

PHENIX

TOUTES LES HUMEURS DE L'IMAGINAIRE

MAG

N°0

ENTRETIENS

David Brin

J-L Fetjaine

CINEMA

Benjamin Gates

Indiana Jones

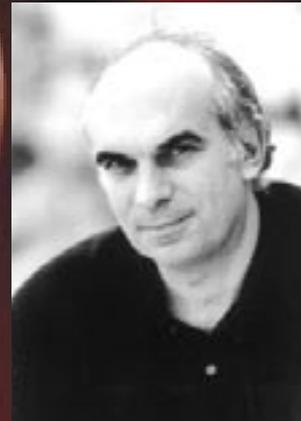
CRITIQUES

Gibson

Silverberg

Blade Trinity

The Grudge



PHENIX MAG - MENSUEL

n°0 - JANVIER 2005

Disparition de Jacques Van Herp

Je suis bien triste de vous annoncer cette nouvelle :

Jacques Van Herp est décédé à Bruxelles ce 30 décembre 2004.

Il était le plus grand spécialiste belge de la SF et du fantastique.

D'abord par sa fabuleuse collection de revues et de titres (*Je sais tout*, *Sciences & Voyages*). D'ailleurs, il se définissait avant tout en tant que «collectionneur».

Il fut très proche de Jean Ray et d'Henri Vernes, deux écrivains avec qui il eut d'innombrables contacts.

En tant qu'auteur, entre autres sous le pseudonyme de Michel Jansen, il écrivit bon nombre de romans et nouvelles très remarquables (*Les Rescapés du Fenris*).

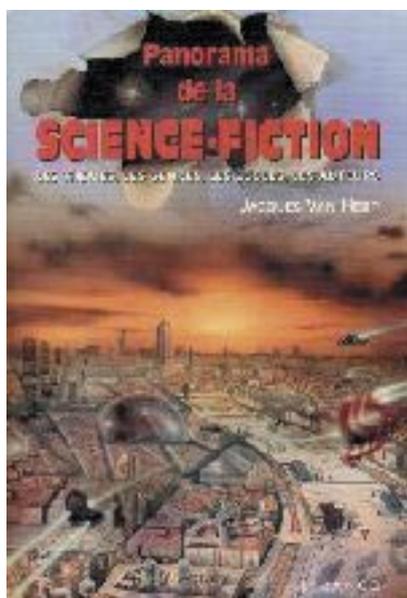
Mais son apport essentiel fut bien entendu le célèbre «*Panorama de la Science-Fiction*», paru initialement chez Marabout, et réédité ensuite par Claude Lefrancq. Livre de base, qui épaula de nombreux amateurs de SF, pour se constituer une véritable bibliothèque de base. Rien qu'à ce titre, Van Herp a droit à une grande reconnaissance. Il avait le don de situer les tendances, en vrai historien.

Comme Pierre Versins et Jacques Sadoul, il est un des fondateurs de la culture SF du XXe siècle, et nous lui sommes tous redevables. Ne l'oublions jamais. D'autant plus qu'il a souligné l'importance de la SF française par rapport à l'anglo-saxonne. Grâce à Van Herp, on connut mieux des auteurs tels que Maurice Renard, Stefan Wul, Francis Carsac, Jacques Spitz ou son cher José Moselli.

Grâces lui soient rendues.

Il fut sans doute le seul critique à avoir signifié la véritable place de la France dans le monde de la SF, l'une de premières grâce à Jules Verne (dont il étudia l'illustration) et Rosny-Aîné.

Mais il connaissait aussi parfaitement la SF anglo-saxonne, qu'il aimait tout autant. Ses études sur les 'mythologies modernes' (l'oeuvre des lovecraftiens) chez Recto-Verso restent incontournables (voir son Cahier de l'Herne, à cet égard).



Cet homme avait énormément de talents, trop peu (re)connus, peut-être.

Je suis bien heureux, malgré l'occasion triste, de lui rendre ce vibrant hommage.

Bruno Peeters

orphelin d'un grand mentor



SOMMAIRE

**Benjamin Gates
et le Trésor des Templiers**

4

Jean-Louis Fetjaine

6

Les Aventuriers de L'Arche Perdue

8

David Brin

12

William Gibson

18

Robert Silverberg

19

Blade Trinity

20

The Grudge

22

EDITO

Que la vie est étrange... Alors que l'année 2005 s'annonce sous d'excellents auspices pour les amateurs d'Imaginaire (un nouveau Batman ? Dark Vador enfin révélé ? King Kong par Peter Jackson ? Les Chroniques de Narmia sur grand écran ? Le Guide du Routard Galactique enfin adapté ? Vous en voulez encore ?), la réalité frappe durement avec ses centaines de milliers de morts dans les flots d'un tsunami qui ne doit rien aux magiciens des effets spéciaux ou le décès d'un grand monsieur en la personne de Jacques Van Herp... La réalité s'est aussi chargée de secouer le Phénix dans ses diverses incarnations, des débuts « faniques », à la professionnalisation, en passant par les transformations voulues par des éditeurs « éclairés », l'animal imaginaire a bien failli disparaître à jamais... Après un épisode sur le web sous la forme d'un site dont la lourdeur technique a rapidement dépassé les compétences et la bonne volonté d'un webmaster amateur, il fallait revenir. C'était tout simplement trop con d'attendre la venue d'un éventuel repreneur providentiel, prêt à relancer l'animal dans le grand cirque de l'édition d'aujourd'hui. C'est alors qu'est venue l'idée du webzine en PDF... Un Phenix Mag tel que nous l'avons rêvé, avec l'esprit de Phénix, les humeurs de l'imaginaire, dans un nombre de pages qui variera selon les envies et l'actualité, avec des critiques, des interviews, des points de vue, des rencontres... Un Phénix qui ne sera pas non plus esclave d'une actualité, d'un rythme de parution ou d'une rentabilité immédiate. Un Phénix que l'on vous offre sans autre contrepartie que d'entendre votre avis. Parce que nous adorons donner le nôtre !

Phenix Mag n°0, janvier 2005. Edité par Les Editions du Chabernak, 5 rue de Liège, 4287 Lincent - Belgique.

<http://phenixweb.be.tf/> - bailly.phenix@skynet.be.

Directeurs de publication et rédacteurs en chef :

Marc Bailly et Christophe Corthouts

Ont collaborés : Marc Bailly, David Brin, Christophe Corthouts, Jean-Louis Fetjaine, Josèphe Ghenzer,

Okuba Kentaro, Bruno Peeters

Les textes et dessins restent la propriété de leurs auteurs.

Benjamin Gates

et le Trésor des Templiers

Par Christophe Corthouts



Bien décidé à découvrir ce fabuleux magot accumulé par les chevaliers d'autrefois, Benjamin a quasi tout perdu... Jusqu'au jour où il parvient à s'associer avec un milliardaire aussi fêlé que lui, le dénommé Ian Howe. Tout part en vrille lorsque les deux hommes découvrent que la clé de Benjamin mène à un second indice, caché au dos de la Déclaration d'Indépendance des Etats-Unis. Ben se voit bien remplir des tas de papiers pour pouvoir analyser la chose à tête reposée... Howe décide plutôt d'engager une bande de mercenaires pour voler l'original de la déclaration !

Soyons clairs, depuis qu'Indiana Jones a racroché le fedora à la fin de *La Dernière Croisade*, la Grande Aventure se porte plutôt mal sur grand écran... Quelques soubresauts avec *La Momie*, une série artificiellement tenue en vie avec *Tomb Raider*... Et à part ça ? Pas grand-chose, le souffle épique de notre époque soulevant davantage la tunique des personnages de fantasy ou celles des héros historiques passés à la moulinette de l'usine à rêve.

Lorsque les premières bandes annonces de *National Treasure* sont apparues sur le net, une légère bise d'espoir s'est mise à souffler sur les contrées désertiques des amateurs d'aventures et de chasses aux trésors bien barrées. Déjà, au scénario, on retrouve Terry Rossio et Ted Elliot. Ces deux cadors, en plus d'être aux commandes d'un des sites les plus solides et les plus honnêtes pour les apprentis scénaristes voulant percer à Hollywood (<http://www.wordplayer.com/>, anglophones allez y faire un tour c'est dément, drôle et fichtrement malin), sont également à l'origine des *Pirates des Caraïbes*, poillade un rien tirée en longueur je vous l'accorde, mais trempée dans le fun pur jus. Ensuite, en tête d'affiche, on retrouve l'acteur au physique de chien battu le plus barré de la A-List : Nicolas Cage. Parfois fourvoyé dans des niaiseries sans nom (enfin, si *Family Man*, « ça » porte un nom, mais faites pas les malins, vous avez compris ce que je veux dire...), Cage a su, sous la houlette de Jerry « faut que ça pète » Bruckheimer, se tailler une solide réputation d'action héros au grand cœur. Un croisement entre les muscles de

II fallait s'y attendre ! Alors que le *Code De Vinci* fait un carton à travers le monde, alors que de véritables excursions sont organisées pour que les lecteurs du livre de Dan Brown puissent découvrir de leurs propres yeux les lieux même de l'action, alors que Tom Hontes et Richie Cunningham, pardon Ron Howard, se lance dans l'adaptation cinématographique de cette chasse au trésor sur fond de remise en questions (légère tout de même la remise en question...) des fondements de l'Eglise Catholique, ce bourrin de Jerry Bruckheimer, jamais en retard d'une mode, lance sur les écrans Benjamin Gates ! Qui ça ? En gros, il s'agit du petit-fils d'Indiana Jones, archéologue et passionné d'histoire, dont la famille possède, depuis plusieurs générations, un indice, une clé, qui mène au trésor des Templiers (d'où le ridicule titre français de la chose, en passant...).



Stallone et l'air ahuri de Hugh Grant quoi... Si, si, revoyez *The Rock*, c'est tout à fait cela.

Et voici donc que tous ces éléments, auxquels viennent s'ajouter des tonnes de seconds rôles bien charpentés, un méchant qui ressemble à Boromir (normal, c'est Sean Bean hé...) et une chasse au trésor juste assez incroyable pour paraître plausible, coagulent pour former un divertissement d'aventures comme on en avait plus vu depuis une paie. Soit un film dont la structure s'inspire de celle de *La Dernière Croisade* (tiens donc...) et dont les séquences d'actions ne font pas appel à outrance aux logiciels d'images de synthèse, ceux qui vous transforment à coup sûr le moindre accident de la circulation en ballet Béjart de la tôle froissée, avec double pirouette de bagnoles en suspension ralentie et réception casse-gueule à base de pare-chocs à peine froissés... Un film classique quoi, une perle rare dans ce monde de malades où le terme « classique » justement ne semble plus

s'appliquer qu'à des ressorties d'éditions spéciales en DVD, où le résultat des films est avant tout calculé sur son week-end de sorties et sur les ventes de galettes numériques les premiers jours de leur mise en circulation

Je m'emporte, je m'emporte, mais n'empêche qu'avec ce satané Benjamin Gates, il semblerait, qu'exactement comme pour *Les Pirates des Caraïbes*, Jerry « j'ai voulu faire *Titanic* avec des avions mais le film a coulé encore plus vite que le bateau », Bruckheimer ait retrouvé la formule magique de l'aventure, celle qui tenait nos aînés éveillés au coin du feu et qui nous excitait comme des puces lorsque nous prenions d'assaut les cinoches il y a vingt ans. Merde alors, *Benjamin Gates Et le Trésor des Templiers* fera certainement partie de ces films que l'on glisse dans son lecteur de DVD par un dimanche de pluie pour s'éclater un bon coup. Je ne sais pas vous, mais moi ça fait longtemps que j'avais pas vu ce genre de pel-



ENTRETIEN

Jean-Louis Fetjaine

Par Marc Bailly

Diplômé d'Histoire médiévale et de philo, né en 1956, Editeur (Hors Collection et Le Pré aux Clercs), Jean-Louis Fetjaine est l'auteur de la *Trilogie des Elfes* et du *Cycle de Merlin* chez Belfond.

Quel a été votre parcours littéraire ? Comment êtes-vous entré en contact avec le monde de l'édition ?

J'ai été journaliste, puis traducteur, rewriter et "nègre" aux Presses de la Cité. En 91, j'y ai créé la collection "Hors collection", qui est devenue quelques années plus tard une maison d'édition à part entière. Plus tard, on m'a confié le Pré aux Clercs.

Pourquoi vous être ensuite tourné vers la fantasy ? Votre diplôme en histoire médiévale vous y a-t-il prédisposé ?

Sans aucun doute. Mes premiers livres en tant qu'auteur étaient des textes d'humour chez Hors Collection (*Le Guide du jeune père*, etc.). J'avais commencé *Le Crépuscule des elfes* il y a très longtemps, sans véritable but. J'ai repris les quelques pages existant pour les développer et, progressivement, l'histoire s'est enrichie. C'est au départ une trame très "Donjons et Dragons" : une équipe d'aventuriers doit trouver un artefact et résoudre une énigme. Le roman a pris de la force quand j'y ai introduit de plus en plus de références aux mythes anciens, des domaines celtiques et gaéliques.

***Le Pas de Merlin* et *Brocéliande*, sa suite, pourraient presque être considérés comme des romans historiques. Qu'en est-il exactement ?**

Ce sont tout à fait des romans historiques. Tous les faits, tous les personnages ou presque sont authentiques. Bien sûr, on glisse progressivement dans le Merveilleux, mais pour être fidèle à l'esprit du Moyen Age, il faut traiter de Merveilleux. C'est une époque qui croit profondément à la magie, qu'elle soit chrétienne (miracles, saints...) ou païenne.

Combien de volumes comprendra cette histoire de Merlin ?

Deux. L'histoire est finie.

L'écriture de vos romans vous demande-t-elle beaucoup de recherches ?

Depuis sept ans, j'explore l'univers arthurien, les mythes et les légendes de ces contrées, plus toutes les recherches sur l'Histoire, la toponymie, les lieux, plus ce qu'il faut recréer, les "trous" historiques qu'il faut combler... Oui, beaucoup de recherches.

Pourquoi vous être servi de la réalité de l'époque alors que nombre d'auteurs à succès inventent une «autre» réalité, une «autre» mythologie ? Quel est votre but ?

Parce que la réalité, en l'occurrence, est plus forte que n'importe quelle fiction, et parce que l'exercice consistant à recréer un monde a déjà été fait et refait. Je doute qu'on puisse vraiment innover dans ce sens. En tout cas, je ne le pourrais pas. En revanche, retrouver cette Histoire (avec un grand H) disparue ou oubliée, faire revivre ces temps épiques, c'est non seulement plus satisfaisant pour moi, mais aussi sans doute pour le lecteur, qui y retrouve un peu de son histoire, de ses racines.

Quels sont les auteurs de fantasy qui vous ont influencés ?

Tolkien bien sûr. C'est tout, je crois...

Auriez-vous aimé vivre à cette époque ?

Sûrement pas, non ! Une époque de guerres incessantes, de famines et d'épidémies... Il vaut mieux la regarder de loin. Ce qui ne veut pas dire que la nôtre soit idéale...

Que pensez-vous du succès de la fantasy, au niveau littéraire, mais aussi, au niveau cinématographique ?

La France a beaucoup de retard sur le monde anglo-saxon, de ce point de vue là. Il y a énormément à faire non seulement pour découvrir la Fantasy britannique ou américaine, mais aussi et surtout pour développer si possible, tant au cinéma qu'en édition, une Fantasy d'inspiration française ou européenne.

Puisqu'on en est à parler cinéma, que pensez-vous de *Merlin l'enchanteur* de Walt Disney ?

Que c'est l'adaptation d'un livre et non une oeuvre originale. Mais, comme tous les Walt Disney classiques, c'est un grand film, qui a fait rêver et rire des millions d'enfants depuis des années (dont moi) et les a initiés au monde d'Arthur et de Merlin. La particularité "historique" du mythe arthurien est d'avoir constamment été enrichi, depuis Geoffroy de Monmouth vers 1150 jusqu'à nous. Notre perception du mythe dépend tout autant des textes originaux que de *Merlin l'enchanteur* de Disney, d'*Excalibur* de John Boorman ou des *Dames du Lac* de Marion Zimmer Bradley. Le film *Le roi Arthur*, qui sort en août, donne une vision nouvelle d'un Arthur historique commandant des Sarmates stationnés sur le Mur d'Hadrien. C'est une piste très suivie en ce moment, notamment par des universitaires américains et qui est tout à fait intéressante. Le film est très réussi et enrichira lui aussi le mythe. Il ne faut pas s'en offusquer puisque, encore une fois, il n'a cessé d'être réécrit, enrichi, revisité au cours des siècles par des centaines d'auteurs. C'est bien que ça continue.

Quels sont vos projets ?

Vous croyez vraiment que je vais vous le dire ?

Propos recueillis en juillet 2004.

Le Pas de Merlin - Brocéliande

Né en 1957 Jean-Louis Fetjaine a commencé sa carrière littéraire pour le biais de textes « humoristiques », **Le Guide du jeune père** par exemple. C'est en 1998 qu'il commence sa carrière dans le domaine de la fantasy avec sa célèbre trilogie des Elfes, d'ailleurs saluée par un Prix Ozone en 2000. En 2003 paraissent **Le Pas de Merlin** qui a remporté le Prix du meilleur roman de fantasy – Imaginales 2003 et en 2004, sa suite, **Brocéliande**.

Merlin est une figure légendaire, autant en Grande-Bretagne que dans le monde entier. « Mondialisé » par Walt Disney avec son célèbre dessin animé, Merlin est devenu une figure incontournable du folklore mondial. Jean-Louis Fetjaine se démarque ouvertement de ce Merlin folklorique en essayant de coller au mieux à l'Histoire, la vraie. Autant l'existence du roi Arthur, que l'on associe souvent à Merlin, n'est pas vraiment prouvée, autant l'existence de Merlin semble historiquement avérée. Fetjaine se propose donc de coller au plus près à l'Histoire et nous en avertit dans sa préface.

Nous voilà donc entraînés dans la Bretagne du 6^e siècle où de nombreuses peuplades se livrent une lutte acharnée pour obtenir le pouvoir. Le petit Merlin, alors âgé de 15 ans, Myrddin de son vrai nom, se voit balloter par monts et par vaux et apprend, dans le 2^e tome, quelle est sa vraie nature, quel sera son rôle. Il découvre le secret de sa naissance.

Ce bref résumé est loin de donner toute l'ampleur de ces deux volumes. Roman historique ou histoire romancée ? Fetjaine a écrit là un livre remarquable tant au point de vue de l'Histoire qu'au point de vue de l'aventure pure et simple. Il mélange réalité et mythologie puisqu'il associe les Elfes à Merlin.

Récit fort et passionnant, ces romans bouillonnent de la brutalité âpre du 6^e siècle, de la vie rude des personnages. Personnages qui sont dépeints avec toute la rudesse de l'époque.

Autant sa trilogie des Elfes était chatoyante et merveilleuse, autant ces deux livres nous ramènent plutôt vers la barbarie et la brutalité de l'histoire.

Jean-Louis Fetjaine, Le Pas de Merlin et Brocéliande, Belfond.

Marc Bailly



LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE

La perfection spielbergienne ?

Par Christophe Corthouts

Peut-on vraiment évoquer la Grande Aventure, avec des majuscules partout, sans parler d'un certain film sorti en 1981 ? Vous savez, cette histoire d'Arche que les Chrétiens ont un jour mal rangée et que les petits sbires d'Hitler en mal de domination mondiale se sont soudain mis à chercher quelque part dans le désert égyptien ? Cette histoire d'un professeur d'archéologie plutôt propre sur lui la plupart du temps... mais qui enfle régulièrement une vieille veste de cuir et un fedora usé pour parcourir le monde à la recherche de reliques sacrées ? Vous savez... Les Aventuriers de l'Arche Perdue...

Indiana Jones. Accompagné de la marche triomphante composée par l'insubmersible John Williams, l'archéologue aventurier né dans l'esprit de George Lucas est devenu, pour toute une génération, l'incarnation même du « film d'aventure ». La preuve ? Depuis la sortie de *La Dernière Croisade*, en 1989 (ouais, quinze ans les gars, presque seize... ouille, ça ne nous rajeunit pas ça...) la plupart des amateurs de cinéma d'aventure guète le retour de la silhouette intemporelle du Docteur Jones au détour de la moindre info distillée sur le net. Avec un Ford qui ne rajeunit pas, un Spielberg qui enchaîne les projets sans jamais pouvoir s'arrêter sur le devenir de son aventurier et un Lucas qui consacre toute son énergie à fâcher les allumés du sabre laser, la panoplie d'Indy prend la poussière dans une cave bien gardée de chez Lucasfilms. Mais finalement, pourquoi une attente pareille ? Pourquoi une sortie DVD événementielle ? D'autant qu'avec trois films au compteur, Indiana Jones a certes marqué les esprits, mais on est loin du culte et d'une fusion totale avec la culture populaire opérée par la saga Star Wars. En fait, heu, la réponse n'a pas vraiment besoin d'une thèse de doctorat. As-

sez simplement *Les Aventuriers de l'Arche Perdue* est un putain de bon film... Et ses deux suites, si elles portent en elles des références autobiographiques étonnantes liées à Steven Spielberg et Lucas (dans le genre, thérapie, *Le Temple Maudit* est un vrai cas d'école, mais nous y reviendront un jour...) et ne bénéficie plus de la fraîcheur du premier opus, restent des sommets de cinéma populaire des années quatre-vingt. Mais, excusez-moi pour la digression, nous étions là pour parler des Aventuriers, je crois...

L'idée de mettre en scène les aventures d'un archéologue vient à l'esprit de George Lucas en 1973 (déjà !). Alors qu'il travaille à l'écriture laborieuse de ce qui deviendra Star Wars, il se souvient avec nostalgie des serials des années 30-40. A l'époque, le film principal, dans les salles américaines, était précédé d'un serial, une sorte de feuilleton dont chaque épisode se terminait par une situation terriblement dangereuse, voire mortelle pour son héros. L'idée était alors de fidéliser le spectateur et de lui donner envie de revenir au cinéma la semaine suivante.

Alors que *Star Wars* est un triomphe, en marche pour devenir un phénomène de société, Lucas et Spielberg se retrouvent sur une plage hawaïenne pour discuter de leurs futurs projets. Le réalisateur de *Jaws* confie alors à son ami qu'il rêve de mettre en scène un James Bond... Un vœu pieu puisque la production des aventures de l'agent de sa très gracieuse Majesté exige un anglais devant... et derrière la caméra. Sans coup férir, Lucas propose alors à Spielberg son idée d'aventurier « comme on n'en fait plus ». Seul hic, Lucas a travaillé plusieurs jours en compagnie de Phillip Kaufman sur le script des Aventuriers et ce dernier désire le mettre en scène. Mais comme c'est souvent le cas dans le monde du cinéma, Kaufman



est appelé sur un autre projet (*The Right Stuff*, pour ne pas le citer...) et Spielberg décroche le poste de metteur en scène des aventures de celui qui s'appelle encore, dans le scénario concocté par Lawrence Kasdan sur les conseils de Lucas, Indiana Smith. Quelques réunions de travail plus tard, Indiana Jones prend une forme presque définitive, il ne sera pas alcoolique (comme l'aurait voulu Spielberg, en hommage au personnage de Bogart dans *Le Trésor de la Sierra Madre*), ni playboy (comme l'aurait voulu Lucas, entouré de magnifiques créatures au look inspiré des actrices classiques des années 30-40), mais simplement un professeur d'archéologie, monsieur-tout-le-monde, qui semble simplement avoir un flair particulier lorsqu'il s'agit de mettre la main sur des reliques de toutes sortes.

Habitué des dépassements de budgets et des retards de tournage, Spielberg parviendra tout de même à boucler ces *Aventuriers* en 73 jours de tournage, grâce à une production particulièrement préparée (story boards, maquettes, économie d'échelle...) et surtout un scénario où toutes dérives superflues sont élaguées (une séquence se déroulant à Shanghai disparaît tout comme un hangar tout entier rempli d'armes futuristes mises au point par les nazis...).

A sa sortie aux USA le 12 juin 1981, *Raiders of The Lost Ark* rafle rapidement la mise... Et devient le plus gros succès de l'année, avant de grimper une à une les marches du box-office de tous les temps. A travers le monde, le succès est tout aussi phénoménal. Avec Indiana Jones, Spielberg crée non seulement un personnage de cinéma récurrent et original du monde cinématographique, mais façonne aussi une icône, une représentation de « l'aventurier » qui s'installe durablement dans l'inconscient collectif.



La Somme du cinéma de Spielberg

Avec *Les Aventuriers de l'Arche Perdue* peut-on déjà parler de « somme » pour un réalisateur comme Steven Spielberg ? Finalement, cette première aventure d'Indiana Jones n'est que le cinquième long métrage d'un metteur en scène qui n'a que 34 ans à l'époque du tournage. Et pourtant... Et pourtant on ne peut être que soufflé par la maîtrise de l'espace, de la narration, de l'action et des acteurs dont fait preuve celui pour qui les mots « génie » et « cinématographique » semblent avoir été inventés.

Maîtrise de l'espace tout d'abord. Dans un prologue devenu aujourd'hui mythique, Spielberg utilise au maximum un décor qui se résume finalement à un étroit boyaux tapissé de toiles d'araignées. En quinze petits minutes, Spielberg nous offre d'explorer les moindres recoins des lieux et d'y installer une tension, un suspense, un début, une résolution, une crise... Tout cela en jouant sur une échelle de plans relativement restreinte.

Maîtrise de la narration. Avec son articulation classique en trois actes, *Les Aventuriers* n'ennuie jamais le spectateur, offre dans chaque scène un élément à même d'alimenter la narration, de la propulser vers



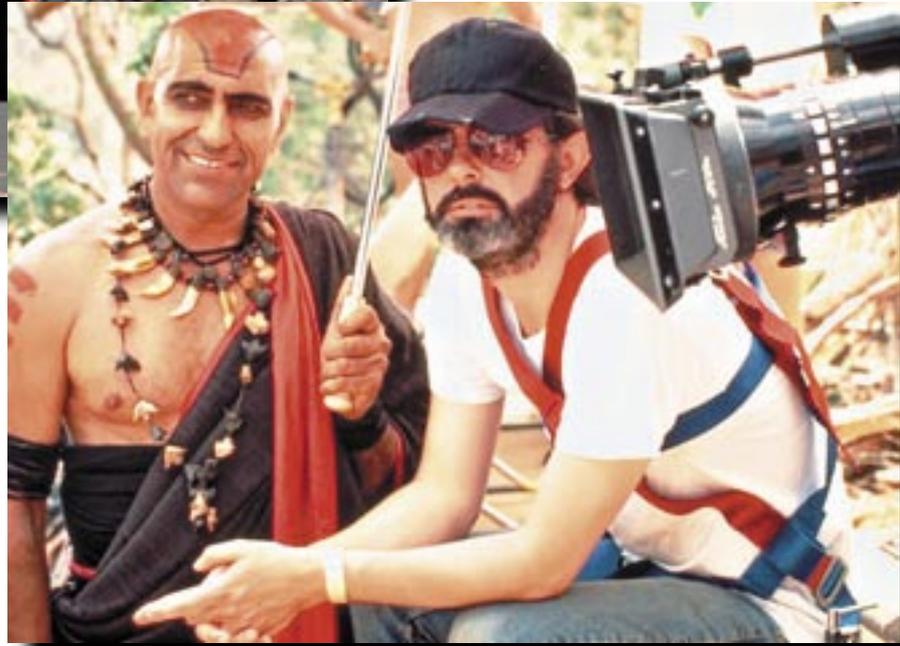
l'avant, de tisser un tout fluide... Jusqu'à ce prologue, que d'autres auraient conçu comme un simple roller-coaster qui permet d'installer rapidement la relation entre Indiana Jones et Belloq et offre ainsi au spectateur de découvrir mesis du héros et sa vision du monde.

Maîtrise de l'action. Comment ne pas parler de maîtrise lorsque l'on se repasse, en boucle, cette immense scène des camions ? L'enchaînement est d'ailleurs époustouflant, entre le moment où Indy et Marion s'échappent du puits des Ames où les Allemands les ont enfermés et la montée du couple à bord du vieux bateau à vapeurs. Sans une redite, sans utiliser deux fois la même idée (les frères W. devraient en prendre de la graine, eux qui nous ont resservis douze fois la même baston entre Néo, l'Agent Smith et toutes ses déclinaisons...) le récit se déplace de manière trépidante, avec un sens de l'action qui laisse aujourd'hui encore pantois. Qu'aujourd'hui, quelqu'un me pointe du doigt une scène d'action aussi intense que celle de la poursuite avec les camions... qui ne fait intervenir aucun trucage digital et qui reste totalement lisible d'un bout à l'autre ! Maîtrise des acteurs enfin... Car s'il est un vrai « technicien du cinéma » dans l'âme, Spielberg possède tout de même, à l'inverse sans doute de son ami George Lucas, une vraie tendresse pour les acteurs et leurs capacités à s'investir dans un rôle. Dans *les Aventuriers de l'Arche Perdue*, même si le casting touche à la perfection, la direction d'acteurs est-elle aussi parfaitement maîtrisée. Jouant à la perfection avec le côté maladroit/ordinaire d'Indiana Jones, parfaitement incarné par Harrison Ford, Spielberg fait de son couple de cinéma une mécanique parfaitement huilée... tout en mettant à mal les clichés de la demoiselle en détresse (Karen Allen, dans la peau de Marion Ravenwood semble capable de résoudre l'énigme de l'Arche par elle-même ou presque...). Une alchimie qui atteint



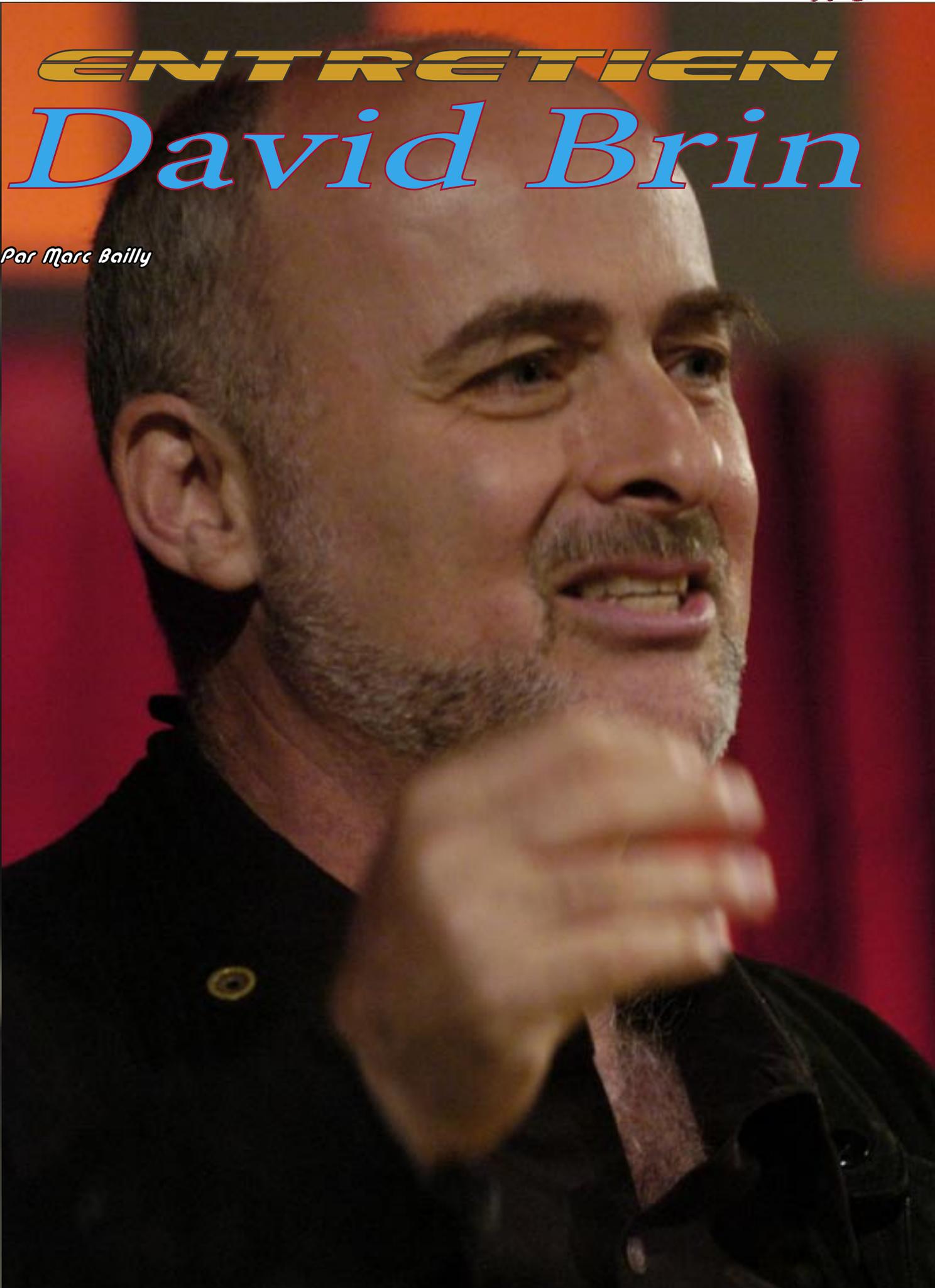
des sommets lors de la scène du bateau, en partie improvisée, où le jeu des acteurs, l'écriture, la cinématographie, le traitement du son... se mêlent pour donner une scène classique parmi les classiques. Dans ce sens, *Les Aventuriers de l'Arche Perdue* peut être perçu comme une somme. La somme des influences populaires réunies par le jeune Steven Spielberg au travers de son passage chez Universal, puis son accession à la réalisation avec *Jaws*. Ainsi, si Indiana Jones doit beaucoup à George Lucas, sa forme cinématographique est définitivement le fait de Spielberg, de son expertise en tant que metteur en scène, de son sens du rythme et des besoins du public en terme de divertissement populaire. Peut-être le réalisateur d'*E.T.* (qui constitue un second sommet dans sa carrière, sorti sur les écrans l'année suivante, mais qui semble plus consensuel que les aventures d'Indy) s'est-il trouvé à ce moment là au carrefour d'une rencontre entre un producteur, un scénariste, une équipe de techniciens, des acteurs... qui ont fait des *Aventuriers de l'Arche Perdue* un film quasi unique dans sa filmographie... Sans doute pas son meilleur film (encore que...) mais bien une œuvre fraîche, différente, maîtrisée, qui résiste encore aujourd'hui au passage du temps, ne prends pas une ride et se laisse revoir avec plaisir quelle que soit la saison, l'heure ou la météo ! ou la météo !





ENTRETIEN
David Brin

Par Marc Bailly



Vous qui avez abordé de nombreux problèmes dans vos romans précédents (la vie extraterrestre dans «Infinity's Shore»; la couche d'ozone dans «Earth»; le nucléaire dans «The Postman»; les voyages dans l'espace dans «Heaven's Reach»; le clonage dans «Glory Season»), qu'avez-vous voulu dénoncer dans «Kiln People»?

Il y en a plusieurs. D'abord, la notion de la transformation de l'humain et de l'augmentation du nombre d'humains sur la Terre. La science-fiction a longtemps été fascinée par la notion de changement – tant dans le monde extérieur que dans la nature humaine. Bien entendu, c'est là une des raisons de l'hostilité de l'establishment littéraire vis-à-vis du genre, eux qui se sont toujours investis dans une notion centrale, celle des vérités éternelles de l'humain. Une notion oppressante et erronée. Ils défendent l'idée selon laquelle les enfants doivent commettre les mêmes erreurs que leurs parents. Toujours. Une idée stupide puisque le cœur même de la littérature, c'est de défendre des valeurs d'empathie et de compréhension de l'autre. Si la littérature a le dernier mot, aucune vérité éternelle n'est possible. Nous devons apprendre. Et changer. Dans *Le Peuple d'argile*, je me demande... que veulent les gens ? Nous voulons les plaisirs, bien sûr. Le succès. La découverte. L'apprentissage. Mais nous voulons toujours plus. Plus de temps, plus de vie. De nombreuses histoires de science-fiction ont abordé les dangers de l'immortalité. Mais l'immortalité nous apporte plus de vie d'une manière assez simpliste, simplement en ajoutant des années supplémentaires à notre espérance de vie. J'ai choisi d'aborder une variation de ce thème. Et si nous pouvions ajouter quelques années à notre vie de manière réellement utile ? En parallèle. En offrant aux gens la possibilité d'être en plusieurs endroits en même temps ? En amplifiant et en multipliant la nature humaine, comme nous sommes arrivés à amplifier et multiplier nos sens ?

Quel regard portez-vous sur notre société?

Si j'étais entouré d'optimistes, je serais en train de hurler et de balancer des briques dans les vitrines pour attirer l'attention sur les problèmes à résoudre. Mais les lanceurs de briques ne sont pas rares. La propagande hollywoodienne nous a appris à lancer des briques dans les vitrines. Il suffit de songer à un seul film populaire pour y retrouver la notion du Doute face à l'Autorité, l'individualisme et une certaine forme, bizarre, de tolérance. Bien sûr, je suis d'accord avec ces messages. Je les reprends

dans mes romans et mes histoires. Mais, ce que je trouve amusant, c'est que peu de gens remarquent que nous sommes conditionnés à défendre ces valeurs. Ce sont les thèmes communs de nombreuses chansons, d'histoires, de nombreux mythes. Mais en même temps, nous détestons nous entendre dire que nous sommes conditionnés pour être des excentriques et des rebelles ! Nous préférons imaginer avoir inventé l'individualisme. Prenez tous ces étudiants qui portent du noir 24 h sur 24. Un uniforme, signe d'un culte qui prétend avoir inventé la rébellion et le cynisme. Désolé, mais nous sommes tous rebelles et individualistes, dans un certain sens. Et parfois, nous essayons des échecs. C'est le questionnement, l'idée que les choses peuvent changer, si nous nous plaignons et si nous nous battons avec assez de force... Cette idée peut changer le monde et nos enfants. Une uniformité tranquille n'est pas la solution. Un monde meilleur jaillira du bruit et des transformations, d'une remise en question du pouvoir qui nous doit des comptes. Et c'est exactement ce pour quoi l'on nous conditionne... Et c'est je crois l'un des grands paradoxes, l'une des grandes ironies de notre société.

Comment vous est venue l'idée de «Le Peuple d'Argile»?

En tant que parent... Et avec tant de projets en cours... J'ai parfois l'impression de me battre contre le temps... Je voudrais trouver du temps pour faire plus de choses. J'ai alors réalisé... les humains sont très forts lorsqu'il s'agit de trouver des moyens de satisfaire nos désirs. Les gens voudraient plus de temps... Peut-être la technologie nous proposerait-elle des « copieurs de foyer » ? Sauf qu'au lieu de copier des documents, cette machine pourrait vous permettre de vous copier vous-même. Je ne parle pas de clones. Les clones ne sont pas des copies de personnes. Ce sont des individus avec leurs valeurs et leurs droits humains. Les jumeaux sont des clones et nous avons décidé depuis longtemps qu'ils naissent égaux en droits. Non, les copies dans *Le Peuple d'Argile* sont des copies bon marché, temporaires, faites de glaise. Elles peuvent avoir des souvenirs, des ambitions... Mais elles savent toujours qui est l'original, le citoyen, avec ses droits. Feriez-vous des copies si vous saviez qu'elles disparaîtraient après 24 heures ? Dans *Le Peuple d'Argile*, l'angoisse de cette situation est relativisée par le fait que l'original peut télécharger les souvenirs de ses copies à la fin de chaque journée. Donc, les vies dupliquées se prolongent dans un seul et même esprit. Mais

les implications psychologiques et morales du processus sont nombreuses... et renversantes. C'est un rêve devenu réalité... Mais également un véritable cauchemar... Et un chouette concept à explorer.

Vous qui avez écrit sur la vie extraterrestre, croyez-vous que nous puissions en rencontrer bientôt? Pourquoi n'est-ce pas déjà fait?

Vous décrivez ce que j'appelle le "Paradoxe du Silence". La vie devrait être une denrée courante dans l'univers. Les voyages intergalactiques très difficiles, mais possibles. Alors pourquoi la terre n'a-t-elle pas été colonisée pendant les 3 milliards d'années durant lesquelles aucun sapiens n'était présent pour se l'approprier ? Des visiteurs auraient pu laisser des traces, des déchets dans les océans... Une seule goutte aurait pu changer la vie pour toujours et nous en retrouverions des traces dans les fossiles. J'ai beaucoup écrit sur ce sujet, en tant qu'astronome et auteur de romans. C'est l'essence même de cette « autre chose » qui nous fascine... et emplit nos rêves.

Comment êtes-vous entré dans l'univers de « Fondation » pour écrire « Foundation's Triumph »?

Les héritiers de Isaac Asimov voulaient que cet univers soit achevé par les « killer bees », soit Greg Bear, Gregory Benford et David Brin. Nous ne pouvions pas refuser... *Fondation* et *Les Robots* sont deux séries qui constituent une extraordinaire discussion sur la destinée humaine. J'ai eu l'honneur de nouer tous les fils laissés par Isaac, dans ses livres les plus connus, comme les plus obscurs. C'était un travail terriblement précis et difficile, puisqu'il devait également se dérouler

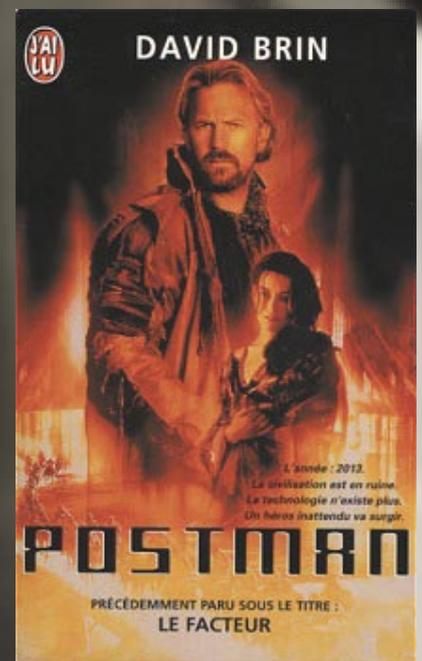
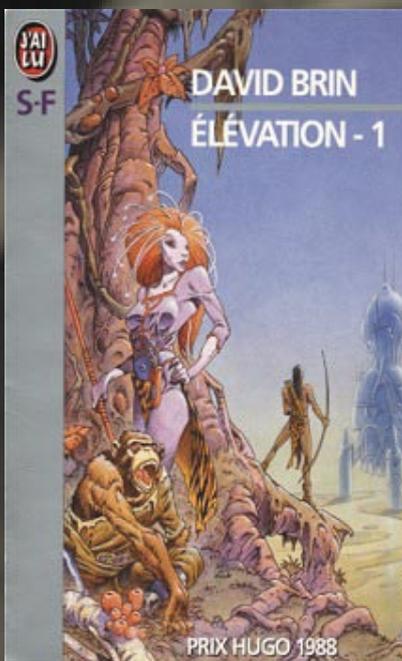
dans le cadre d'une histoire intéressante, amusante et pleine d'idée. Certains m'ont dit que *Le Triomphe de Fondation* atteignait ce but. En tous les cas ce fut un défi amusant.

Comment considérez-vous Isaac Asimov?

Isaac Asimov a commencé à réfléchir sur la destinée

humaine alors qu'il travaillait dans le magasin de bonbons de son père. A une époque où le monde était dans la tourmente. Des forces incommensurables étaient à l'œuvre et des populations entières se comportaient de manière illogique et dangereuse – même à l'encontre de leur propre bien être. Des millions de gens pensaient que la solution se trouvait dans des recettes que l'on appelait idéologie. Le jeune Isaac était trop intelligent pour se laisser séduire par une de ses idéologies. Du marxisme au fascisme en passant par l'ultra-capitalisme, tous voyaient l'être humain comme une créature simple d'esprit, facile à décrire, au comportement prévisible à travers quelques textes abscons. En tant que scientifique, bien éduqué, observateur, il voyait que la plupart de ses scénarios étaient de la poudre aux yeux, plus proches de la religion que de la science. Et pourtant, Isaac comprenait parfaitement pourquoi les gens cherchaient ce genre d'idéologies, ce genre de modèles pour expliquer leur comportement. Entouré de tant d'irrationalités, Isaac rêvait qu'un jour peut-être, quelqu'un découvrirait un moyen de comprendre l'humain dans toute sa complexité. Il n'avait aucune idée de la solution de ce genre de problème, mais il était trop sensé pour attendre des réponses de la part des dingues qui prêchaient sur les radios au milieu du vingtième siècle. Mais dans le futur ? Lorsque les humains seraient présents dans toute la galaxie ? Les humains seraient peut-être moins faibles ? Laisseraient-ils les mathématiques résoudre l'évolution des peuples ? Comme les formules dynamiques de la chimie permettent de simplifier les comportements de vastes agglomérats de molécules gazeuses ? Prenons cette notion et ajoutons-y

les lectures du jeune Isaac. En un seul été, il a dévoré *La Chute de l'Empire Romain*, de Gibbon. Mélangeons tout cela et jetons une pincée d'aventures dans la préparation et les choses commencent à apparaître. Des « choses » qui constitueront des classiques de la science-fiction du milieu du 20ième siècle. Hélas, Isaac n'a pas eu le temps



d'explorer les implications de ses réflexions aussi loin qu'il l'aurait voulu. La mort nous rattrape tous. Mais il a laissé des indices délicieux, suggérant à une nouvelle génération d'auteurs ce qui se préparait... De toute évidence, il n'avait pas fini de nous surprendre. Et nous ne devrions pas cesser de réapprendre les leçons d'Isaac. Ce qui compte c'est de rester en mouvement, d'être toujours ouvert à de nouvelles idées, à de nouvelles pensées, même celles qui mettent en péril nos convictions. Il faut repousser le rideau toujours plus loin afin d'en apprendre plus sur notre futur. Que le sujet soit les robots... comment les garder loyaux et intéressants... Ou notre destinée à long terme et d'autres sujets de science-fiction... nous utilisons les métaphores et les histoires comme des pieds-de-biche pour forcer des portes et ensuite laisser notre esprit grand ouvert.

David Brin *Le Peuple d'argile*

David Brin, un des écrivains américains de SF, le plus talentueux et inventif de ces vingt dernières années, publie *Le Peuple d'argile*. David Brin est l'auteur de romans tels que *Le Facteur* (porté à l'écran par Kevin Costner), *Terre*, le cycle de *l'Élevation*, un roman du célèbre cycle de *Fondation* d'Asimov. Il a reçu de nombreux prix tels que le Hugo, le Nebula, le Locus, le John W. Campbell Award, et bien d'autres encore.

David Brin possède une fascinante vision de notre monde technologique et une compréhension profonde du développement de notre civilisation. Il a écrit à propos des problèmes sociaux, des risques que nous encouons et de la manière avec laquelle la science nous affecte.

A propos de *Peuple d'argile*, il dit : « ... le roman le plus original que j'ai écrit depuis des années. »

Imaginez une société où il serait possible de créer des « dittos », des doubles d'argile de vous-même. Des doubles que vous pouvez utiliser pour toutes les tâches ingrates (entretenir l'intérieur d'une maison ou aller travailler). Les dittos sont donc fait de glaise et ont des couleurs définies suivant leur grade (vert pour les bas niveaux ; gris pour ceux qui sont plus évolués ; ébène pour ceux qui sont réservés aux tâches intellectuelles ; ivoire pour ceux réservés au sexe). Les dittos ne vivent que 24 heures, mais vous pouvez Ditcharger leurs souvenirs et vous en servir.

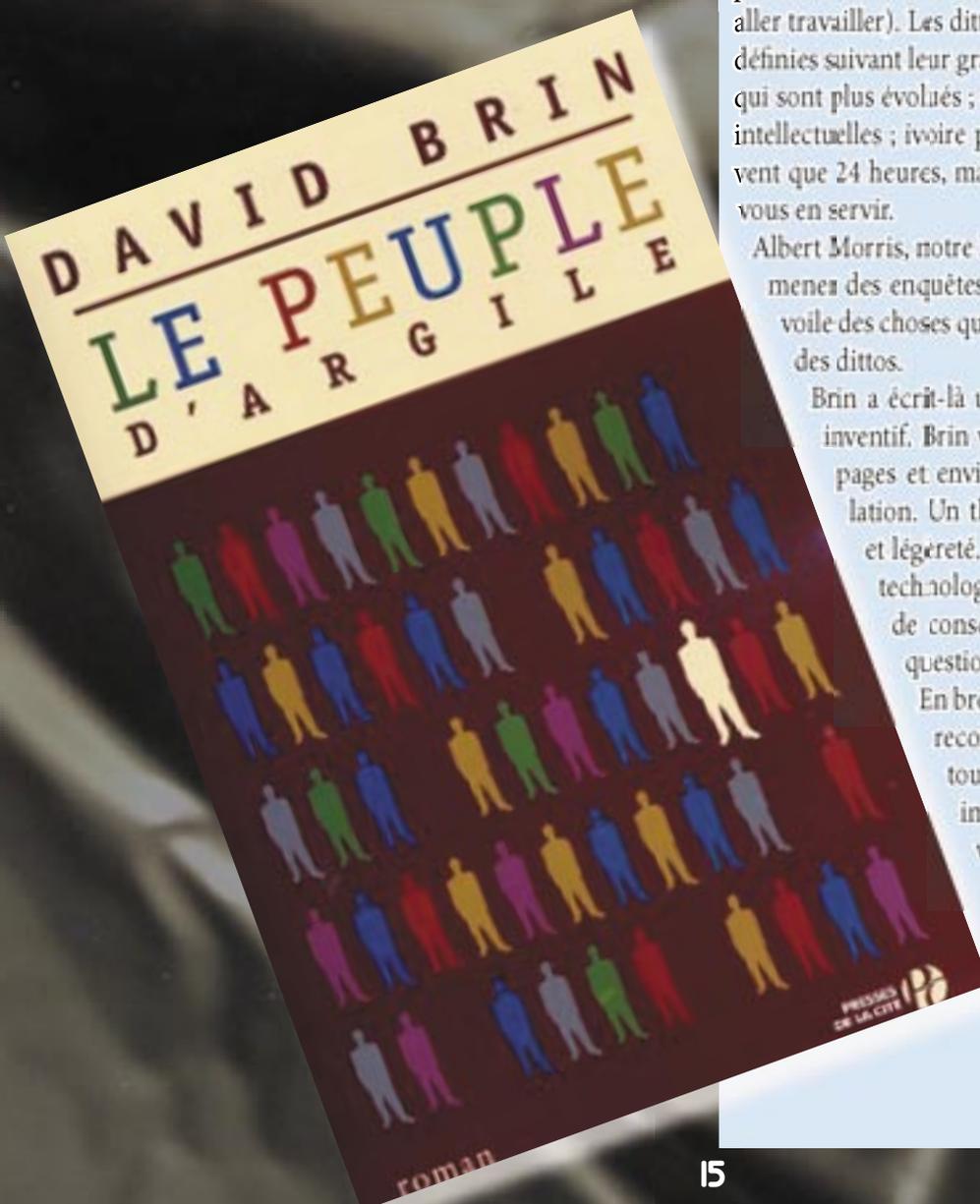
Albert Morris, notre héros, est détective et il utilise des dittos pour mener des enquêtes à sa place. Mais une de ses enquêtes lui dévoile des choses qui touchent au fondement même de la création des dittos.

Brin a écrit-là un roman puissant et visionnaire, original et inventif. Brin va au fond des choses dans ce roman de 700 pages et envisage toutes les possibilités de cette extrapolation. Un thème profond donc, mais écrit avec humour et légèreté. Quête de l'identité, bienfaits et dangers de la technologie, a-t-on le droit de créer des clones doués de conscience, sont quelques-uns des thèmes et des questions abordés dans ce roman.

En bref, une belle réussite que je ne saurais que vous recommander chaudement. David Brin, plus que tout autre écrivain, peut aborder des problèmes importants et effrayants et en révéler les merveilleuses opportunités.

Le Peuple d'argile a été classé second au Hugo cette année, second au John W. Campbell et second à Arthur C. Clarke.

David Brin, *Le Peuple d'argile*, Presses de la Cité.



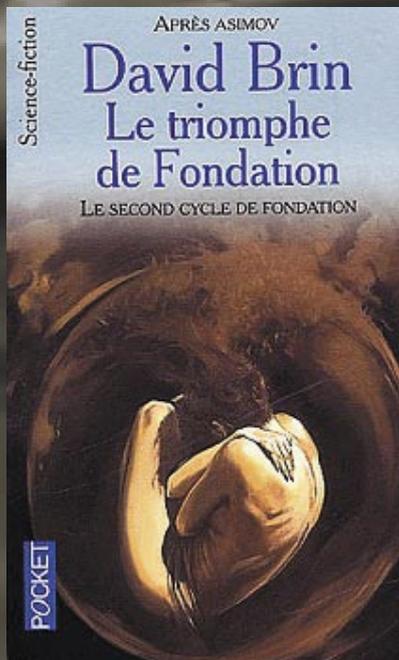
Marc Bailly

Quel est votre avis sur le film “Le Facteur” basé sur votre livre?

J’y reviens en détail sur mon site web. C’est difficile. Il y a tant d’espoir lorsqu’un film est réalisé à partir d’un de vos livres. Mais l’auteur n’a pas le pouvoir, ni l’argent... Plusieurs de ses espoirs furent perdus, c’est certain. Le film n’a plus l’intelligence du livre... Et n’a gardé que quelques rares grandes idées. Il est trop long et mal structuré. D’un autre côté, il est visuellement magnifique. Costner a un œil de cinéaste. La musique est bonne. Et le film conserve finalement le message central du livre : la civilisation est la responsabilité de chacun. Nous la prenons pour une chose acquise, mais nous serions bien en peine si elle venait à disparaître. C’est une des raisons pour lesquelles je résiste à l’envie de m’apitoyer sur le film... ou de me mettre en colère. C’est un beau film, pas malin, avec un cœur gros comme ça. Des choses bien pires arrivent chaque jour... Bien pire.

Avez-vous pu participer au scénario, au tournage?

Costner a travaillé en collaboration avec les auteurs de *Danse avec des Loups* et de *Fields of Dreams*. Mais nous ne nous sommes pas rencontrés avant que le film soit à moitié terminé. Et nous avons passé cinq minutes ensemble lors de la première. Je ne sais pourquoi il a choisi cette voie. J’ai offert humblement mes services afin de tenter de faire du film un succès. Naturellement, il est tentant de reporter l’échec du film sur cette situation, mais il faut se protéger de ce genre de tentation, car c’est se laisser aller à la facilité.



D’autres projets cinématographiques?

Il y a des scénarios qui circulent, basés sur *Startide Rising* et *The Practice Effect* et *Heart of the Comet*. Il y a également un traitement pour *Le Peuple d’Argile*. Ma série *Out Of Time* a également attiré l’attention d’un studio de production télé. Mais cela prend toujours du temps

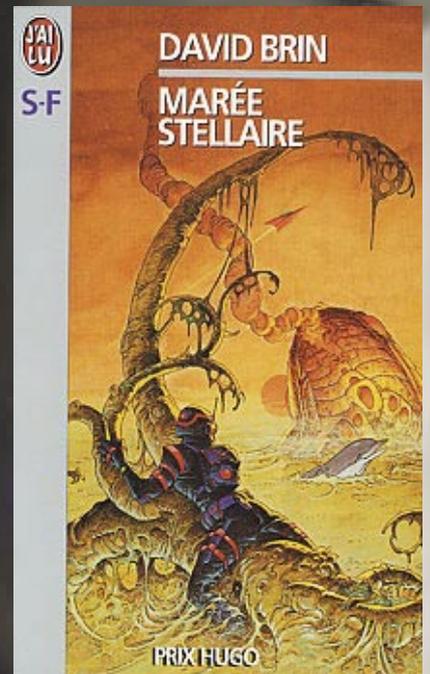
et beaucoup de personnes brassent du vent avant qu’il ne se passe effectivement quelque chose.

Durant ces 50 dernières années, quelles ont été pour vous les découvertes scientifiques les plus importantes?

C’est une question difficile. Si vous demandez à 100 physiciens de citer les grandes découvertes du 20ième siècle, vous obtiendrez une courte liste pratiquement semblable chez chacun de ces hommes. Pareil pour la biologie... Parce que ce sont des sciences exactes. Il y a quelques années, au tournant du siècle, la même question a été posée à des philosophes et des psychologues. Ils étaient coincés. Les philosophes n’avaient pas de réponses et les pys avaient des réponses très différentes. Ce qui explique sans doute pourquoi le 20ième siècle fut une aubaine pour ces deux disciplines. Ironie du sort, puisque les deux champs d’activités nous avaient promis monts et merveilles il y a cent ans. Dans les deux cas, il nous était offert des modèles simples pour la nature humaine, l’esprit et les vérités universelles. Des modèles simples qui se sont écroulés au prix de nombreuses agonies et de millions de morts. Dans les deux cas, je pense que les découvertes les plus importantes sont intervenues lorsque philosophes et psychologues ont enfin admis la réalité : la conscience humaine est très complexe. L’essence platonicienne n’est pas un modèle trop simple, c’est un modèle tout simplement faux ! Complètement faux. Le monde est compliqué, très compliqué. Il faut s’y habituer.

Quel rôle joue l’écrivain dans notre société?

Nous sommes supposés donner aux gens le pouvoir de s’échapper de leur cerveau et d’imaginer ce que c’est d’être quelqu’un d’autre pour un temps. Nous ne servons pas seulement l’art et l’empathie, mais nous permettons également aux gens d’essayer les idées et de vivre les erreurs des autres. Et peut-être pour-



rons-nous les pousser à changer de voie. La mission de l'auteur est en contradiction logique avec les « vérités éternelles », parce que notre travail consiste à aider les gens, à leur permettre de ne pas commettre des erreurs qui ont été commises par d'autres... Ou d'autres personnages de fiction. Les plus belles histoires de SF sont celles qui annoncent des événements afin de nous en préserver, comme *1984*, *Le Syndrome Chinois* ou *Soleil Vert*. Ces histoires peuvent convaincre des millions de personnes de ne pas s'engager dans une voie destructrice. C'est ça le pouvoir de l'auteur. Le pouvoir de la littérature.

Pouvez-vous nous dire quelle est votre vision de notre civilisation?

Je suis surpris de me réveiller chaque matin et de constater que des barbares ou des barons féodaux ne sont pas venus saccager ma maison et enlever ma femme. Connaissant l'histoire comme je la connais, j'en suis très heureux. Il y a quatre cents ans, ils ont brûlé Giordano Bruno, un type qui me ressemblait beaucoup... Aujourd'hui je suis payé pour discuter sur des notions parfois étranges. Cela me semble une vraie marque du progrès de la civilisation. Je ne veux pas dire que la civilisation est aujourd'hui au-delà de la critique. La critique est le signe le plus clair d'une société saine. Une société tellement saine en fait, tellement auto-critique que nous avons peut-être une toute petite chance de parvenir à la Grande Réussite : voir nos enfants élevés, en bonne santé, éduqués et sages, totalement indépendants, dans un monde stable, sain et empli de joie... Pour cela nous avons besoin de gens critiques, comme vous les journalistes ou les auteurs. C'est un signe de santé. Tout comme une bonne dose d'ironie d'ailleurs.

Pouvez-vous nous en dire un peu plus sur l'homme qu'est David Brin?

J'adore être papa. Un peu trop d'ailleurs. Et travailler est parfois difficile. Je parle trop et ce défaut est encore aggravé par le fait que des gens paient pour m'écouter... Les conférences prennent beaucoup de mon temps. Il m'arrive aussi parfois d'être un peu donneur de leçons, alors j'essaie de me rattraper en participant à des œuvres de charité. C'est un ancien réflexe ça... Aucune religion, ni aucune culture n'a le monopole de la culpabilité. Mais, chaque respiration est un plus. Chaque coucher de soleil une joie. J'espère en voir encore quelques millions !

Vos projets?

J'aime l'univers de *Uplift*, mais je ne peux pas me concentrer sur une seule création. J'espère revenir vers Tom et Creideiki et l'univers d'*Uplift*, mais j'ai d'abord d'autres projets. Mais j'ai tout de même quelques cadeaux pour les amateurs d'*Uplift*, sur mon site web <http://www.davidbrin.com/>, avec la nouvelle « Témptation ».

« Contacting Aliens : An Illustrated Guide To David Brin's Uplift Universe » est une compilation amusante des races extraterrestres rencontrées dans *Starline Rising* et *Uplift War*... Et le jeu GURPS *Uplift* est sorti dans une nouvelle version.

Mon nouveau roman *Le Peuple d'Argile* pousse l'idée des « copieurs » jusqu'à ses limites. Créer une copie de vous-même en glaise, envoyez-le passer la journée à votre place, à l'école, au boulot, au supermarché, puis le soir venu téléchargez sa mémoire dans votre esprit ! C'est aussi un polar noir, très amusant.

DC Comics m'a demandé de préparer un nouveau roman graphique. *The Life Eaters* approche un thème sombre, ma version de la conquête du monde par des nazis, au travers d'une magie plus qu'étrange. L'histoire est basée sur un roman paru en 1985, mais l'histoire est plus développée et explose sous la plume du dessinateur Scott Hampton. Les Français semblent particulièrement intéressés par ce roman graphique. Je travaille aussi sur un roman très « Heinlein » ou des extraterrestres kidnappent 3000 enfants dans une école secondaire californienne...

Propos recueillis par Marc Bailly
Traduit par Christophe Corthouts
(mai 2004)



WILLIAM GIBSON

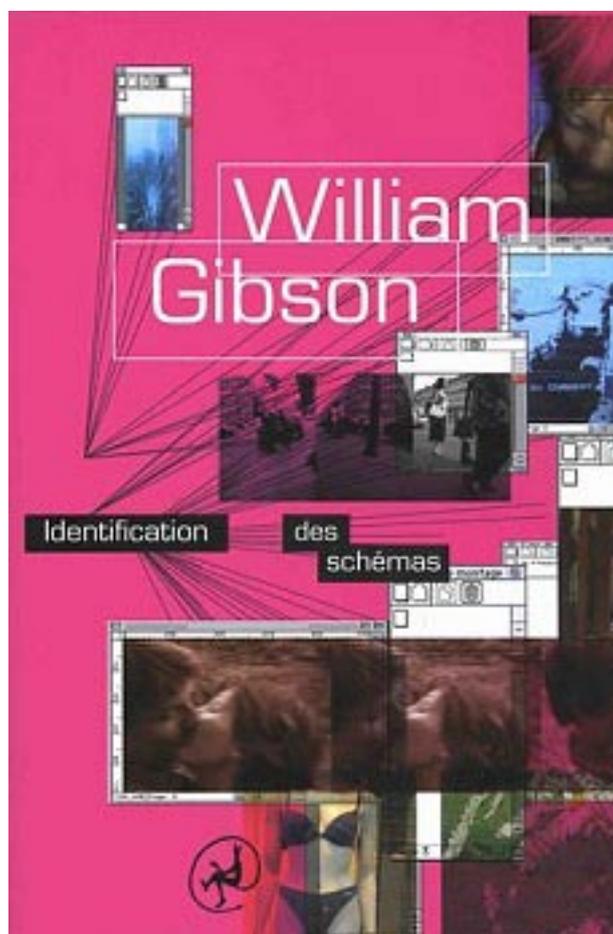
IDENTIFICATION DES SCHÉMAS

Entre le verbe-sujet-complément-présent narratif de Sulitzer et le Burroughs des machines molles, William Gibson écrit dans une langue froide, saccadée et obsessionnelle, traversée d'images abscones. Les événements décrits dans *Identification des Schémas* se déroulent dans un ralenti improbable et tendu, où les gestes sont décortiqués, les pensées démembrées, les sensations démontées en minuscules items incompréhensibles. Gibson écrit comme une webcam. Mais, au lieu d'éclairer le lecteur, la langue fait barrage. L'éloigne, le délaisse. Sans doute, comme l'auteur l'explique en postface, il n'a pas écrit ce livre d'un seul jet, mais l'a abandonné plusieurs fois lui-même. D'où cette impression de perfection maniaque et d'absence cruelle de plaisir. Pendant les soixante premières pages, on songe malgré soi au mot fameux de Cocteau selon qui, il n'y a rien de plus vieillot que les avant-gardes. Au final, la persévérance est somme toute payante. *Identification des Schémas* exprime une vision artistique, personnelle et abstraite, dans l'esprit du déroutant *Identification d'une femme* d'Antonioni. L'esthétique est d'ailleurs le métier de l'héroïne, Cayce Pollard, une spécialiste de la tendance et de la fashion, trimballée de continent en continent, pour des consultations sélectes. Elle est là pour deviner ce que sera l'objet ou l'étoffe de demain. Elle vit dans et pour l'éphémère, tout en étant consciente de la futilité de son existence. Elle essaie au fond d'échapper à une histoire personnelle douloureuse, la disparition de son père dans l'attentat du 11 septembre 2001. Est-elle sur ce point si différente de tous les autres, est-elle si éloignée des considérations de tous ces allumés qui se réunissent sur internet, qui se parlent et ne se connaissent pas, qui se questionnent ? Aujourd'hui se répand sur le web un objet différent, un film diffusé en une centaine de courtes séquences dans le désordre. Par qui, pour quel usage, avec quelle intention ? Tous sont littéralement fascinés. On retrouve là un certain écho de la boîte à empathie, de l'ascension répétée de Wilbur Mercer dans *Les Androïdes rêvent-ils de Moutons électriques* de Dick. Mais le sentiment de groupe, le sentiment de fusion, n'est pas à l'ordre du jour. Il n'interroge pas. Au-delà de la curiosité élitiste et érudite des happy-few, Cayce se sent impliquée par l'énigme du créateur et c'est

pour résoudre ce seul mystère qu'elle va sillonner le monde. Ce qui l'intéresse, c'est de savoir qui a lancé le film, et moins ce qu'il met en scène, ce qu'il représente ou ce qu'il fait ressentir. C'est là la grande différence d'avec la pensée humaniste de Dick. Il y a une quête du sens, fut-il accessoire, fut-il fragmentaire, dans ce roman postmoderne, où les humains devenus otaku se laissent submerger par leurs lubies. Je ne sais pas si la solitude est obligatoirement ultra-moderne, mais Gibson est persuadé, pour sa part, que l'isolement est la seule preuve que nous ayons de l'existence d'autrui. Un vrai livre du vingt-et-unième siècle, un livre schizophrène !

William Gibson, Identification des Schémas, traduction de Cédric Perdereau, éditions Au Diable Vauvert

OKUBA Kentaro



ROBERT SILVERBERG

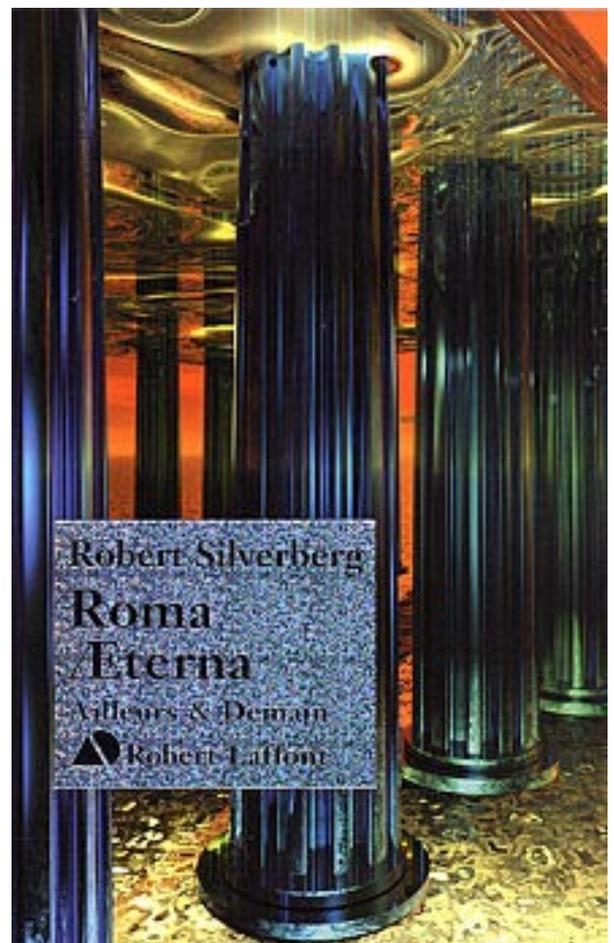
ROMA AETERNA

Deux nouvelles, déjà, avaient prouvé la passion de Silverberg pour un Empire romain éternel. Les très émouvantes *Légendes de la forêt vénienne* (1989), parues dans l'anthologie « Le Nez de Cléopâtre » (Présences, 1994), où deux jeunes gens, sous la deuxième république, en l'an 1897 de notre ère, découvrent, au plus profond de la forêt viennoise, le dernier descendant de l'Empire. Puis *A la rencontre du Dragon* (1999), publié dans le recueil « Horizons lointains » (J'ai lu Millénaires, 2000), où un historien passionné relate le tour du monde de l'empereur Trajan VII en 1529 de notre ère. Reprenant cet univers fascinant, Silverberg sort un fort volume totalement uchronique, décrivant, chapitre après chapitre, l'évolution d'un 'autre' Empire romain. Celui-ci diverge, depuis l'échec de l'exode de Moïse hors d'Égypte (d'où la non-existence du christianisme) et l'élection de Titus Gallius à la mort de Caracalla (en lieu et place d'Héliogabale), d'où une politique religieuse purement romaine et non orientale. Tout cela est posé dès le brillant et bref prologue. Lequel nous avertit solennellement être en 1203 ab urbe condita (après la fondation de Rome), soit en l'an 450 après Jésus-Christ. Au fil des dix récits, l'auteur nous amènera jusqu'en 2723 (1970). Un peu à la manière des célèbres *Chroniques de Majipoor*, Silverberg nous fait parcourir, par bonds temporels successifs, une autre Rome rêvée... Sans vouloir déflorer un éventail d'aventures luxuriantes, je citerai tout de même l'assassinat d'un jeune chef de guerre arabe, un certain Mahmud en 1365 (retranchez chaque fois 753 pour retrouver l'année de notre ère – c'est le jeu), la conquête du Mexique en 1861 et la grande guerre entre les empires d'Occident et d'Orient, gagnée par les Grecs qui pillent Rome en 1951. Les deux empires finiront par se réconcilier, ce qui donnera lieu à un texte méditatif sur le déclin des civilisations, de toute beauté, se déroulant à Venise (Un avant-poste du royaume). Cette Rome là connaîtra ensuite une Terreur digne de celle de Robespierre en 2598 (Le Règne de la Terreur, nouvelle admirablement construite), qui conduira à la naissance de la Deuxième République (2603). Ce dernier (?) changement est, très astucieusement, couvert par un jeune touriste londonien, de passage à Rome, un peu étonné d'assister à un tel événement.

Désormais, on parle romain au lieu de latin, et apparaissent les fiacres, les journaux et le téléphone. Cette formidable fresque uchronique se clôt, après l'épisode doux-amer de la découverte à Vienne (où l'on écoute des valse) du dernier descendant impérial, ainsi que raconté ci-haut, par l'envol des Hébreux vers... les étoiles ! Et les Juifs écriront donc le second livre de l'Exode. Eblouissant kaléidoscope d'une Rome qui aurait pu être, *Roma Aeterna* se dévore avec un délice constant et croissant. Le livre rendra fou les amoureux de Silverberg, les uchronistes, les passionnés d'histoire romaine ou d'histoire tout court, et ceux d'Imaginaire merveilleux. Cela fera beaucoup de monde aux portillons du Colisée.

Robert Silverberg, Roma Aeterna, Robert Laffont collection « Ailleurs & Demain », traduction Jean-Marc Chambon, 398 p.

Bruno Peeters



BLADE TRINITY

L'ULTIME COMBAT

Avec Blade Trinity, Blade, l'anti-héros atypique de la Marvel, fait son grand retour pour de nouvelles aventures particulièrement mouvementées. De chasseur de simples vampires, le «Daywalker», va se retrouver, cette fois-ci, face à son destin dans un affrontement ultime avec Drake : LE Vampire d'entre tous les vampires.

ENNEMI PUBLIC N°1

Alors que Blade et Whistler continuent leur combat acharné contre les vampires, ces derniers décident de se débarrasser de Blade, une bonne fois pour toutes. Pour arriver à leurs fins, ils mettent au point un plan machiavélique. Persuadé d'avoir affaire à un vrai vampire, Blade massacre, en réalité, un humain sympathisant de la cause de ses ennemis jurés. Les vampires en ont profité pour filmer toute la scène et envoyer la vidéo aux médias. Dans un monde où le commun des mortels ne croit pas à l'existence des vampires, Blade n'apparaît alors aux yeux de tous que comme l'Ennemi Public N°1. Capturé par les forces de l'ordre mais est dans l'incapacité de fournir aux autorités la moindre preuve sur l'existence des vampires, il est considéré comme étant un «fou» furieux. N'ayant plus d'autre échappatoire, Blade va être obligé d'accepter l'aide des Nightstalkers pour se sortir de cette fâcheuse position. Condamné par les vampires, pourchassé par la police et le FBI, il va devoir combattre sur tous les fronts.

VIRUS

Pendant que toutes les forces de l'ordre sont à la poursuite de Blade, les vampires partent à la recherche de Drake, le Prince de tous les vampires et le géniteur de leur espèce. Celui qui, il y a bien longtemps, fut le 1er et le plus puissant d'entre eux, est désormais âgé de 7.000 ans et, tout comme Blade, c'est un «Daywalker» qui le pouvoir de résister à la lumière du jour. Les vampires le sortent de son état léthargique afin de profiter de ses pouvoirs. Leur idée est d'utiliser le sang de Drake pour retrouver la pureté originelle de leur espèce et supporter la lumière du jour. Pendant ce temps-là, de leur côté, les Nightstalkers travaillent d'arrache-pied à la mise au point d'un virus qui serait uniquement actif sur les vampires. La course contre la montre est, dès lors, engagée entre les deux camps.

RETOUR AUX SOURCES

Ce 3ème volet est plus proche de l'univers originel de Blade que les deux précédents films en faisant intervenir, cette fois-ci, un certain nombre de personnages comme Hannibal King, les Nightstalkers ou encore Drake, qui figuraient régulièrement dans les différents numéros du comics. A ce titre, rappelons que Blade n'est apparu pour la 1ère fois que dans le N° 10 de «Tomb Of Dracula», publié en juillet 1973, et encore seulement qu'en tant que personnage secondaire. Ce «héros malgré lui» n'est ni pur, ni particulièrement gentil, et bien qu'il lutte pour le Bien de l'humanité, celle-ci n'en a que faire.

Lorsque Blade se fait capturer par les forces de l'ordre, il n'a plus

d'autre choix que d'accepter de s'allier, contre son gré, avec les Nightstalkers, une équipe de combattants qui lutte vaillamment dans l'ombre contre les vampires. Dirigés par le jeune mais déjà légendaire Hannibal King, ils ont été entraînés dans le plus grand secret par Whistler et Abigail, la fille de ce dernier, fait d'ailleurs partie de la fine équipe.

LA RELÈVE DE LA GARDE

Pour clore cette trilogie, c'est David S. Goyer (le scénariste des trois volets et également le producteur du 2ème) qui a la lourde tâche de reprendre le flambeau en tant que réalisateur derrière Guillermo Del Toro qui avait finalement préféré consacrer tout son temps et son énergie à Hellboy, autre héros de comics. Pour l'occasion, Goyer a décidé de revenir à l'humour décalé, utilisé par Stephen Norrington dans le 1er volet, d'y réintégrer aussi certaines scènes, initialement prévues dans les deux volets précédents qui n'avaient alors, soit pas été tournées faute de moyens, soit avaient été supprimées en cours de montage.

Pour ce 3ème volet, le scénario est plus ancré dans la réalité de tous les jours et présente un aspect nettement moins gothique que les deux précédents. Privilégiant beaucoup plus le côté action avec bon nombre de cascades et de courses-poursuites, le film regorge de multiples affrontements entre les différentes factions au travers de toutes sortes de combats d'arts martiaux et de gunfights et l'arsenal des armes utilisées est ici renouvelé. Si les effets spéciaux sont réussis, ils sont malheureusement un peu trop répétitifs comme ceux où les vampires s'évaporent dans une sorte d'explosion de lumière incandescente. Quant à l'humour, s'il est toujours présent (comme avec les séquences faisant intervenir un loulou de Poméranie qui a été transformé en vampire), on déplorera toutefois un certain nombre de dialogues de très mauvais goût et aux propos particulièrement discutables. Malgré bon nombre de défauts, le résultat final n'en reste pas moins un divertissement, tout à la fois, énergique et efficace. Si Blade Trinity est théoriquement le dernier volet de la trilogie consacrée au célèbre chasseur de vampires atypique de la Marvel, New Line envisage toutefois, en cas de succès du film au box-office, l'éventualité de tourner un spin-off, mettant en scène les Nightstalkers.

Josèphe Ghenzer

Blade : Trinity

De David S. Goyer

Avec: Wesley Snipes, Kris Kristofferson, Jessica Biel, Parker Posey, Ryan Reynolds, Dominic Purcell, Eric Bogosian, Natasha Lyonne, Parker Posey, John Michael Higgins.

Sortie le 8 décembre

1 h 46



WESLEY SNIPES

BLADE

TRINITY

THE GRUDGE

Vengeance d'outre-tombe

Après avoir déjà réalisé deux versions de Ju-On directement pour la vidéo suivies d'une autre pour le cinéma, Takashi Shimizu était déjà en train de travailler sur la suite, Ju-On 2, et que l'on annonçait même le tournage d'un éventuel Ju-On 3. C'est alors que Sam Raimi vint proposer au metteur en scène nippon de réaliser lui-même le propre remake de son film pour le cinéma américain, désormais rebaptisé pour l'occasion : The Grudge.

LA MALÉDICTION

Venue à Tokyo pour y effectuer un stage de fin d'études, Karen, une jeune Américaine, doit remplacer au pied levé une infirmière à domicile, cette dernière ne s'étant pas rendue à son travail et, ce, sans prévenir, ni donner la moindre explication. Arrivée à l'adresse indiquée, Karen découvre la vieille dame dont elle est censée s'occuper dans un piteux état sans compter que la maison dans laquelle cette dernière vit semble avoir été laissée à l'abandon depuis un certain temps. Quelques instants plus tard, alertée par un bruit venant de l'étage, elle découvre un mystérieux petit garçon caché au fond d'un placard. A partir de là, Karen ne va pas tarder à découvrir à ses dépens que cette paisible maison cache l'un des fléaux les plus épouvantables qui soient. En réalité, quiconque franchit le seuil de cette demeure est aussitôt frappé par une terrible malédiction qui va obligatoirement le tuer. Pour Karen, il n'est donc plus temps d'ignorer ce qui se passe ou même de tenter de fuir, il lui faut impérativement comprendre quelle est l'origine de ce terrifiant phénomène si elle veut avoir la moindre chance de survivre. Ne se trouvant pas dans son pays d'origine, la jeune femme est bien loin de ses repères habituels et ce qu'elle va finir par découvrir va l'éloigner encore beaucoup plus de l'idée qu'elle se faisait jusqu'alors de la vie et de la mort.

LA MAISON HANTÉE

L'intrigue du film se focalise sur le mythe de la maison hantée par des fantômes qui plongent leurs visiteurs en plein cauchemar. Suite à un drame familial qui s'est déroulé dans cette maison, bien des années aupara-

vant, certains membres de la famille, qui y ont péri de façon violente, ne peuvent se résoudre à quitter les lieux et les hantent, depuis ce temps-là, tout en faisant de régulières apparitions insidieuses pour s'en prendre aux vivants qui osent s'aventurer sur leur territoire. Toute personne franchissant le seuil de la maison va se retrouver confrontée, plus ou moins rapidement, à la fureur dévastatrice de ces fantômes qui poussent des cris bizarres. En quête de vengeance et de rédemption, ces derniers tuent tous ceux qui ont le malheur de pénétrer dans la maison qu'ils occupent, n'hésitant pas à les poursuivre même à l'extérieur.

Comme le veut la tradition des films d'horreur asiatiques, ici aussi, on voit les fantômes se matérialiser réellement plutôt que de ne les montrer que sous la forme de simples apparitions spectrales. Tout comme dans l'original, Takashi Shimizu recrée à sa façon dans son remake, à la sauce hollywoodienne, une atmosphère pesante servie par une mise en scène froide et languissante qui est censée préparer le spectateur occidental aux scènes de terreur. Malgré la narration sciemment éclatée, la mise en scène faussement informelle bien qu'accompagnée d'un découpage très précis et prévu dans ses moindres détails ainsi que les mouvements volontairement très bizarres avec lesquels les fantômes se déplacent, le scénario reste malheureusement bien trop prévisible pour arriver à encore surprendre le spectateur averti et féru de ce genre de films, d'autant plus que le choix du casting très consensuel (Sarah Michelle Gellar, Jason Behr), histoire de plaire au public d'ados américains, n'arrange pas vraiment les choses.

Dans le genre remake de film d'horreur asiatique à la sauce hollywoodienne, on attend sur nos écrans, dans les semaines à venir, *Ring 2* (remake réalisé par Hideo Nakata) ainsi que *Dark Water* (remake réalisé par Walter Salles).

Joseph Ghenzer

The Grudge - de Takashi Shimizu

Avec : Sarah Michelle Gellar, Jason Behr, Kadee Strickland, Clea DuVall, Bill Pullman

Sortie le 29 décembre - 1 h 31

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO

ENTRETIEN FRANCIS BERTHELOT

ENTRETIEN FRANCINE PELLETIER

UNE NOUVELLE

DES CRITIQUES DE LIVRES

DU CINÉMA

ET DES HUMEURS, DES HUMEURS...

