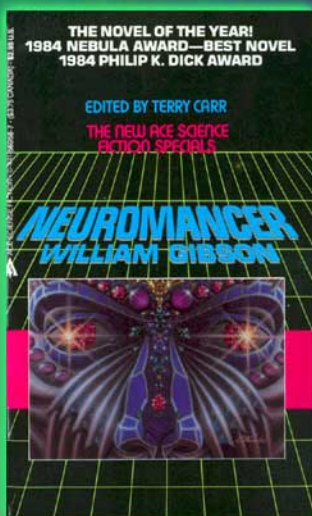
Les collaborateurs sont responsables de leurs opinions qui ne reflètent pas nécessairement celles de la rédaction.

Date de mise en ligne : décembre 2004

© **Solaris et les auteurs**

NEUROMANCER VINGT ANS APRÈS

par Christian SAUVÉ



1984, vous vous souvenez ? L'année des olympiques de Los Angeles et Sarajevo, de Reagan versus Mondale, de l'accident chimique à Bhopal, de la découverte « formelle » du SIDA, de la première marche spatiale sans amarres, de la mise en marché du Macintosh, de **Ghostbusters**, **Gremlins** et **Indiana Jones and the Temple of Doom**. C'est aussi l'année où on avait prévu *Big Brother*, la novlangue et Winston Smith. Bien sûr, le roman de George Orwell aurait tout aussi bien pu s'intituler « 1994 » si l'auteur avait choisi d'inverser 1949 au lieu de 1948 ; plus prospectif que prescriptif, **1984** a tout de même fini par représenter le symbole d'un futur possible.

Ce qui rend d'autant plus curieux la parution, une fois cette année arrivée, d'un autre livre phare, de l'amorce d'un mouvement littéraire qui va aussi atteindre une popularité inouïe comme guide pour le futur. Car c'est en 1984 que William Gibson publie **Neuromancer**. Un premier roman attendu qui consacre la réputation d'un jeune auteur déjà connu pour ses nouvelles, un premier roman qui rafle tous les prix sur son passage. Dix ans avant la révolution Internet, « The Matrix » fait déjà partie du langage des amateurs de science-fiction.

2004 marque le vingtième anniversaire de la publication de **Neuromancer**. Que **Neuromancer** ait eu une influence sur Gibson, sur la science-fiction, sur le monde, n'est plus à discuter. Mais ce qui importe d'élucider, c'est l'ampleur de cette influence. N'a-t-on

pas enterré le *cyberpunk* il y a déjà dix ans ? Le livre tient-il toujours la route aujourd'hui ? Dans une optique plus générale, que reste-t-il de cette « révolution » amorcée en 1984 par ce bien humble *Ace Special* ?

Les réponses à ces questions, on le verra, s'avèrent plus importantes que ce qu'il pourrait sembler au premier abord. Car **Neuromancer** n'a pas seulement une valeur en tant que roman, il a aussi été le révélateur de tendances qui sont devenues de plus en plus manifestes depuis 1984.

Il y a seulement vingt ans !

Avant 1984 : le mouvement

Que les historiens et les puristes se rassurent : nous ne prétendons pas que le *cyberpunk* est né avec **Neuromancer**. Le genre n'a pas émergé tout armé, comme Athéna, de la tête de William Gibson. **Neuromancer** ne représente que la concrétisation d'idées, de thèmes, de styles qui couvaient depuis longtemps en SF et ailleurs.

On pourrait s'amuser à faire remonter les racines du *cyberpunk* jusqu'à la mythologie grecque. Prométhée semble un prototype tout à fait idéal du *data jockey* tant adulé des *cyberpunks*, avec ses modifications corporelles imposées par des forces supérieures cruelles après avoir commis le péché de vouloir en savoir plus... mais contentons-nous de remonter à 1975 (tiens, l'année de naissance de l'auteur de ces lignes) avec **The Shockwave Rider (Sur l'onde de choc)** de John Brunner.

Librement inspiré du célèbre et très influent **Futur Shock (Le Choc du futur)** d'Alvin Toffler, **The Shockwave Rider** reste encore aujourd'hui un roman d'une actualité tout bonnement ahurissante. On y retrouve déjà les tropes du *cyberpunk* tel qu'il allait se développer : le héros rebelle qui se sert du réseau de communications mondial pour libérer des technologies afin de faire échouer une conspiration ; les premières descriptions des vols d'identité et des « vers » qui continuent toujours à parcourir l'Internet aujourd'hui, entre autres concepts qui semblent si résolument modernes.

D'autres auteurs pionniers codifient lentement les poncifs du genre. En 1977, dans **The Cold Cash War**, Robert Asprin propose une vision satirique mais cauchemardesque d'un monde où les corporations triomphent sur les gouvernements nationaux. Toujours en 1977, Frederik Pohl explore en profondeur les effets psychologiques des modifications cybernétiques dans **Man Plus (Homme Plus)**.

Mais la vision *cyberpunk* ne se nourrit pas seulement des autres romans. Dans le vrai monde, les ordinateurs deviennent « portables »

(on peut maintenant les transporter d'un endroit à l'autre...), la biologie commence à comprendre l'importance de l'ADN et – ah oui – le mouvement musical punk fait fureur en Angleterre, encourageant tous ceux qui n'étaient pas de la génération *Peace & Love* à défier l'autorité de façon un peu plus, disons, brutale.

Tous ces changements influencent la SF. Dans les magazines, de nouveaux auteurs apparaissent, apportant un style différent et des idées nouvelles. Après la *New Wave*, centrée sur l'émotion et l'exploration de l'être intérieur, la SF est prête pour une remise à neuf. Le fanzine **Cheap Truth** (secrètement publié par Bruce Sterling, que l'on reverra plus tard) annonce la mort des « dinosaures » du genre Asimov, Clarke, Heinlein...

Les premiers coups de la révolution sont éparpillés. En 1980, Bruce Bethke publie une nouvelle intitulée « Cyberpunk », dans laquelle se mélange informatique, rébellion adolescente et une attitude punk inspirée de la vedette pop Billy Idol. William Gibson fait ses débuts en 1981, avec – entre autres nouvelles – « Johnny Mnemonic » dans les pages du nouveau magazine **Omni**. « Burning Chrome » paraît l'année suivante, en 1982.

Puis, c'est la publication de **Neuromancer**.

1984 : le roman

Relire **Neuromancer** aujourd'hui est une proposition inquiétante : et si le roman ne se révélait pas à la hauteur de sa réputation ?

Un seul moyen de le savoir ; replonger dans l'ouvrage et prendre des notes.

Heureusement, les toutes premières pages fonctionnent comme dans nos souvenirs. Nombreux sont ceux qui peuvent réciter de mémoire la première phrase du roman : « *The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel.* » Peu importe si Gibson faisait allusion au brouillage grisâtre des télévisions de 1984, alors que le lecteur moderne risque de songer au bleu vif qui apparaît sur les écrans depuis 1990 : la phrase de Gibson est toujours aussi marquante. Dès les deux premières pages, le vocabulaire nous frappe comme une bouffée d'air contemporain : *Sprawl, Chat-subo, expatriates, Japanese, prosthetics, East European, African, joeboys, force-feedback, Chinese, nerve-splicing, Australian...* Un mélange de mondialisation et de technologie évocateur de complexité qui fusionne l'homme et la machine.

Ceux qui n'ont pas lu le roman dès sa parution sont bien mal placés pour jauger à quel point **Neuromancer** a pu paraître révolutionnaire aux lecteurs du temps. Mais vingt ans plus tard, tout ce vocabulaire semble toujours d'actualité. Le monde dans lequel vit

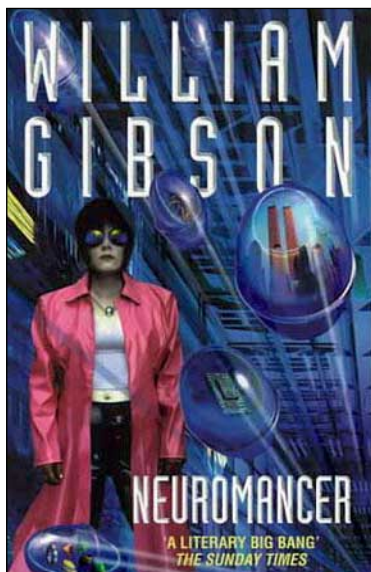
l'ex-data jockey Case, tel que le dépeint Gibson, semble toujours aussi neuf, aussi en prise sur le monde qui nous entoure, lui aussi multiculturel et dominé par une technologie envahissante.

C'est à la relecture de **Neuromancer** que l'on réalise ce qui sépare le *cyberpunk* de la veine plus classique de la science-fiction : la soumission à la complexité du vrai monde. Contrairement aux futurs d'antan, souvent policés, organisés et stériles, la réalité est toujours plus compliquée que la théorie. L'exception est la règle dans un environnement où les règles ne sont jamais suivies. Dans un environnement où la complexité règne, l'informatique triomphe. Reformulation : pour survivre dans un monde où l'information est surabondante et chaotique, il faut développer une méthode pour organiser ces données. Oublions les catégorisations nettes et précises entre la physique, la chimie et la biologie. Lorsque vient le moment d'intégrer la réalité moderne avec nos vies, nous sommes tous des informaticiens.

Le génie de Gibson a été d'écrire **Neuromancer** comme la description d'un monde établi. Il n'y a pas de cours de formation pour les lecteurs plongés dans le monde du Sprawl. Aucun intermède informatif nous explique comment le monde est devenu ce qu'il est. L'URSS a disparu ? Les États-Unis aussi. N'espérez pas de retour historique ; tout se déroule *in situ*.

Les personnages sont si préoccupés par leur survie qu'ils ont à peine le temps d'analyser le futur qui les enveloppe. La texture de leur monde, on l'obtient lorsqu'ils vont magasiner. « *The Ono-Sendai*; *next year's most expensive Hosaka computer*; *a Sony monitor*; *a dozen disks of corporate-grade ice*; *a Braun coffeemaker*. »

Il y a des « erreurs », bien sûr. Des « oublis ». Il est ironique de constater que les erreurs les plus manifestes sont, justement, des artefacts de l'informatique telle qu'on la connaissait en 1984. Des références à des disquettes, « *the familiar chatter of a printer turning out hard copy* »... Détails anodins qui, vingt ans plus tard, reviennent hanter un texte tapé à la machine à écrire par un auteur qui avoue toujours ne pas en savoir trop sur l'informatique.



Plus sérieusement, et il s'agit là de quelque chose que Gibson souligne dans l'édition la plus récente du livre, il n'y a aucune mention des technologies de communication portable telle les téléphones cellulaires. Étant donné la prescience du reste du roman, de tels oublis sont presque rassurants. (On se souviendra, cependant, de la scène mémorable où une IA fait sonner des téléphones publics alors que Case déambule près d'eux. Un équivalent moderne serait de plonger le héros dans une jungle de sonneries de téléphones cellulaires partout où il passe ? Tiens, tiens, c'est une idée, ça...)

Et le style... Ah ! le style...

Lire **Neuromancer** en français, c'est passer à côté de la moitié du génie du roman. Au moins deux générations de critiques de SF en conviennent, **Neuromancer** reste plus mémorable pour son style et son atmosphère que pour son intrigue. Gibson prend un tel plaisir à manipuler l'anglais qu'il ne faut pas se surprendre que la traduction française de Jean Bonnefoy ne puisse rendre justice au mélange de néologismes, de blagues subtiles (les « *microsofts* », pas de lettres majuscules) et d'emprunts au style *hardboiled*. Car l'anglais, langue plastique s'il en est une, est idéal pour s'adapter au futur éclaté de Gibson ; on ne peut pas en dire autant du français, même parsemé de mots d'argot... La texture du langage original

reste exemplaire. Même vingt ans plus tard, on se laisse prendre au plaisir de la lecture pour les mots autant que pour l'histoire, sinon plus.

Il est d'ailleurs normal que la plupart de nos bons souvenirs de **Neuromancer** concernent les deux premières parties du livre – « Chiba City Blues » et « The Shopping Expedition » –, car cette Terre du XXI^e siècle est de plus en plus la nôtre. Ce n'est pas un hasard si le livre devient un peu moins intéressant lorsque Case et compagnie quittent la Terre pour l'orbite terrestre. À partir de ce moment, le roman perd un peu de sa vitalité, de sa pertinence ; il devient, toutes proportions gardées, plus *convenu*. Au fur et à mesure que Gibson navigue à travers des drames psychosexuels et

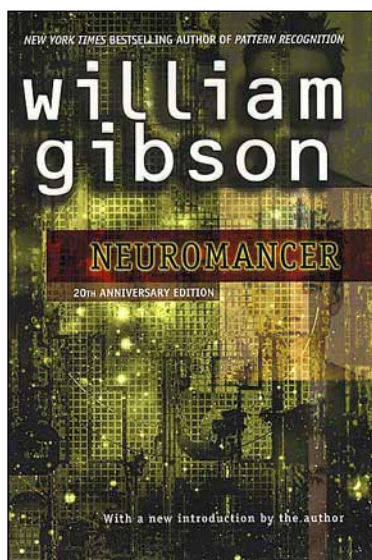


réalités inventées pour le bénéfice du protagoniste, **Neuromancer** avance mais ne progresse pas.

Peu importe. Malgré les personnages froids et distants, malgré la gestion parfois maladroite du point de vue de Case, malgré la linéarité squelettique de l'intrigue elle-même, **Neuromancer** demeure époustoufflant vingt ans plus tard. Deux décennies d'imitateurs n'ont pas encore réussi à ternir le lustre du livre. C'est d'autant plus inattendu qu'il s'agit d'un roman publié directement en livre de poche, dans une collection populaire, ce qui n'est pas le traitement que l'on réserve aux œuvres destinées à la renommée littéraire.

On le sait, l'accueil réservé à **Neuromancer** surpasse toutes les attentes. Non seulement remporte-t-il le prix Philip K. Dick dédié au meilleur livre de poche inédit de l'année, mais il remporte aussi les prix Hugo et Nebula, à une époque où l'impact de ces prix comptait encore pour quelque chose dans le domaine de la SF. Le livre acquiert rapidement une réputation d'incontournable. En 1992, il en est déjà à sa 19^e réimpression. L'absence d'édition *hardcover* est corrigée. En Angleterre, Gollancz publie une édition à couverture cartonnée dès 1984. Vous en procurer une copie vous coûtera entre 1100 \$ et 2200 \$, à en croire le site abebooks.com. En 1986, Phantasia Press lance une édition cartonnée spéciale à 375 exemplaires. Valeur actuelle : entre 435 \$ et 800 \$. Easton Press imprime une autre édition rare en 1990 pour leur série *Masterpieces of Science Fiction*. En 1994, une édition dixième anniversaire voit le jour, reprise par le *Science Fiction Book Club*. Et si vous l'avez manquée, voilà qu'Ace publie une édition vingtième anniversaire...

Ceux qui ont déjà les deux pieds dans le monde électronique seront contents d'apprendre que **Neuromancer** est aujourd'hui offerte dans Internet, logé illégalement dans des écrans curieusement similaires à ce que Gibson aurait pu imaginer. Ici, un site pirate russe offrant une véritable bibliothèque d'œuvres de SF classique, en anglais et en russe. Là, un site allemand offre côte à côte la version anglaise et allemande pour ceux qui veulent



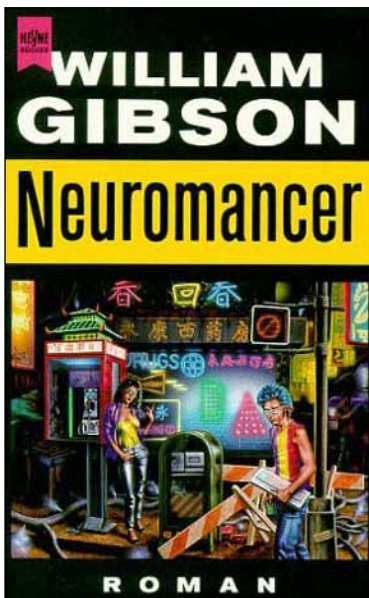
apprendre l'une ou l'autre des langues de façon relativement divertissante. Ailleurs, un site de *hackers* italiens présente **Neuromancer** dans une bibliothèque digne d'être lue par n'importe quel *cyberpunk* en puissance...

1984-1994 : le genre

Le *cyberpunk* explose après **Neuromancer**, laissant derrière quelques œuvres classiques et des douzaines d'imitateurs moins talentueux. L'anthologie **Mirrorshade (Mozart en verres miroirs)** (1986 ; sous la direction de Bruce Sterling, qui signe une introduction qui est un véritable manifeste) est sans doute l'autre œuvre maîtresse du genre. Parmi les imitateurs et les dérivés, on notera **Hardwired (Câblé)**, de Walter Jon Williams, comme un des romans les plus typiques et, aussi, des plus réussis.

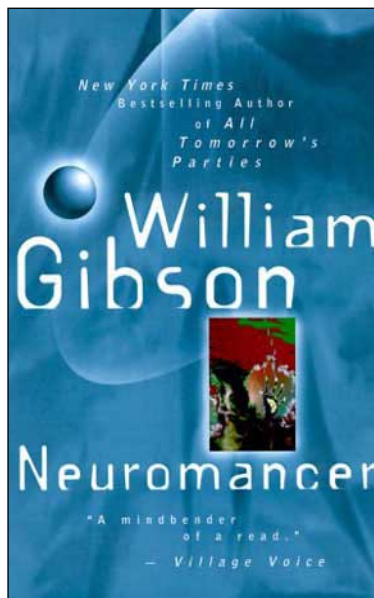
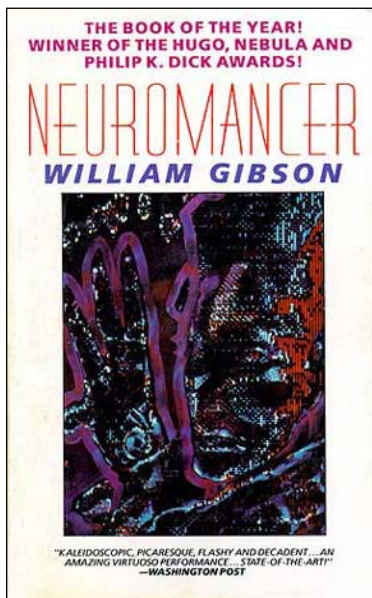
Avec vingt ans de recul, le *cyberpunk* a imposé une vision de réseaux de communication remplaçant la « véritable » réalité, vision peuplée de héros vêtus de cuir, dans un style et des intrigues consciemment inspirés par les romans noirs. Mais à trop restreindre la définition du genre, on risque d'en écarter presque toutes les œuvres. Car les ambitions des *cyberpunks* étaient plus vastes. Il ne faut pas oublier (ou minimiser) la charge politique quasi-nihiliste qui hantait ses personnages, la composante « punk » dans *cyberpunk*. Le *cyberpunk* a aussi apporté une attitude. Si le mouvement a un slogan, ce n'est pas tant « *information wants to be free* » (« l'information veut être libre ») que « *the street will find its own use for technology* » (« c'est dans la rue que la technologie va trouver sa voie. »).

Quelle révolution encapsulée dans cette formule. Peu importent les souhaits des élites intellectuelles sages et vaguement paternalistes de l'âge d'or, la technologie allait appartenir à tous. La science-fiction a fini de servir les mémoires réchauffées du projet Manhattan. Elle va maintenant devoir faire face à Radio Shack et Future Shop.



Est-ce une si grande surprise, alors, que le mouvement *cyberpunk* s'évapore au moment même où on prend conscience de son existence? Gibson achève sa trilogie du *Sprawl* en 1987 puis, après un détour malheureux par Hollywood, s'allie avec Bruce Sterling pour s'attaquer à un autre genre, le *steampunk* (on reconnaît ici les racines du mot, n'est-ce pas?) avec **The Difference Engine** en 1991. Sterling aussi prend un congé sabbatique documentaire avec **The Hacker Crackdown** (1992): son retour à la fiction en 1994, **Heavy Weather**, est clairement *post-cyberpunk*. Les imitateurs pataugent déjà dans les clichés, alors que les innovateurs ont passé à autre chose.

Deux romans marquent la fin du *cyberpunk* en tant que sous-genre actif de la SF. En 1992, Neal Stephenson fait tout un tabac avec **Snow Crash**, un livre qui n'innove pas sur le plan des concepts, mais qui les pousse à leur limite avec une énergie vertigineuse. Mais le livre est à moitié sérieux et à moitié comique, un peu comme si l'auteur n'y croyait pas trop lui-même. Puis Bruce Bethke, celui-là même qui a donné un nom au mouvement, publie son premier roman avec **Headcrash** (1995) et assassine le genre d'une surdose de ridicule. Feu roulant de satire parfois méchante des clichés du *cyberpunk*, **Headcrash** signale clairement que le genre n'est plus à prendre au sérieux.



Mais attention. S'il est permis de taquiner les prétentions de certains œuvres de SF, le monde réel est vraiment en train de changer. Ce n'est pas un hasard si la véritable identité du protagoniste de **Headcrash** est celle d'un informaticien travaillant dans une boîte sérieuse, car...

1994-2004 : la réalité

Car c'est vers 1994 qu'un changement profond s'amorce, un changement qui verra certains des fantasmes SF les plus délirants devenir réalité. Si le *cyberpunk* littéraire se dissout avec une discrétion qui contraste avec les fanfares qui avaient annoncé son arrivée, il se réincarne d'une façon toute nouvelle hors littérature. En effet, autour du globe des enthousiastes tissent des liens entre eux grâce à la nouvelle technologie des réseaux de communication électroniques. L'Internet existe dans les universités dès le milieu des années 80, mais c'est en 1993 qu'il commence à se répandre dans la population générale. Les fans de SF sont parmi les premiers à saisir les possibilités de ce nouveau médium. Le reste du monde suit.

Soudain, les rêves des *cyberpunks* ne paraissent plus si ridicules, ni si distants. **Neuromancer**, dix ans après sa publication, commence à voir ses prédictions se réaliser. L'Internet conquiert sans grande peine tous les pays industrialisés entre 1995 et 1999. Comme pour consacrer cette victoire, c'est en 1999 que paraît au grand écran le film **The Matrix**, une œuvre aussi marquante dans sa sphère que l'a été **Neuromancer**.

L'engouement populaire pour les technologies de l'information survit remarquablement bien à l'effondrement du marché des *dot.com* en 2000-2001. Des milliards de dollars ont beau disparaître, personne ne songe même à nier l'inévitable : les bourses aboient, la cybercaravane passe... Malgré le ralentissement des investissements, l'Internet ne cesse de progresser à travers le monde. L'accès à la « haute vitesse » devient de plus en plus répandu. Les pays du tiers-monde profitent de la technologie cellulaire pour accéder à la toile sans passer par l'étape d'une infrastructure téléphonique fixe.

Et il y a les effets secondaires de l'Internet : la transformation du divertissement en produit essentiel ; la copie facile de fichiers digitaux (et ses conséquences sur la question des droits d'auteurs) ; la montée du courriel ; l'évolution des mœurs sur le plan des relations personnelles ; la croissance prodigieuse des communications sans fils ; la démocratisation de l'information ; l'accès universel aux références Internet ; la montée des *blogs* comme instruments politiques...

En 2004, des gens consultent le cyberspace en marchant dans la rue, non pas avec d'encombrantes lunettes de réalité virtuelle, mais

en pitonnant sur leurs téléphones cellulaires capables d'accéder au Web. En 2004, le premier réseau de communication interplanétaire a été établi, faisant passer des données de *rovers* martiens à la Terre. En 2004, la campagne présidentielle américaine a été commentée et influencée (re: l'affaire des mémos de CBS) par d'humbles amateurs écrivant sur leurs sites web. En 2004, cet article fut proposé, accepté, documenté, transmis, publié, publicisé et téléchargé par Internet, ne connaissant aucune forme physique jusqu'à ce qu'un lecteur généreux ne décide de l'imprimer.

Vaut-il la peine d'imaginer 2014 ?



1994-2004 : le genre

La science-fiction n'a certainement pas été épargnée par les changements sociotechniques des vingt dernières années. Si la SF a rapidement su tirer profit de l'Internet, elle en a aussi souffert, comme c'est le cas de bien d'autres sphères d'activités humaines.

Pour un *fandom* qui, depuis des décennies, existait pour répondre aux besoins de communication de marginaux, l'Internet est apparu comme un cadeau du ciel. Bien entendu, certains éléments de l'infrastructure fanique n'ont pas survécu: clubs, APAs, revues, conventions et autres lieux de rencontre ont été supplantés, ou profondément transformés, par les groupes de discussion, les sites web et les forums spécialisés. Paradoxalement, un nombre croissant de gens parlent plus que jamais de SF, alors que les institutions du milieu sont en voie d'extinction.

Pour les auteurs, la situation a ses bons et ses mauvais côtés. Il est plus facile que jamais de faire sa recherche, d'apprendre son métier, de rejoindre ses lecteurs et de mousser sa popularité. Par contre, la concurrence est plus féroce, le piratage inquiète et le contact direct avec les amateurs peut être lassant pour plusieurs auteurs plus discrets.

De l'autre côté de l'industrie, la concentration des entreprises décriée par tant d'histoires *cyberpunk* a effectivement fait disparaître quelques collections de SF. Les fusions dans l'industrie de l'édition, de la distribution à la vente, ont diminué le nombre d'endroit où la SF pouvait se vendre. Mais en même temps, le commerce électronique permet à une quantité respectable de petits éditeurs de publier des tirages restreints tout en faisant un profit.

Les affaires mises à part, on se souviendra ironiquement de la période 1994-2004 comme d'une période léthargique dans le domaine de la SF. Sans mépriser les bonnes œuvres écrites durant cette période ou ignorer certains courants vitaux, le genre semble généralement avoir connu un essoufflement face à la migration des poncifs de la SF de la littérature à la réalité. Manque d'imagination ou évidence croissante de la Singularité imminente, un segment de la science-fiction (« *First SF* », pour reprendre l'expression de John Clute) a renoncé à tout lien avec le monde réel et se réfugie dans des futurs convenus, synthétiques et dépassés. D'autres auteurs semblent avoir quitté le navire. Est-il utile de rappeler que les deux romans les plus récents de William Gibson et de Bruce Sterling, **Pattern Recognition (Identification des schémas)** et **The Zenith Angle**, respectivement, sont des techno-thrillers contemporains ?

Mais tout n'est pas glauque. Si le *cyberpunk* a cessé d'exister comme mouvement, c'est parce que, tout comme la *New Wave* de la fin des années 60, il s'est tout simplement diffusé dans le genre. Beaucoup d'œuvres empruntent des idées issues des *cyberpunks*. La SF a été contaminée par l'enthousiasme profond de ces jeunes loups affamés et continue d'utiliser ce qu'ils ont apporté. Un examen rapide de la SF des dernières années nous montre bien jusqu'à quel point les poncifs *cyberpunks* se sont intégrés dans le tissu du genre. Un roman comme **Altered Carbon (Carbone modifié)**, de Richard Morgan, explore la dualité entre le corps et l'esprit, joue avec des intelligences artificielles et dépend d'une intrigue de roman noir. **Down and Out in the Magic Kingdom**, de Cory Doctorow, se déroule dans un futur où tous les fantasmes de la revue **Wired** sont devenus réalité, du réseau de communication omniprésent aux économies de réputation. On relie sans peine ces romans à la vague *cyberpunk*, qui agit comme tremplin de la vieille SF à la nouvelle. Comme un virus ayant pris d'assaut l'organisme hôte, le *cyberpunk* a incorporé des traces de son ADN dans le code génétique d'un genre.

2004 + : l'avenir

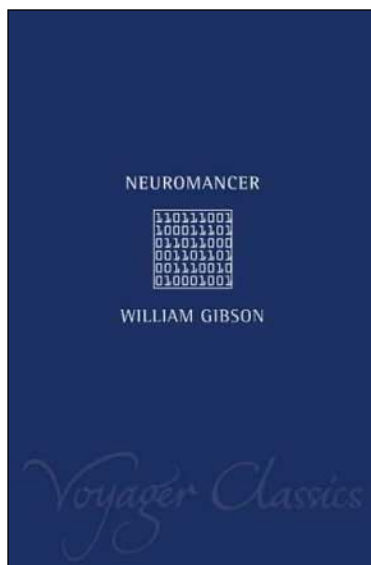
Nous commençons à peine à comprendre la façon dont nos vies seront influencées par la technologie au cours des prochaines

années. Faire des prédictions dans ce contexte s'avère risqué, voire futile, mais il est difficile de résister à la tentation de regarder à travers une boule de cristal – cristal liquide, bien sûr – pour imaginer la prochaine étape.

Oublions les pleurs et les gémissements selon lesquels la science-fiction est arrivée au bout de sa dernière réserve d'oxygène, qu'elle agonise, artefact désuet d'un siècle révolu où l'on croyait toujours en un futur meilleur que le présent. Comme toutes les prédictions faciles, celle-ci ne repose que sur une vision délibérément partielle des événements.

Le fait est que la nouvelle vague d'écrivains qui commence à sévir en SF est la première pour qui **Neuromancer** est une œuvre historique. Doctorow, Stross, Mieville et compagnie se sont fait leurs dents de lait sur le *cyberpunk* et vivent dans un monde aussi prometteur et plein de potentiel que celui imaginé par Gibson. Les écrivains d'aujourd'hui ne sont plus des colons du cyberspace, ils en sont les habitants établis.

Si vous voulez un aperçu de ce que sera bientôt la science-fiction en cette ère où Al-Qaïda est une marque de commerce et le président américain un personnage de fiction, il vous faudra retourner à **1984**, et *en* 1984, relire ce que George Orwell et William Gibson ont su imaginer à partir de ce qu'ils avaient autour d'eux. Il vous faudra découvrir la complexité sous le masque de la familiarité, découvrir la substance sous la texture, sous la surface du monde.



Neuromancer, toujours lisible ? Plus que jamais.

Rendez-vous en 2024.

- Christian Sauvé est informaticien et travaille dans la région d'Ottawa. Sa fascination pour les littératures de l'imaginaire et le cinéma lui fournissent tous les outils nécessaires pour la rédaction de sa chronique intitulée *Camera oscura*, dans la revue *Alibis*, mais aussi pour nous rappeler, comme ici, certaine date importante de l'histoire de la SF mondiale. Son site personnel se trouve au <http://www.christian-sauve.com/>.



Clive Cussler

Odysée

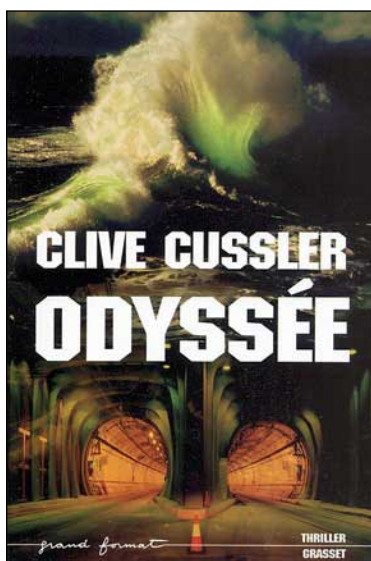
Paris, Grasset (Thriller), 2004, 406 p.

À la fin de **Walhalla** (voir critique dans le volet papier), Dirk Pitt découvrait qu'il avait deux grands enfants : Summer, une belle blonde, et Dirk Jr, son frère jumeau, qui ont décidé de partir sur les traces de leur père. Nous retrouvons donc toute la famille dans **Odysée**, ce qui permet à l'auteur de raconter deux histoires parallèles. D'une part, nous suivons les aventures de la fille et du fils au large des Caraïbes. Ils enquêtent sur une étrange boue rouge qui s'étale au fond de l'océan, décimant la faune et la flore. Au cours d'une exploration sous-marine, Summer tombe sur un objet insolite : un authentique

vase celte remontant à quelque 3000 ans. Poursuivant ses recherches, elle découvre un palais celte gisant dans les profondeurs sous-marines. Pendant ce temps, un ouragan (devenu « hurricane » dans le texte français par on ne sait quelle aberration de traduction) d'une force inouïe met en danger un palace flottant. Dirk Pitt et son acolyte Giordino vont intervenir pour prévenir la catastrophe, après quoi l'amiral Sandecker les envoie en mission secrète au Nicaragua pour découvrir l'origine des boues rouges. Ce que les deux compères vont découvrir dépasse l'entendement et nous plonge en plein scénario de science-fiction. Un richissime entrepreneur surnommé le Spectre (son identité est un mystère), qui dirige l'organisation Odysée, fait creuser d'immenses tunnels reliant l'Atlantique au Pacifique. Partout dans le monde, des scientifiques ont été enlevés pour travailler sur le chantier secret où opèrent aussi des ingénieurs et des ouvriers de la Chine communiste. À leurs risques et périls, Pitt et Giordono vont découvrir la terrible menace qui plane sur la planète.

Dans la plupart de ses romans, Cussler jongle avec des hypothèses scientifiques audacieuses. Ici, il est question de la guerre de Troie, revue et corrigée à la lueur de thèses surprenantes, appuyées par des découvertes archéologiques insolites. Et si le mythe n'était pas grec, mais celte ? C'est cette hypothèse pour le moins insolite, qui permet de faire le lien entre les découvertes archéologiques des enfants et les tribulations du père (d'où le titre à sens multiple).

Moins captivant que **Walhalla**, dont il suit le schéma narratif, **Odysée** est néanmoins



un excellent roman d'aventures extraordinaires mâtinées de science-fiction et de mythologie, qui procure d'agréables heures de détente. À prendre toutefois avec un grain de sel...

Norbert SPEHNER

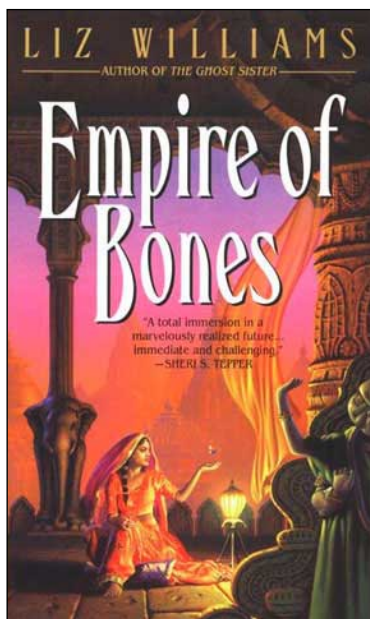
Liz Williams
Empire of Bones

New York, Bantam Books, 2002, 336 p.

Jaya Nihalani est une jeune *dalit*, ou intouchable, dans l'Inde du futur proche et une ex-révolutionnaire souffrant d'un mal mystérieux et incurable. L'Inde a rétabli le système des castes et les intouchables, particulièrement frappés par une nouvelle maladie, ont été expulsés des postes qu'ils occupaient pour être relégués aux emplois les plus pénibles. Jaya est devenue célèbre comme devineresse, grâce à la clairvoyance conférée par la voix qu'elle entend dans sa tête, puis s'est vouée à la lutte politique. Cependant, son mouvement a été réprimé par la force et elle a survécu de justesse en changeant de nom et d'apparence.

Un vieil ennemi retrouve pourtant sa trace et la découvre dans l'hôpital où elle est soignée. En même temps, une créature d'une planète lointaine lui apparaît et lui révèle que son génotype fait d'elle une personne très spéciale. Elle est la première Réceptrice capable de capter les messages télépathiques des représentants d'une civilisation galactique avancée qui cultive des planètes pour les absorber lorsque leurs habitants sont prêts à participer à cette civilisation fondée sur des castes biotechnologiques.

Jaya apprend donc que le foisonnant panthéon hindou conserve le souvenir de ces extraterrestres polymorphes dotés d'immenses pouvoirs sur la vie et ses manifestations. Toutefois, la caste responsable de la colonisation de la Terre est en butte aux menées secrètes d'une caste supérieure qui complotte son extermination. Les deux factions sont représentées



à bord du vaisseau spatial en orbite autour de la Terre et Jaya devra choisir à qui faire confiance.

Le roman de Williams n'est pas sans rappeler **White Queen** de Gwyneth Jones, qui racontait aussi le premier contact de la Terre avec une civilisation extraterrestre maîtrisant la biotechnologie, mais **Empire of Bones** n'en a pas l'envergure. La prose, l'intrigue et les personnages de Williams sont nettement plus schématiques que chez Jones.

Williams ne dédaigne pas de recourir à d'énormes coïncidences et elle n'éclaire guère plusieurs points obscurs : si les humains sont apparentés aux colonisateurs venus des millions d'années plus tôt, qu'en est-il de la faune et de la flore de notre monde, qui sont beaucoup plus vieilles ? Pourquoi Jaya et ses fidèles tentent-ils de se réfugier dans un lieu où leurs ennemis chercheront tout de suite à les retrouver ? Pourquoi consacrer autant de pages à une sous-intrigue dont l'importance

pour le dénouement ou la résolution du roman est relativement réduite ? Et comment expliquer l'apparition chez Jaya du génotype tant attendu alors que les humains ont beaucoup divergé du modèle d'origine ?

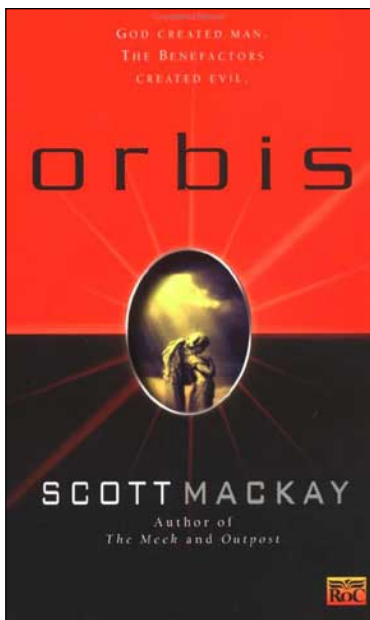
Quoi qu'il en soit, les descriptions du monde d'origine des extraterrestres, dans le système de Rasasatran, donnent vie à une société fascinante et le portrait que Williams dresse de l'Inde, tout en restant partiel, est convaincant. Le tout se lit d'une traite, non sans offrir un commentaire politique acerbe sur les colonisateurs qui veulent le bien des autres, mais l'aventure prime clairement sur la réflexion ou la recherche psychologique. [JLT]

Scott Mackay

Orbis

New York, ROC, 2002, 408 p.

Les Romains avaient inventé le moteur à combustion interne et construit une base sur la Lune. Mais plus personne ne s'en souvient,



car le règne des Bienfaiteurs a tout fait pour effacer l'histoire de la Terre avant leur arrivée. Extraterrestres venus du centre de la galaxie, les Bienfaiteurs se font passer pour des anges du ciel : ils ont vaincu toutes les puissances de la Terre, ils ont structuré l'Église catholique à leur profit et ils ont orienté l'histoire humaine à leur guise.

En plein vingtième siècle, cependant, la situation de ces immortels n'est plus si rose. L'Empire prussien leur livre une guerre sans merci au cœur de l'Europe et les Romains qui ont dérobé leurs vaisseaux spatiaux ont fondé un empire interstellaire en pleine expansion. Les Romains ne savent plus où se trouve leur monde d'origine, Orbis, mais ils sont néanmoins en train de couper les communications des Bienfaiteurs avec leur patrie lointaine.

À Saint-Lucius, grande ville de l'Amérique du Nord partiellement colonisée par les Scandinaves, les événements vont se précipiter. L'Éclésiarche Erik Nordstrum est envoyé en prison pour avoir en sa possession un dictionnaire latin et du matériel d'espionnage au profit des Prussiens. La première accusation est fondée, la seconde non. Torturé, Erik avoue et il est condamné à mort. Mais le nouveau cardinal de Saint-Lucius le gracie en échange d'une promesse d'aide ; il veut pénétrer dans une des zones interdites par les Bienfaiteurs afin de contacter une sonde romaine présente dans le système solaire...

Mackay signe un roman riche de surprises. En partie, il s'agit d'une uchronie qui se distingue de notre histoire par les progrès foudroyants des Romains et aussi par l'arrivée des Bienfaiteurs. En partie, il s'agit d'une variante sur la libération de la Terre de ses conquérants extraterrestres. Cependant, l'uchronie n'est pas très crédible : deux mille ans après des événements aussi cataclysmiques qu'une invasion extraterrestre et une révolution industrielle romaine, il est difficile

de croire qu'en 1940 et des poussières, un amiral Doenitz commande aux forces allemandes en Europe, tandis que l'invention d'une bombe atomique est imminente. Les parallèles sont beaucoup trop marqués au terme de vingt siècles d'événements divergents. L'intérêt du roman réside plutôt dans les efforts désespérés des humains aux prises avec des ennemis dont la puissance dépasse presque leur compréhension. De plus, l'auteur réserve à ses personnages plusieurs surprises. . .

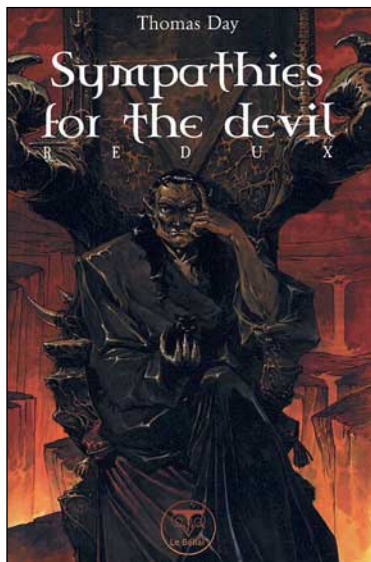
Orbis n'est pas un roman novateur. Mackay est avant tout un maître de la science-fiction à l'ancienne même s'il incorpore des idées technologiques plus récentes. Les personnages sont sympathiques même s'ils sont coulés dans le moule des années 1940. Ils sont enracinés dans l'Amérique du début du vingtième siècle et il y a quelque chose d'heinleinien dans leur amour de la vie pastorale. Bref, les amateurs de la science-fiction de l'âge d'or ont de sérieuses chances d'aimer ce livre.

Jean-Louis TRUDEL

Thomas Day
Sympathies for the devil – Redux
 Fontainebleau, Le Béalial, 2004, 287 p.

Pourquoi « Redux » ? Parce qu'il s'agit d'une nouvelle mouture du premier recueil de Thomas Day. Un texte a disparu, deux autres ont fait leur apparition. Ce qui nous donne un fort volume, dans tous les sens du terme.

Vous n'avez jamais lu Day ? Voici une bonne intro. Des six nouvelles qui composent maintenant le recueil, aucune n'est faible. Vous aurez certes vos préférences (histoire de goût) ; pour moi, le texte qui se démarque, c'est « La Notion de génocide nécessaire », une novella qui se déroule en Mongolie et dans laquelle un agent de l'O.N.U. tente de convaincre les nomades de changer de mode



de vie en raison des exigences d'une race extraterrestre, les Archontes. Un texte profond, mené avec rigueur et intelligence, qui propose des personnages convaincants et une vision acérée de ce qu'implique tout changement de culture sur l'individu et sur la race.

Beaucoup plus hallucinées, syncopées et violentes — une marque de commerce de l'écriture de Day —, les autres nouvelles sont comme autant de cris dans la nuit, de manifestations baroques d'un imaginaire foisonnant qui, encore indompté, éclate de partout. Ce qui nous donne des textes de science-fiction aux univers baroques, comme dans « Une forêt de cendres », des histoires de bruit et de fureur qui ne sont pas sans rappeler certains textes de Zelazny ou de Cook (Glen, pas Thomas) et des personnages hors norme, qui, presque toujours, sont obnubilés par la mort tout en vivant à l'emporte-pièce.

Je ne vous en dis pas plus — je n'ai plus de place ! —, mais n'hésitez pas à tenter votre chance, vous ne le regretterez pas !

Jean PETTIGREW

Sci-néma



par **Hugues MORIN [HM]** et **Daniel SERNINE [DS]**

Animation : petits mickeys et gros dollars

Il était une fois... le cinéma d'animation. Il s'agissait d'un genre spécifique, avec ses règles, son marché, ses studios, un genre sur lequel régnait depuis la nuit des temps un chef de file incontesté : Walt Disney Pictures. Les succès de Disney étaient variables, mais relativement assurés. Puis le cinéma évolua. La technologie permit de fusionner divers aspects du cinéma d'animation dans le cinéma majuscule, celui avec des vrais acteurs. De nouveaux studios se lancèrent aussi dans l'animation, avec d'autres équipes, d'autres vues, d'autres idées. Le cinéma d'animation avait changé à jamais.

Il n'est pas facile de déterminer avec précision la date de ce changement. Pour sûr, depuis le départ de Jeffrey Katzenburg chez Disney, la célèbre compagnie d'animation n'est plus la même. D'autant plus que Katzenburg est parti pour fonder Dreamworks Pictures avec David Geffen et Steven Spielberg et que ce nouveau studio est devenu un joueur majeur dans l'industrie du film en général et dans l'animation en particulier. Une chose est certaine, l'année 2004 qui vient de s'écouler est une autre année charnière pour l'animation au cinéma. Le film qui a obtenu les plus grosses recettes au box office à la fin novembre est **Shrek 2**. Produit par Dreamworks pour environ 75 millions de dollars, il en a rapporté plus de 435 millions. Le cinéma d'animation n'est plus seulement un genre pour enfants : c'est l'un des marchés du cinéma les plus disputés entre les studios. On peut y gagner beaucoup d'argent. Ou en perdre beaucoup.

La partie se joue à cinq joueurs : Disney – évidemment –, Dreamworks, Warner, Fox et Pixar. Fox a presque abandonné l'idée

d'entretenir son propre département d'animation, surtout après le flop financier de **Titan A.E.** Warner investit régulièrement dans l'animation depuis sa fondation, autant au cinéma qu'à la télévision, mais ne gruge jamais une grosse part du gâteau des recettes cinématographiques. Son plus gros film récent est **Ice Age**. Pixar est le studio à surveiller... et convoité de tous. Aucun flop, ni critique ni financier. Depuis le lancement de leur premier long-métrage, **Toy Story**, en 1995, ils alignent les succès : **A Bug's life**, **Toy Story 2**, **Monsters Inc.** et **Finding Nemo**. **The Incredibles**, le dernier en date, a récolté plus de 225 millions de dollars au box-office (et le film est toujours à l'affiche) pour un budget estimé à 92 millions.

Le département d'animation de Dreamworks connaît des hauts et des bas, mais est reconnu pour son audace et la liberté qu'il donne aux créateurs. Les succès fracassants de **Shrek** et **Shrek 2**, ainsi que le succès de **Shark Tale** (160 millions de recettes pour un budget estimé de 75 millions) font l'envie de plusieurs. Quant à Disney, ils traînent de la patte. Leur dernier véritable succès, **Lilo and Stitch**, a été suivi de trois énormes flops ; **Treasure Planet**, **Brother Bear** et **Home on the Range**. En réalité, le dernier véritable méga-succès de la branche animation de Disney remonte à l'époque Katzenburg. Le studio rentabilise ses succès du passé avec des suites distribuées directement en DVD, transformant presque tous ses films cinéma en franchises vidéo. Il navigue encore sur la vague de **Winnie the Pooh**, **Aladdin** ou **The Lion King**.

On pourrait se demander pourquoi les studios se démènent autant pour s'approprier cette part de marché. Le cinéma avec des « vrais acteurs » est plus important, non ? En fait, ce cinéma-là aussi est en période de changement depuis un bon moment et 2004 est une année importante à ce niveau. Le cinéma d'acteur et l'animation fusionnent sous nos yeux. **Sky Captain and the World of Tomorrow** est en fait un film d'animation, à l'exception des acteurs filmés en chair et en os. **The Polar Express**, présentement à l'affiche, est entièrement animé lui aussi, mais avec une technique différente : les acteurs n'ont pas simplement effectué les voix de manière traditionnelle, ils ont littéralement interprété les personnages animés avec des capteurs, qui ont communiqué leurs expressions faciales et leurs mouvements. Puisque l'on tourne de plus en plus en numérique plutôt que sur pellicule, cela rend l'animation encore plus attrayante, car elle se fait déjà sur support numérique. (Notons que le budget de **Sky Captain** – 40 millions de dollars – est très raisonnable en partie à cause de l'animation. **Harry Potter and the Prisoner of Azkaban** avait un budget de 130 millions et **Troy** de 185 millions, chacun de ces films dépendant beaucoup de techniques

d'animation. Même chose pour les deux **Spider-Man**. Ça peut sembler beaucoup, mais par comparaison, un film sans gros effets spéciaux comme **The Terminal** a tout de même coûté 60 millions.)

Revenons à Pixar, le studio le plus convoité et dont l'avenir semble le plus rempli de promesses. Toujours mené par l'équipe fondatrice, à laquelle se sont ajoutés de nouveaux talents, Pixar continue à étonner non seulement à cause son génie technologique, mais aussi à cause de la qualité de ses scénarios, qui ne se dément pas d'un projet à l'autre. Pixar produit, mais n'a pas de compagnie de distribution; depuis sa création, elle a signé un contrat exclusif avec Disney pour la distribution de ses films. Disney ramasse donc une partie intéressante des recettes reliées aux succès de Pixar, tout en profitant de la réputation d'excellence du studio en matière d'animation. Or le projet de Pixar pour 2005, **Cars**, est le dernier film couvert par le contrat avec Disney.

Pixar est donc en pleine renégociation de contrat de distribution. Disney ne veut pas lâcher le morceau, mais Fox et Warner sont aussi des joueurs très intéressés à faire affaire avec ces prodiges de l'animation. Acquérir les droits de distribution des films de Pixar serait un ajout incroyable à leurs activités, sans réellement jouer dans leurs plates-bandes; alors que Dreamworks ne semble pas trop intéressé, puisque le studio a tout de même le meilleur département d'animation après Pixar et distribue lui-même ses films.

Le contrat original de Pixar avec Disney donnait des droits sur la commercialisation des produits dérivés et sur la promotion des films par d'autres voies que le cinéma. C'est Disney qui a exigé un second volet à **Toy Story** après l'immense succès du premier film. Les dirigeants de Disney auraient voulu faire des suites à tous les titres de Pixar, quitte à sortir ces produits en vidéo. Réticents, les gens de Pixar ont seulement accepté de faire un second **Toy Story** lorsqu'ils ont été convaincus qu'ils avaient une idée assez originale pour justifier une suite. Or aujourd'hui, puisqu'ils sont détenteurs des droits sur les personnages, Disney menacent de réaliser un troisième **Toy Story** sans l'équipe Pixar si le studio signe avec un autre distributeur. Pour Pixar, les enjeux relèvent autant de leur réputation artistique que de leurs intérêts financiers. Mais le département animation de Disney n'a produit qu'un grand succès en plus de dix ans: sa réputation et ses revenus sur ce marché dépendent de Pixar depuis ce temps!

Entre-temps, toujours distribué par Disney, **The Incredibles** démontre encore le talent scénaristique et technologique de Pixar. Ces derniers savent qu'ils ont les cartes maîtresses en main. Fini le temps où ils étaient des nouveaux venus brillants qui désiraient

seulement voir leurs films distribués convenablement. Ils savent qu'ils sont des joueurs importants et respectés. Une histoire à suivre, donc... [HM]

The Incredibles : un des meilleurs films de 2004

The Incredibles est au film de super-héros ce que **Monsters Inc** était au film de monstres, c'est-à-dire qu'il en reprend les thèmes mais joue avec, les prends à revers, s'amuse tout en étant original et divertissant. C'est une qualité des gens de Pixar de livrer un produit qui est technologiquement impeccable, souvent même époustoufflant, sans négliger le scénario.



The Incredibles, ce sont des héros possédant divers pouvoirs. Monsieur Incredible est fort, sa femme, Elastic Girl, a le pouvoir de s'étirer à volonté, son fils a hérité d'un pouvoir de super-rapidité, etc. Ils combattent le crime, sont populaires et font ce qu'ils aiment dans la vie, être un super-héros. Mais le monde autour d'eux change, la société évolue et, bientôt, on commence à s'interroger sur les dégâts causés par leurs actions. Un beau jour, ils se voient exclus de la société et obligés de vivre une vie « normale », autrement dit avec l'interdiction d'utiliser leurs pouvoirs à l'extérieur de leur demeure.

Des années plus tard, M. Incredible travaille pour une compagnie d'assurance et sa femme s'occupe des enfants. Le soir, parfois, le super-héros retrouve un copain, Frozone (qui a un pouvoir de congélation), et ensemble, ils écoutent les fréquences policières pour intervenir en cas de besoin. M. Incredible est finalement invité à aider un mystérieux personnage qui a besoin de lui. C'est évidemment un piège qui vise tous les super-héros : toute la famille doit donc s'unir et utiliser leurs pouvoirs à nouveau pour se sortir de ses griffes et, éventuellement, sauver le monde encore une fois.



On pourrait longuement s'étendre sur la qualité du divertissement qu'offre **The Incredibles** à tous les niveaux, mais le point qui m'a le plus frappé, après coup, c'est que le film ne repose pas seulement sur l'humour, et pas du tout sur l'humour référentiel. Contrairement à des films comme **Shrek 2** et **Shark Tale**, l'humour dans **The Incredibles** ne fonctionne pas grâce à des allusions à la culture populaire. Le film vieillira probablement mieux et a ainsi toutes les qualités pour devenir un classique du genre.

Je ne sais pas s'il s'agit de la production cinématographique de cette année ou si ma vision de cinéphile est différente, mais bien qu'ayant apprécié plusieurs films, je n'ai pas eu l'impression d'une grande année. Mais **The Incredibles** est certainement l'un des meilleurs films que j'ai vu, l'un de ceux qui m'a laissé avec le sentiment le plus enthousiaste après son visionnement. [HM]

Secret Window : Fenêtre Secrète de Stephen King.

Petit film tranquille et presque passé inaperçu lors de sa sortie en salle, **Secret Window** est adapté d'une novella de Stephen King. J'ai souvent dit que les novellas de King représentaient les meilleures sources pour le cinéaste qui veut adapter l'œuvre de cet auteur : ce sont des textes plus brefs, mais qui demeurent complexes et profonds. Rappelons les excellents **Stand By Me** et **The Shawshank Redemption**, tous deux adaptés de novellas de King.

Secret Window met en vedette Johnny Depp, la raison principale pour laquelle le film m'a intéressé à l'origine. (On pourrait croire qu'en amateur de King, je suis intéressé par tous les films adaptés de ses œuvres. C'est loin d'être le cas, croyez-moi, quand on constate la qualité moyenne de ces adaptations.) Johnny Depp joue, avec

brio, Mort Rainey, un auteur à succès qui vit isolé dans un chalet de la campagne du Maine. Un beau jour, un inconnu originaire du sud, du nom de John Shooter, vient le harceler à propos d'une histoire que Mort lui aurait volée. Si le reproche semble d'abord ridicule – Mort aurait publié une version de son histoire en magazine avant la date du manuscrit de l'histoire de Shooter –, la dispute prend des proportions effrayantes très rapidement.

Le rythme du film est assez lent, mais la progression de la tension est constante. La manière dont l'histoire est racontée et filmée par David Köpp est particulièrement efficace. On crée la tension par des petits incidents, on mélange effets de surprises classiques avec ambiance trouble. L'isolation du personnage et son environnement sont très bien utilisés pour faire monter le suspense, sans

tomber dans le cliché habituel aux semi-huis-clos de ce genre.

Dire que le film repose sur l'interprétation de Johny Depp est presque un euphémisme. Depp incarne Mort Rainey avec l'intensité qu'il fallait à cette histoire pour que le film tienne la route sans



Photos : Columbia Pictures

problème. John Turturro est pour sa part tout à fait glaçant dans le rôle de Shooter, une autre performance un cran au-dessus de la moyenne du genre, surtout la moyenne des adaptations de King !

Enfin, la finale vient boucler le suspense de

belle manière sans prendre le spectateur pour un idiot. On pourra reprocher au film un petit manque d'originalité à ce niveau toutefois, mais rappelons aussi que cette finale, qui respecte le texte de la novella, a été écrite il y a plusieurs années, avant que ce ressort ne soit utilisé plusieurs fois au cinéma. Disponible en location, le film est un excellent choix si vous voulez épicer votre soirée d'un bon suspense, bien réalisé. **[HM]**



Resident Evil : Apocalypse : Alice au pays des zombies.

Je me souviens avoir passé un très bon et très surprenant moment de cinéma avec le premier film de ce qui devient la série **Resident Evil**. Rarement un film adapté d'un jeu vidéo m'avait paru tenir aussi bien la route en tant qu'objet cinématographique. **Apocalypse** reprend où le premier film s'était terminé. Alice se réveille après son traitement et réalise que les zombies ont envahi Racoon City. Elle tentera une fois de plus de les combattre en s'associant à divers autres personnages. Les autorités ont entre-temps décidé d'isoler la ville pour contenir le mal, et, éventuellement, de la rayer de la carte, les vilains !

Sans prétendre être autre chose que de la série B, **Resident Evil** fonctionnait à plusieurs niveaux, et c'est probablement ce qui manque le plus au second opus de la série. Réalisé par Alexander Witt, habituellement directeur photo, mais scénarisé par Paul Anderson, le film porte la marque visuelle de son réalisateur, mais est affublé des défauts typiques de son scénariste. Certes, Anderson avait aussi scénarisé le premier film, son meilleur, mais il s'est par contre rendu « coupable » des scénarios de **Alien vs Predator** et **Event Horizon**. Là où ce second volet des aventures d'Alice au pays des Zombies diffère du premier film, c'est dans l'accumulation des incohérences



Photos : Columbia Pictures

de scénario tellement exaspérantes des séries B. C'est dommage, car **Apocalypse** contenait assez de bons éléments pour tenir la route. L'action ne manque pas, son actrice principale (Milla Jovovich) est assez jolie et dans le ton pour être intéressante et typique des héroïnes de jeux vidéo. Pourquoi tout gâcher avec des scènes qui font hurler d'impatience envers le scénariste ? Un exemple parmi d'autres : la scène du cimetière (évidemment), où nos héros se retrouvent pour parler stratégie. Soudainement, après que notre groupe ait pris le temps

de discuter et de s'engueuler, les morts sortent de la terre, une scène classique de zombies au cinéma d'horreur, vue cent fois ailleurs, non seulement banale, mais surtout absolument incohérente avec l'idée du virus zombifiant, puisqu'il faudrait alors assumer que tous ces morts avaient été atteints avant d'être enterrés et qu'ils aient tous été enterrés environ à la même période... enfin, vous voyez le genre de coins ronds que Anderson tourne malheureusement trop souvent.

Mais je m'en voudrais de laisser croire que **Resident Evil: Apocalypse** est un très mauvais film. Décevant par rapport au premier, oui, mais pas du tout mal réalisé ou inintéressant. J'ai regretté de ne pas retrouver les bizarreries sonores de Marilyn Manson, parfaite pour l'ambiance du premier film. Enfin, si c'est votre tasse de thé, on annonce déjà le troisième volet, **Afterlife**, pour 2006. [HM]

Capitaine Ciel et le demain d'hier

Comment peut-on parler de la « Première Guerre mondiale » si on ne sait pas qu'il y en aura une deuxième ? Comment peut-on, en talons hauts, arpenter des hangars démolis, des cavernes himalayennes (si une telle chose existe), des jungles, des troncs d'arbres jetés en travers de précipices ? Comment peut-on rester fraîche comme une rose, et admirablement coiffée, après trente heures de vol en biplace ? Comment un avion peut-il plonger en piqué dans



Photo : Paramount Pictures

l'océan et ne pas en subir le moindre dommage ? Pourquoi les journalistes dans les films noirs gardaient-ils leurs paletots et leurs chapeaux dans leurs propres bureaux ? Bienvenue dans un monde où deux hommes peuvent retenir avec leurs mains

seules les amarres d'un zeppelin pendant que les passagers en descendent, ceci au sommet de l'Empire State Building !

Si ces mystères vous intéressent, si vous aimez l'esthétique de la SF des années trente – tant celle des *pulps* que celle des films –, courez voir **Sky Captain and the World of Tomorrow**. Vous êtes prévenu : il s'agit d'un plaisir pour les sens davantage que pour l'intellect. Dans ce film, les sottises s'empilent plus vite qu'une fusée-arche ne peut décoller... et on aime ça !

Résumer l'histoire requiert d'évoquer au départ l'uchronie mise en place par le scénariste-réalisateur Kerry Conran : nous sommes à

la fin des années trente, ou peut-être un peu plus tard, et il n'est pas question de l'imminence d'une seconde Guerre mondiale – le film s'ouvre même sur l'arrivée du Hindenberg 3 à New York. Néanmoins, le complot menaçant la Terre est encore le fait d'Allemands, plus particulièrement d'un savant fou nommé Tête de Mort (Totenkopf) qui, ayant kidnappé les scientifiques de l'ancienne « Unité Onze », construit secrètement une arche spatiale dans laquelle il rassemble des échantillons de toutes les espèces vivantes connues, et quelques autres. Totenkopf dispose d'une armée de robots géants (vraiment géants) avec lesquels, depuis quelques années, il pille les res-



sources énergétiques de la planète entière. (On peut se demander pourquoi il est préférable de construire des centaines de robots volants pour s'emparer des génératrices usagées des centrales électriques métropolitaines, plutôt que de construire ses propres génératrices neuves – surtout si on a manifestement la technologie pour en construire de plus avancées ! Et ne parlons pas des éprouvettes contenant les futurs Adam et Ève...) On nous présente la journaliste Polly Perkins (superbe Gwyneth Paltrow) et le pilote mercenaire Joseph Sullivan (Jude Law, faisant des clins d'œil à son personnage androïde dans **A.I.**). Ce Sullivan, surnommé Sky Captain, dispose d'une base au milieu d'un lac, lui-même situé dans les hautes montagnes en banlieue de New York (!). Ses trois dirigeables, tout un escadron de monomoteurs et quelques Lancaster en prime ne lui serviront à rien puisqu'ils seront détruits au sol dès la première demi-heure.

Qu'à cela ne tienne, le périple continue, de film en film plutôt que de continent en continent. **War of the Worlds** (pour les effets sonores et certains robots), **The Lost World, Lost Horizon**, les séries britanniques de marionnettes et de maquettes, **Star Wars**... Nommez-les, les références y sont toutes. L'image hyperléchée, souvent sombre, en « noir et blanc couleurs », si je puis dire, est un délice pour l'œil. Les scènes d'invasion robotique sont fort réussies, les poursuites aériennes entre les édifices sont d'une délicate sottise, le film sera sûrement en nomination pour l'Oscar des effets sonores et le serait pour celui des images de synthèse s'il y avait un Oscar pour ça.

Appelons ça un plaisir coupable et ne nous en privons pas. [DS]

Shaun of the Dead : mort de rire

Pour ma plus grande joie, j'ai vu dans la même année les deux seules formes de films de zombies que j'étais susceptible d'apprécier: **28 Days Later**, qui refusait la plupart des clichés et poncifs du genre, et cet automne **Shaun of the Dead**, qui prend le parti de rire des zombies, de leur allure et de leur gestuelle hypercodifiée.

Incarné par l'acteur et scénariste Simon Pegg, Shaun, un modeste employé de commerce et colocataire d'un gros paresseux, voit finir son idylle avec Liz pour cause de routine (il lui infligeait d'interminables soirées au pub local, le Winchester). D'ailleurs, la routine gouverne tellement sa vie que Shaun ne s'aperçoit pas des débuts de l'épidémie de zombisme dans son quartier. Il faudra que le mal frappe dans son propre logement pour qu'il réagisse et rassemble (fortuitement) un groupe d'amis afin de chercher refuge... au pub Winchester.

Pousser le résumé plus loin serait d'autant plus vain que le film savoureux du Britannique Edgar Wright (jusqu'à-là réalisateur de télé-séries) est surtout un enchaînement de farces visuelles et de gags de situation. Le scénario débridé fait le tour de toutes les tribulations attendues dans



un film de zombies (poursuites, déplacements furtifs, siège, contamination des protagonistes un à un...). Mais il le fait avec un humour tel que rares sont les spectateurs qui restent cois. Et cela va du plus subtil et spirituel

commentaire social (par exemple sur le sens figuré du mot « zombie », en contexte urbain) jusqu'au comique le plus gras et le plus *gore*. Du reste, le *gore* abonde, comme dans tout film de zombie qui se respecte : voyez comment on peut venir à bout d'un zombie avec des 33-tours en vinyle et une batte de cricket... [DS]

Immortel (Ad Vitam)

Il est de ces films dont on voudrait pouvoir dire le plus grand bien car ils nous ont procuré des moments de pur ravissement (visuel, dans ce cas-ci). Mais les défauts pèsent lourd sur ce troisième film écrit et réalisé par l'artiste polyvalent Enki Bilal.



Le fait est que Bilal aurait dû se trouver un réalisateur compétent pour la direction d'acteurs, un scénariste qui ait le souci de boucler les divers fils de son récit, et un dialoguiste qui ait, ma foi... le sens du dialogue. Reste la direction artistique, qui est à la hauteur de ce qu'on attendait du bédéiste de **La Foire aux immortels**, de **La Femme-piège**, et du cinéaste qui nous donna naguère **Bunker Palace Hotel** (1989). Son premier film était bien servi par un ensemble d'acteurs de premier plan. Cette fois-ci, seuls trois personnages sont interprétés par des comédiens en chair et en os (dont Thomas Kretschman et Charlotte Rampling). En fait, les autres personnages aussi, mais leurs interprètes ont joué vêtus de combinaisons conçues pour le « *motion tracking* » et ont été remplacés par des images de synthèse. Cela ne s'imposait que pour le dieu-faucon Horus. Pourquoi trois protagonistes « réels » et les autres rabaissés au niveau de personnages de jeux vidéo ? Sûrement pas pour économiser leurs cachets car, de toute manière, on a recruté en presque totalité des acteurs peu ou pas connus.

Voici l'histoire : dans leur pyramide flottant au-dessus d'une New York future (2095), les dieux égyptiens condamnent à mort leur congénère Horus, ne lui accordant que sept jours de sursis pour qu'il répande sa semence dans les entrailles d'une femme élue, qui s'avère être Jill Bioskop, une marginale venant d'être arrêtée. Éluë en vertu de quoi, on l'ignore, peut-être sa chevelure (et ses larmes) bleues, mais plus sûrement le fait qu'elle semble avoir été entièrement refaite, sorte de femme bionique paumée. New York (et le monde ?) est

dominée par Eugenic Corp, genre de dictature médicale pour qui la population semble être un immense réservoir d'organes, de gènes et de cobayes.

Horus s'incarne dans un prisonnier politique qu'il libère, un leader rebelle du nom de Nikopol à qui il fournit une jambe d'acier. C'est lui qui servira de véhicule à sa semence, tout en faisant l'objet d'une chasse à l'homme, entre autres par le biais de créatures sanglantes se déplaçant le long des conduits de la ville. Ajoutons que Central Park est devenue une enclave glaciale sous occupation extraterrestre, mais que ce fil de l'intrigue ne mène nulle part.

Le tout est joué dans des décors de synthèse, comme **Sky Captain and the World of Tomorrow**. Si vous aimez les poursuites, si vous avez aimé l'esthétique du **Cinquième élément** mais trouviez qu'il y avait trop de couleur, si vous aimez votre SF sinistre et pas très encourageante, si vous avez un faible pour les personnages factices qui récitent Baudelaire dans le texte, si vous appréciez les délires visuels du bédéiste Bilal, **Immortel** vous est destiné et, dans ce cas, vous feriez mieux de le voir sur écran géant, les panoramas urbains et les véhicules futuristes à eux seuls valent le coup. [DS]

Innocence : Ghost in the Shell 2

À quelques reprises durant mon visionnement de **Ghost in the Shell 2**, je me suis dit que notre langue – sinon toutes les langues – manquait de superlatifs adéquats pour qualifier certaines scènes du dernier film de Mamoru Oshii. Si vous n'êtes pas trop jeune pour ce faire, pensez à l'effet que vous firent – l'année de leur parution – les survols urbains de **Blade Runner** ou l'apparition du vaisseau-mère de **Close Encounters**. Les décors, surtout lorsqu'il n'y a pas de personnage pour briser l'illusion, feraient honneur à n'importe quel film de science-fiction ne relevant pas du dessin animé. Je pense en particulier à l'attention portée aux reflets sur les surfaces vitrées ou métalliques ; elles sont d'un réalisme photographique. Plus que jamais la frontière entre images de synthèse et animation conventionnelle est brouillée. (À cet effet, voir coup sur coup **Immortel** et **Innocence** s'avère une expérience captivante.)

Ghost in the Shell 2 présente la même structure que son célèbre homonyme de 1995 : pendant le générique, gestation/assemblage d'une androïde en milieu aqueux, intrigue complexe liant le monde réel de 2032 et le cyberspace, interlude méditatif vers le milieu du film avec des images belles à faire pleurer, dénouement avec révélations quasi ontologiques et bande sonore traversée de chants envoûtants.

Le héros, Batou, est ce flic blond et baraqué qui servait d'acolyte à la major Kusanagi dans le premier film (où il s'appelait Bateau,

Photos : Go Fish Pictures



allez comprendre). Avec toutes les améliorations dont il bénéficie, tant physiques que cérébrales, on peut considérer Batou comme un cyborg. Il a pour animal familier un basset, et pour partenaire un policier humain coiffé d'une « coupe Longueuil ». La Section 9, dont ils font partie, est appelée à enquêter sur des *gynoïdes* (des androïdes femelles vouées au plaisir sexuel) qui ont assassiné leurs propriétaires respectifs dans le but apparent d'être

tuées elles-mêmes par les policiers qui viendraient les arrêter. L'enquête mènera nos flics lourdement armés (et conduisant des voitures des années 1950) chez les Yakuza, puis du côté de la Corus, qui fabrique les gynoïdes, et de là dans une cité industrielle dominée par une espèce de cathédrale et traversée par des canaux où défilent les bateaux allégoriques d'un carnaval semi-profane, semi-religieux. On se retrouve ensuite chez un *hacker* de génie, qui habite un manoir dont j'hésite à affirmer s'il est réel ou virtuel – j'y retournerai voir car, à ce point dans mon résumé, l'aspect esthétique a pris depuis un quart d'heure un virage que je qualifierais d'hallucinatoire (quant à l'intensité du plaisir visuel qu'il procure).

Je vous l'avais dit, que les mots allaient me manquer.

Les mots ne manquent pas aux personnages, toutefois. Si j'avais une réserve à exprimer, outre la complexité de certains embranchements de l'intrigue, ce serait envers les dialogues encore plus verbeux que dans le premier **Ghost in the Shell**, à la limite prétentieux par moments. On y cite Descartes, Milton, Confucius, la Kabbale et l'Ancien Testament. L'histoire étant basée sur de profondes questions existentielles (comme bien des films sur les androïdes, qu'on songe à **Blade Runner**), on s'étonne que Malraux ne figure pas à la bibliographie des dialogues.

Mais ne boudons pas notre plaisir : on se plaint assez souvent des films étatsuniens qui reposent exclusivement sur l'humour facile, les fusillades et les poursuites automobiles, ne nous privons pas d'aller voir un film brillant, aux dialogues intelligents et qui propose (ai-je oublié de le dire ?) une véritable fête pour les yeux. [DS]

The Forgotten

Au moment de boucler ma contribution à la présente chronique, j'étais turlupiné par le sentiment d'oublier quelque chose. N'y avait-il pas un autre film que je m'étais engagé à commenter ? Il a fallu Christian Sauv  et sa banque de donn es portable (non, pas sa t te, son ordinateur) pour que cela me revienne, ironiquement r v lateur : **The Forgotten**. Certains ne s'en  tonneraient pas, arguant que le film de Joseph Ruben  tait  minemment oubliable.

La critique a  t  tr s mitig e mais, pour ma part, j'ai trouv  fort honn te ce film mettant en vedette Julianne Moore et le toujours excellent Garry Sinise. Comparons-le   un bon  pisode de la s rie **X-Files**.

Telly, dont le fils de neuf ans est mort dix-huit mois plus t t dans une trag die a rienne, ne parvient pas   faire son deuil ; elle r siste   son psychologue et   son mari qui lui conseillent de « laisser aller ». Mais les choses d rapent s rieusement lorsque les souvenirs m mes du gamin disparaissent : photos, vid os, articles de journaux... Puis une amie, le mari et le psy (Sinise) tentent de la convaincre qu'elle n'a *jamais* eu de fils, sauf un b b  mort-n . Tous la croient folle, y compris le p re (devenu alcoolique) d'une fillette disparue dans le m me tragique accident. Un d tail toutefois le fera changer d'id e et il se joindra   la qu te de Telly (Julianne Moore) pour aller au bout de la v rit , face   une NSA f d rale dont les agents veulent les enfermer. Un  nigmatique personnage au visage impassible confirme le basculement en territoire **X-Files**...



Joseph Ruben nous avait donn , entre autres, **The Good Son**, l'excellent **Sleeping with the Enemy** et **Dreamscape**. Entendons-nous, **The Forgotten** n'est pas un grand moment de cin ma et le sc nario ne r siste pas   quelques questions judicieusement pos es ; toutefois, avec ses effets sp ciaux pas tr s nombreux mais fort efficaces, son suspense bien men , le film devrait plaire aux amateurs de la s rie-culte, de ses ambiances et de son propos. Seule la « fin heureuse », dont on n'est pas s r qu'elle ait appartenu au sc nario initial tant elle semble d pareill e, m'a carr ment d cu.

Joseph Ruben nous avait donn , entre autres, **The Good Son**, l'excellent **Sleeping with the Enemy** et **Dreamscape**. Entendons-nous, **The Forgotten** n'est pas un grand moment de cin ma et le sc nario ne r siste pas   quelques questions judicieusement pos es ; toutefois, avec ses effets sp ciaux pas tr s nombreux mais fort efficaces, son suspense bien men , le film devrait plaire aux amateurs de la s rie-culte, de ses ambiances et de son propos. Seule la « fin heureuse », dont on n'est pas s r qu'elle ait appartenu au sc nario initial tant elle semble d pareill e, m'a carr ment d cu.

On peut esp rer que le DVD offrira, comme cela arrive parfois, une « fin alternative » qui sera, fort probablement, celle tourn e   l'origine. [DS]