

# PHENIX

MAG

TOUJES LES HUMEURS DE L'IMAGINAIRE

N°7

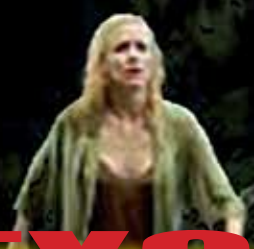
Le Retour de  
Peter Jackson

KINGKONG

**CRITIQUES**

Berthelot  
Delperdange  
King

**Robert J. Sawyer**  
SF et Religion



**EXCLU**  
Le Dernier Stephen  
**King**

Phenix Mag - 6 euros

N°7 - Décembre 2005

News	3
King Kong (Cinéma)	6
Les Non-Traduits	14
Robert J. Sawyer (Interview)	16
Harry Potter (Ciné)	21
King (livre)	24
Berthelot (livre)	26
Delperdange (livre)	27
Les Utopiales 2005 (événement)	28
BD	30
Nouvelles d'Internet (internet)	34
Michael Coney (Nécro)	35

Voilà

déjà une année que *Phénix Mag* a pris son envol. Une année où nous avons publié huit numéros. Ce qui n'est pas mal du tout pour un magazine non professionnel ! Un an où il s'est passé beaucoup de choses dans le monde, dans le monde de l'Imaginaire et dans le monde de vos rédacteurs favoris. Nous trouvons tout doucement notre voix, quelques tâtonnements indispensables, de nombreuses discussions, des remarques de nos lecteurs, bref une évolution salutaire pour votre magazine préféré.

L'année prochaine, nous comptons toujours continuer et nous allons essayer de vous proposer d'autres articles, d'autres entretiens, d'autres critiques, mais aussi, et cela de manière moins ponctuelle qu'en 2005, des nouvelles. Des *Phénix Mag* spéciaux « Nouvelles ». Mais si, ça va exister, vous allez voir. Le premier numéro spécial devrait paraître dans les trois prochains mois. Des nouvelles, il en sera également question avec notre partenaire « archiviste », la *Yozone*, car nous allons y publier des nouvelles, des dessins, des commentaires sur les textes, bref nous allons animer un forum sur la nouvelle avec publication de textes. Mais de cela, nous allons vous en reparler en temps voulu.

Dans ce numéro de fin d'année, toujours un entretien avec l'auteur canadien Robert J. Sawyer, beaucoup de cinéma avec *King Kong* et *Harry Potter 4*, des incontournables, mais aussi de la BD, de la littérature, une nécrologie (malheureusement !) et des *News* bien entendu. De quoi vous faire passer quelques bons moments avec l'Imaginaire.

Nous vous souhaitons donc une année 2006 pleine de découverte et de bonheur.

Marc Bailly

Phénix Mag n°7, Décembre 2005. 3, rue des Champs - 4287 Racour - Belgique.

<http://phenixweb.be.tf/> - [bailly.phenix@skynet.be](mailto:bailly.phenix@skynet.be).

Directeurs de publication et rédacteurs en chef :

Marc Bailly et Christophe Corthouts

Ont collaboré : Marc Bailly, Georges Bormand, Sandrine Brugno-Maillard, Christophe Corthouts, Joséphe Ghenzer, Bruno Peeters, Robert J. Sawyer, Gérard Wissang

Les textes et dessins restent la propriété de leurs auteurs.

# NEWS

## Si 2006 m'était compté...

*Allez, hop, je sors la vieille boule cristal du placard, je mets une nappe ringarde avec des grandes fleurs sur la petite table ronde que j'ai piquée à ma grand-mère et zou ! je vous concocte un petit plein de news avec ce qui nous attend en 2006.*

*En résumé : pas de grand singe, pas de petit lunetteux à cicatrice, pas de sabre laser... Et probablement pas de vieil archéologue à chapeau non plus, malgré les rumeurs insistantes de ces derniers mois.*

*Voilà, merci d'être venu, rendez-vous le mois prochain... Hein ? Pas top les news ? Bon, ok, d'accord, je sais... Vous êtes des lecteurs exigeants alors il vous faut du solide, du nerveux, du beefsteak de premier choix ! Allez, c'est parti... Pour un joyeux bordel de prédictions bien secouées...*

## Je vois... Je vois... Tom Cruise !

Yes. Scientology-Man sera bien présent sur les grands écrans dans son incarnation « espions-cheveux courts-dents parfaites ». Après quelques tergiversations et un faux départ (qui lui ont tout de même permis de tourner *La Guerre des Mondes*, un des meilleurs films de 2005...), les nouvelles aventures de l'agent Ethan Hunt, dans *MI-III*, soit *Mission Impossible 3* sont bel et bien en salle de montage. Sous la houlette de J.J. Abrams, à qui l'on doit *Alias* et *Lost*, Hunt-Cruise et ses petits copains vont crapahuter du côté de la Chine. Le scénario est encore top secret, mais on nous annonce tout de même le retour de l'esprit d'équipe, qui manquait cruellement au second opus signé John Woo. La première bande-annonce est, logiquement, explosive, mais depuis le coup de *Matrix Reloaded*, j'ai appris à me méfier de ces saletés de trois minutes qui vous font baver sur un film qui n'existe que dans l'esprit des marketteux...

## Je vois... Je vois... Un pirate !

Oui, Jack Sparrow, en personne, de retour dans *Les Pirates des Caraïbes, Dead Man's Chest*. Lors de la sortie du premier opus des aventures du pirate le plus cool de la création, la surprise était de taille. Non seulement, Disney était capable de produire un film noyé d'autre chose que de bons sentiments et de guimauve, mais le film de pirates avait encore de beaux jours devant lui. Le film n'a pas pour autant provoqué une ruée sur l'île au trésor (on note, juste, dans un registre un rien différent, une adaptation hard, devenue le plus gros budget de l'histoire du film de fesses...) ce qui laisse les coudées franches à Gore Verbinski, le réalisateur, et ses acteurs pour nous repasser une couche sans risque de nous lasser. Dans cette seconde aventure, on apprend que Jack Sparrow a cette fois vendu son âme à Davy Jones, une sorte de über-fantômes chez les pirates. Lorsque le méchant pas beau décide de réclamer son dû, Sparrow and Co se retrouvent dans de beaux draps... Des cannibales, un kraken, des abordages... Et Johnny Depp... Que demander de plus ?



**Je vois... Je vois... Rien.** Du moins, je croyais voir, aux rayons des super-héros, l'adaptation de *Ghost Rider*, un chasseur de démons venus des enfers pas vraiment connu de ce côté-ci de l'Atlantique, mais finalement, le film est repoussé à 2007... Dommage, j'avais préparé pleins de chouettes blagues sur ce type dont le crâne s'enflamme lorsqu'il s'énerve... Le genre de gars qui ne sait pas garder la tête froide donc... (chouette, j'en ai placé une quand même...).

**Je vois... Je vois... Des griffes...** Et des ailes... Et des poils... Et des écailles... Et des pouvoirs psychiques... Et une chaise roulante... Un fameux fatras quoi... Soit X3, le troisième opus des aventures des mutants de la Marvel, de retour pour un round final contre les méchants mutants de Magnéto. « Abandonné » par Brian Singer qui avait su leur donner une âme, mais pas toujours des scènes d'action à la hauteur de leurs pouvoirs, les créations de Stan Lee reviennent en force et en nombre (on ne compte plus les annonces sur l'apparition de tel ou tel acteur dans le rôle d'un ou l'autre mutant de cet univers foisonnant) sous la houlette de Brett Ratner... Un choix de metteur en scène qui a mis le feu à la poudrière des fans. Il faut avouer que le CV de Ratner est truffé de films « passe-partout » et que le bonhomme n'a pas vraiment l'étoffe d'un créatif... Mais plutôt les atours d'un yes-man de studio. *Rush Hour*, *Dragon Rouge*, *Coup d'Eclat*... Autant de productions techniquement parfaites, mais dénuées de profondeur. Et au vu de la bande-annonce, ce X3 souffrira sans doute du même syndrome qu'un certain T3. Une mise en scène péchue, des scènes d'actions solides... Mais un manque flagrant de personnalité. Ceci dit, ne vendons pas la peau de l'ours... Lorsque Brian Singer fut choisi pour réaliser le premier *X-Men*, ils étaient nom-

breux à vouloir lui arracher les couilles... Et la tête... Alouette.

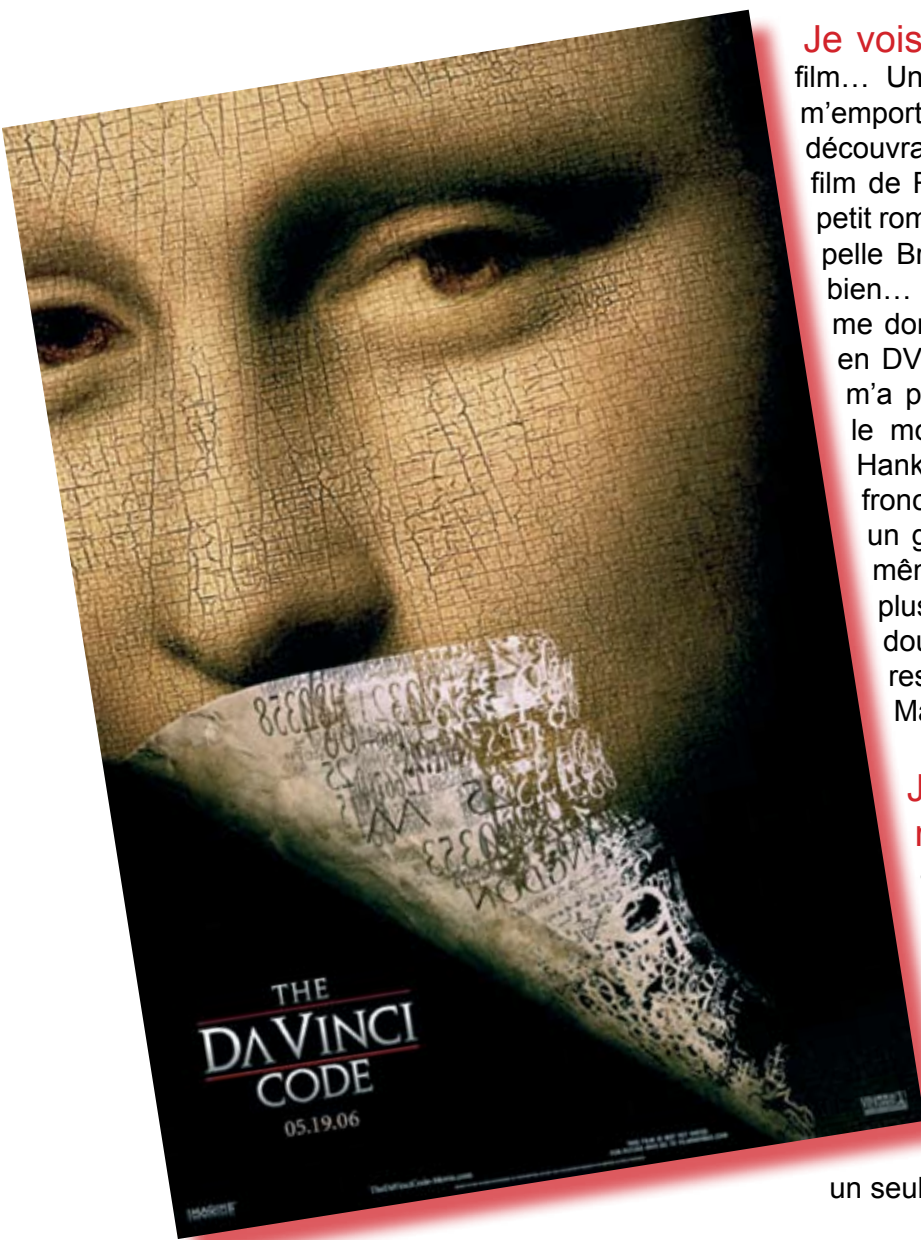
**Je vois... Je vois... Un oiseau ?** Un avion ? Superman ! On reste avec Brian Singer pour le film qui sera sans doute l'événement de l'année 2006. *Superman Returns*, ou le mythe enfin réinventé pour une nouvelle génération. La première bande-annonce fait dans le minimalisme, mais la lumière qui se dégage de chaque plan hurle littéralement « icône » à la face du monde. Quoi qu'il advienne *Superman Returns* sera un « beau » film, qui s'inspire du premier opus cinématographique signé Richard Donner et des planches magnifiques d'Alex Ross. L'histoire fait fi de *Superman 3* et *4* (on se demande pourquoi, ha ha ha...) et raconte le retour de Superman après des années d'absence. Le monde a changé. Lois Lane est installée avec un autre, Lex Luthor est devenu tout puissant... Et il projette d'en finir une fois pour toute avec Superman. Clark Kent et Superman se doivent alors de retrouver leur place dans ce monde qui semble tant leur en vouloir d'avoir disparus. Après la vague Marvel de la fin des '90 et du début des années 2000, il semblerait bien que DC Comics reprennent du poil de la bête... Après le retour réussi de Batman en 2005, 2006 pourrait être l'année du fils de Krypton.



# NEWS

**Je vois... Je vois... Que le redac'** chef va à nouveau pouvoir Oui ! IL est de retour... Bond, James Bond sera bien sur les écrans 2006 sous les traits de Daniel Craig, sixième incarnation de l'agent 007 sur grand écran. Les producteurs parlent de retour aux sources, avec l'adaptation de *Casino Royale*, le premier roman de Ian Fleming, paru en 1953. Bond devrait redevenir ce qu'il était : un agent secret dur, équipé de peu de gadgets et prompt à la détente... Sauf que dans le même temps, « M » sera toujours incarnée par Judy Dench (soit, on peut admettre l'anachronisme...), mais dans un second temps, la production annonce aussi que Bond sera définitivement non fumeur, afin de véhiculer une bonne image auprès du jeune public... Hem... D'accord. Je ne vais pas plus loin, sinon, je vais devenir aussi désagréable que le redac chef avec 007.

couper dans mes textes...  
en novembre



**Je vois... Je vois... Un best-seller...** Un film... Une bande-annonce de merde... Désolé, je m'emporte... C'est pourtant ce que j'ai ressenti en découvrant la bande-annonce de *Da Vinci Code*, le film de Ron Howard avec Tom Hanks, adapté d'un petit roman pas trop connu écrit par un type qui s'appelle Brink, Black ou Brown, je ne sais plus très bien... Non, franchement ? Cette bande-annonce me donne juste envie d'attendre que le film sorte en DVD. Déjà que le ramdam fait autour du livre m'a presque fait regretter de l'avoir lu avant tout le monde... Mais cette bande-annonce ? Tom Hanks coiffé comme dans « Big », Jean Réno qui fronce les sourcils pour faire son Français optu, un grosse voix d'outre-tombe, des ralentis que même les metteurs en scène de téléfilm n'osent plus balancer... Je sais que le film sera sans doute vu par des martiens, même si Howard le reshoot entièrement avec des briques lego... Mais tout de même...

**Je vois... Je vois... Qu'il est largement temps** de ranger tout mon fourbis avant que la taille de ces news ne fasse exploser la maquette du nouveau Phénix Mag... Même si je vois encore, un bateau qui se retourne, des voitures et des animaux en images de synthèse, des adaptations foireuses de jeux vidéo, Ricardo Tubbs et Sony Crockett, plein de films avec des images sombres et des gens qui souffrent pour les Oscars 2007... Et pas un seul chapeau mou, ni un seul fouet... sniff...

# KING KONG

*Par Joseph Ghénzer*

## Recherche Ann désespérément

Après l'adaptation cinématographique du chef-d'œuvre de Tolkien, Peter Jackson s'attaque, cette fois-ci, à un autre monument du genre : King Kong, un film qui fut pionnier à bien des égards mais surtout en raison de la sophistication, à l'époque, de ses effets visuels qui associaient, tout à la fois, de l'animation image par image, des transparences, des peintures sur verre ainsi que des modèles réduits extrêmement détaillés.

## La jungle urbaine

L'action se déroule en 1933 et démarre dans un New York toujours en proie aux terribles ravages de la Grande Dépression. Ann Darrow est une jeune artiste de music-hall dont la carrière a malheureusement été stoppée net. Comme des millions d'Américains, la jeune femme a brutalement perdu son emploi et se retrouve, du jour au lendemain, sans ressource. Elle erre désormais dans les rues de la ville comme une âme en peine et, pour survivre, elle en est réduite à chaparder de quoi manger à l'étal d'une épicerie. C'est dans ces circonstances inattendues qu'elle rencontre, par le plus grand des hasards, Carl Denham, un ambitieux explorateur et réalisateur qui va l'entraîner avec lui dans la plus périlleuse des aventures.

## And action !

Denham est lui aussi dans une situation particulièrement critique car il doit impérativement dénicher une nouvelle jeune première avant d'embarquer sur le Venture, à destination de Singapour, avec une équipe de tournage réduite et les rushs de son dernier film inachevé qu'il a dérobés à ses producteurs quelques heures auparavant. En effet, il ne dispose que de quelques heures tout cela avant que la police ne l'arrête et lui reprenne ses bobines. Si son objectif avoué est d'achever son génial film d'action sous des cieux lointains avant de revenir en Amérique, couvert de gloire, Denham nourrit en secret une toute autre ambition, bien

plus folle celle-là, et pour laquelle il est prêt à tout sacrifier : être le 1er homme à explorer la mystérieuse Skull Island. Sur cette île de légende, au cœur de la jungle, ce dernier a l'étrange pressentiment que "quelque chose" l'attend qui changera à jamais le cours de sa vie ainsi que le destin de ses compagnons d'infortune.

## Monnaie de singe

Denham est un metteur en scène à l'ego démesuré qui se considère comme un artiste maudit et espère, un jour, être enfin reconnu à sa juste valeur. Il est ambitieux et un brin escroc, il n'éprouve donc aucun scrupule à employer des moyens pas toujours très honnêtes car il considère que tous les moyens sont bons pour arriver à ses fins. C'est ainsi qu'il arrive à piéger Jack Driscoll, son ami scénariste, qui se retrouve embarqué dans cette incroyable aventure contre son gré.

Bien qu'il soit à court de moyens financiers, il est prêt à tout pour tourner son film qui est censé lui apporter la célébrité. C'est pourquoi il fait preuve d'une énergie contagieuse et d'une détermination inflexible à réaliser son film par tous les moyens possibles et imaginables. Son seul espoir d'entrer, un jour, dans l'Histoire du cinéma est de trouver la mythique Skull Island dont il ne possède qu'une carte très sommaire. C'est ainsi qu'il espère clouer le bec à ses détracteurs en y finissant son grand film d'action et d'aventures qu'il avait commencé tout en y incluant des images inédites et spectaculaires. Il a un sens inné du spectacle et un goût de la démesure qui le conduiront à la catastrophe. Au départ, son seul et unique but était de terminer son film mais lorsque sa caméra sera mise hors d'usage, il se rabattra alors sur l'idée insensée de capturer Kong et de le ramener en Amérique afin de l'exposer tel un monstre de foire.

Sa personnalité est assez forte pour embarquer des gens avec lui dans cette folle aventure et les mettre en danger. Obsédé par son désir de reconnaissance dans le monde du cinéma, il va accumuler bon nombre d'erreurs et prendre de mauvaises décisions. S'il n'a rien d'un saint, il n'est pas pour autant foncièrement méchant. Il espère juste pouvoir retomber sur ses pattes mais c'est malheureusement sans



FROM ACADEMY AWARD® WINNING DIRECTOR PETER JACKSON

# KING KONG

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS A WOLFGANG PETERSEN FILM

"KING KONG" NAOMI WATTES JACK BLACK ADRIEN BODDY THOMAS KRETSCHMANN COLIN HANKS JAMIE BELL  
AND ANDY SERKIS AS THE TITANS NEWTON HOWARD FROM A STORY BY JOE LETTERI SPECIAL THANKS TO RICHARD TAYLOR AND JAMIE SERKIS  
EXECUTIVE PRODUCERS GRANT MAJOR ANDREW PERKINS PRODUCED BY JAN BLENKIN CAROLYNNE CUNNINGHAM FRAN WALSH PETER JACKSON  
WRITTEN BY FRAN WALSH & PHILIPPA BOYENS & PETER JACKSON DIRECTED BY PETER JACKSON



UNIVERSAL PICTURES  
A UNIVERSAL FILM

UNIVERSAL PICTURES  
A UNIVERSAL FILM

UNIVERSAL PICTURES  
A UNIVERSAL FILM

UNIVERSAL PICTURES  
A UNIVERSAL FILM

UNIVERSAL PICTURES  
A UNIVERSAL FILM

UNIVERSAL PICTURES  
A UNIVERSAL FILM

IN CINEMAS DECEMBER 2005

penser aux conséquences que pourraient bien engendrer ses décisions et ses actes. Quand il s'en rend compte, il est trop tard, le mal est déjà fait et plusieurs de ses compagnons vont y laisser la vie dans d'horribles circonstances. Comme dit, si bien, Hayes (le Commandant en second du Venture) en parlant de Denham : "Une part de lui voudrait s'en retourner mais une autre le pousse à aller jusqu'au bout pour vaincre ce qui lui fait le plus peur".

### La loi de la jungle

Jack Driscoll, le marin et aventurier macho du King Kong de 1933, devient ici un dramaturge new-yorkais engagé qui assure ses fins de mois, en ces temps particulièrement difficiles, en acceptant d'écrire le scénario du film de son ami Denham. Embarqué contre son gré à bord du Venture, il va tout d'abord succomber aux charmes de la jeune actrice avant de devenir, bien malgré lui, le héros de cette incroyable aventure qui mettra à l'épreuve son courage et son cœur. Une fois sur Skull Island, ce dramaturge intello, d'apparence plutôt chétive et d'un tempérament introverti, se révélera pourtant avoir une véritable âme d'aventurier, son amour naissant pour Ann lui donnant des ailes ainsi que le courage nécessaire pour surmonter les innombrables dangers qui les y attendent.

Contrairement à l'arrogant Bruce Baxter, le jeune premier de série B qui doit jouer le rôle du héros dans le film de Denham mais qui s'avère être peureux et lâche une fois confronté aux terribles dangers de Skull Island, Jack Driscoll est, quant à lui, un homme ordinaire mais capable d'agir en véritable héros lorsque les circonstances l'exigent.

Dans ce grand voyage vers l'inconnu, Denham entraîne avec lui Preston, son infatigable assistant idéaliste qui va devoir s'endurcir au fil des tragiques événements. A bord du Venture, se trouvent également Englehorn (le bien peu recommandable capitaine du bateau), Hayes (son second qui est un homme endurci prêt à toutes les surprises en raison du fait qu'il soit un ancien de la 369ème Division d'Infanterie, l'une des toutes premières unités entièrement afro-américaines de la 1ère Guerre Mondiale), Lumpy (le cuisinier complètement allumé) et Jimmy (un jeune orphelin qui s'est glissé clandestinement à bord du cargo). Impressionné par la hardiesse et la détermination de ce dernier, Hayes lui a permis de faire partie de l'équipage et tente de parfaire aussi son éducation. Du coup, Jimmy l'a pris au mot en se lançant dans la lecture du roman, intitulé *Au cœur des ténèbres* (titre prémonitoire, s'il en faut).

### Gorille dans la brume

Kong, l'une des créatures les plus fascinantes du bestiaire fantastique, est un gorille à dos argenté de 8 mètres de haut et pesant 4 tonnes. Il est le dernier de sa lignée à vivre sur Skull Island. Il a atteint un âge assez avancé (environ 100 – 120 ans)

s a n s

éprouver la moindre sympathie pour la faune locale et le fait de devoir affronter, chaque jour, toutes sortes de dinosaures et autres créatures survivantes d'un autre âge, l'a profondément marqué et lui a laissé toutes sortes de cicatrices. C'est une vie brutale, pénible et terriblement solitaire qu'il a menée jusqu'alors. Il n'est pas un monstre, c'est juste une créature gigantesque qui éprouve de la sensibilité, possède la capacité de réfléchir et est également capable de faire preuve de compassion mais, en tant qu'animal sauvage, il reste toutefois complètement imprévisible. Les indigènes qui peuplent Skull Island vénèrent depuis des générations les gorilles géants au point de leur offrir, à intervalles réguliers, une jeune femme en sacrifice mais une fois de retour sur son terrain de chasse, Kong se lasse très vite des cris de terreur de ses proie et les tue.

### Les gorilles préfèrent les blondes

Lorsque les passagers du Venture accostent sur Skull Island, la vue de la belle et blonde Ann Darrow, au physique si différent du leur, suscite chez les autochtones un véritable choc. Ces derniers capturent la jeune actrice pour l'offrir à Kong, qui s'enfuit alors avec elle au cœur de la jungle mais, à l'inverse de ses précédentes victimes, cette dernière n'a pas l'intention de se laisser faire et, bien que terrifiée par ce qui lui arrive, elle lutte, se débat et provoque la monstrueuse Bête avant de lui faire une bien curieuse et incongrue démonstration de ses talents d'artiste de music-hall. Kong est fasciné par ses gesticulations et, pour la 1ère fois, se sent moins seul. Ils partagent tous deux une même solitude qui va les rapprocher d'une manière unique. Si Kong n'en demeure pas moins un gorille imposant, terrifiant, brutal, ne dérogeant pas à la loi de la jungle et à celle du plus fort, c'est un prédateur, qui va se laisser attendrir et s'exposer, du même coup, à de sérieux désagréments, le rendant ainsi vulnérable. En faisant tout pour protéger Ann, il court, lentement mais sûrement, à sa perte.

### Un rêve d'enfant devenu réalité

Peter Jackson a vu LE King Kong, tourné en 1933, alors qu'il avait seulement 9 ans et il en a été tellement impressionné qu'il a alors décidé, illico presto, de faire plus tard du cinéma. Cela fait déjà presque 10 ans qu'il travaillait sur ce projet de remake mais les aléas de la vie avaient fait que ce dernier avait été repoussé. Alors que l'aventure de la trilogie du *Seigneur des Anneaux* s'apprêtait à s'achever, il décida de remettre en route la machine afin de voir enfin se transformer son rêve d'enfant en une fabuleuse réalité. Sa principale préoccupation ici est, une fois encore, de jouer la carte du réalisme, partant du principe que plus l'histoire est fantastique, plus il est nécessaire de l'ancrer dans un monde réel et, contrairement au remake de 1976 qui proposait une modernisation du mythe, il préfère revenir aux



sources. Il replace donc l'histoire en 1933, à une époque où on connaissait encore bien peu de choses sur le comportement des gorilles et où il était encore possible de croire qu'une île comme Skull Island puisse, peut-être, exister quelque part dans le Monde. Bien qu'ancrée dans le passé, son intrigue bénéficie de l'apport des toutes dernières technologies de pointe en matière d'effets spéciaux et de l'expérience ainsi que de l'incroyable talent des équipes de Weta (Weta Digital et Weta Workshop) car on ne change pas une équipe qui gagne. Il est aussi vrai qu'avec un budget de 204 M\$, on a de quoi avoir les moyens de ses ambitions.

L'aventure sur Skull Island est traitée ici comme un récit de survie très éprouvant, aussi bien mentalement que physiquement, pour l'ensemble des protagonistes. La psychologie des divers personnages est très fouillée et authentique. La relation entre Ann et Kong est nettement plus approfondie et donc plus émouvante que dans la version d'origine. Quant aux personnages secondaires, ils occupent aussi une place plus importante et développent entre eux des relations parfaitement crédibles. A un moment ou à un autre, chacun des personnages vit son aventure personnelle selon sa propre histoire.

Dans cette nouvelle version high tech, Jackson tente d'appréhender cette histoire légendaire comme un véritable fait divers en donnant au film un réalisme désuet quant aux éléments dramatiques du récit, en plaçant ses personnages (y compris les nouveaux) face à d'authentiques dilemmes et en projetant le spectateur dans un monde vraiment fantastique lors de la partie qui se déroule sur Skull Island. Une fois encore, au-delà de l'humour qui le caractérise, son sens inné de l'émotion, sa virtuosité artistique et sa mise en scène inspirée sont autant d'atouts dont il sait user avec une remarquable maîtrise. Tout comme il l'avait déjà fait précédemment pour la trilogie du *Seigneur des Anneaux*, c'est avec un minutieux souci du détail qu'il invente pour Skull Island un incroyable bestiaire de créatures antédiluviennes vivant au cœur d'une jungle en folie et qu'il recrée le New York des années trente en copie conforme. Si on pourra toutefois regretter quelques invraisemblances de "poids" dans le scénario (comment un dinosaure peut-il rester suspendu dans un enchevêtrement de lianes, compte tenu de sa corpulence ? Même problème avec Kong lorsque ce dernier s'amuse avec Ann à glisser sur le lac gelé de Central Park car il est impossible que la glace ne s'effondre pas sous les 4 tonnes qu'il est censé peser), on lui pardonnera bien volontiers pour nous avoir offert cette superbe nouvelle version de la Belle et de la Bête qui mêle, tout à la fois, action, aventure, fantastique, humour, romance, poésie et satire du monde du spectacle sans compter la débâche d'effets spéciaux qui l'accompagne. Si la version de 1933 est, à jamais, rentrée dans l'Histoire du 7ème art, celle de Jackson est loin de démériter. Une fois encore, rendons hommage à Andy Serkis qui sait si bien apporter un supplément d'âme aux créatures fantastiques pour les rendre encore plus "humaines" car, sans son inestimable talent, ni Gollum, ni Kong n'auraient été ce qu'ils sont.

*King Kong*

*Réalisation : Peter Jackson*

*Avec : Naomi Watts, Jack Black, Adrien Brody, Andy Serkis, Colin Hanks, Jamie Bell, Evan Parke, Thomas Kretschmann.*

*Sortie le 14 décembre*

*Durée : 3 h*

# KING KONG

## LES EFFETS SPÉCIAUX

*Par Joseph Ghenzer*

### Plus vrai que nature

Si en 1933 King Kong, le chef-d'œuvre incontesté de la RKO, avait tellement marqué les esprits, c'était en majeure partie en raison de ses trucages novateurs (conçus et réalisés par Willis O'Brien) qui restèrent pendant des décennies des modèles du genre. Aujourd'hui, le remake de Peter Jackson a été tourné avec l'absence quasi totale d'extérieurs naturels grâce au talent ainsi qu'au minutieux souci du détail des différentes équipes de Weta Digital (pour les animations 3D) et de Weta Workshop (pour les maquettes, les miniatures, les sculptures et la scannerisation des différents modèles). Au final, le film totalise près de 2500 plans d'effets spéciaux sachant qu'environ 80% des plans comportent des effets visuels, sous une forme ou sous une autre.

### La bête humaine

En 1933 lors du tournage de l'original, on ignorait encore tout de la psychologie, de la façon de se mouvoir et du comportement des gorilles, ce qui n'est plus le cas de nos jours, car on sait désormais que le gorille est à 97% génétiquement identique à l'homme. C'est pourquoi dans la version de Jackson, en plus d'interpréter le rôle de Lumpy (le cuisinier du Venture), Andy Serkis incarne aussi ici Kong. Afin de pouvoir littéralement "entrer dans la peau" de son personnage, ce dernier passa beaucoup de temps avant le début du tournage à se documenter sur les gorilles puis à étudier scrupuleusement plusieurs mois durant leur comportement, aussi bien en captivité (au zoo de Londres) que dans leur environnement naturel (sur les hauts plateaux du Rwanda) afin de comprendre leur psychologie, de pouvoir les imiter sans pour autant les "singer" et, enfin, d'arriver à reproduire toute une gamme de sons qu'ils émettent pour communiquer leurs émotions (jalousie, jeu de la séduction, pouvoir, art de la domination...).

Sa prestation se déroula à deux niveaux. Dans un 1er temps, il a été présent sur le plateau de tournage où il devint Kong pour ses partenaires assurant ainsi, non seulement, une réelle présence physique permanente afin que ces derniers aient un point de repère à qui donner la réplique ou à regarder pour éprouver les différentes émotions censées être ressenties par les personnages qu'ils incarnaient, mais aus-

si, en même temps, pouvoir servir de référence physique aux créateurs des effets visuels. Pour l'occasion, il portait de grosses charges aux bras et aux chevilles ainsi qu'un harnais à la taille, soit autant d'extensions corporelles devant lui donner la sensation d'échelle et décupler son poids réel afin qu'il puisse donner aux déplacements et aux mouvements de Kong une impression de masse et que la rotation de ses épaules puisse correspondre à celle d'un gorille, sans compter qu'il devait aussi synchroniser la gestuelle de l'animal à ses expressions faciales. Quant à ses enjambées, il devait les caler sur la taille réduite des jambes d'un gorille et donc du rythme qu'il devait en conséquence adopter. Ainsi équipé, il pouvait alors mimer à la demande les gestes et les déplacements caractéristiques du gorille et, notamment, sa marche à quatre pattes voulue par Jackson. De plus, un micro transmettait ses divers grognements, amplifiés et déformés via un ordinateur pour être diffusés en temps réel sur un mur d'enceintes, histoire de plonger les acteurs encore un peu plus dans l'ambiance.

Dans un 2e temps, Serkis revint après le tournage des scènes live pour faire une nouvelle prestation, celle-ci étant exclusivement destinée aux infographistes de Weta Digital pour les aider à créer le Kong, 100 % numérique. Afin de mieux faire passer les diverses émotions de Kong à l'écran, Jackson décida d'utiliser pas moins de 132 capteurs faciaux. En conséquence de quoi, Serkis devait rester totalement immobile, chaque matin, 2 h durant pendant que des opérateurs et des animateurs lui collaient plus d'une centaine de modules électroniques partout sur le visage, y compris sur les paupières. Il portait alors une sorte de masque numérique qui relayait chaque infime nuance à l'ordinateur. C'est donc recouvert de ces capteurs et devant un fond vert qu'il permit, une fois encore (après Gollum) de donner aux effets spéciaux digitaux une humanité qui leur faisait bien souvent jusqu'alors défaut.

### La 8e merveille du Monde

C'est donc à partir de la prestation d'Andy Serkis, que les animateurs de Weta Digital durent concevoir le Kong 100% infographique mais en tenant compte du fait que ce dernier devait pouvoir "jouer comme un acteur" tout en restant authentiquement simiesque et en se comportant comme un



NAOMI WATTS JACK BLACK ADRIEN BRODY

# KING KONG

UNIVERSAL PICTURES PRÉSENTE UNE PRODUCTION WINGNIT

"KING KONG" THOMAS KRETSCHMANN · COLIN HANKS · JAMIE BELL

ET ANDY SERKIS DANS LE RÔLE DE KONG RÉVISÉ PAR JAMES NEWTON HOWARD MUSIQUE DE JOE LETTERI

CRÉATEUR SPÉCIAL RICHARD TAYLOR MONTAGE JAMIE SELKIRK DÉCORATEUR GRANT MAJOR DIRECTEUR DE LA PHOTO ANDREW LESNIE ACS, ASC

PRODUCTEUR PHILIPPA BOYENS PRODUCTEURS EXECUTIFS JAN BLENKIN · CAROLYNNE CUNNINGHAM · FRAN WALSH · PETER JACKSON

RÉVISÉ PAR FRAN WALSH & PHILIPPA BOYENS & PETER JACKSON RÉALISÉ PAR PETER JACKSON

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS A WINGNIT PRODUCTION "KING KONG" THOMAS KRETSCHMANN · COLIN HANKS · JAMIE BELL ANDY SERKIS IN THE ROLE OF KING KONG MUSIC BY JAMES NEWTON HOWARD EDITOR JOE LETTERI SPECIAL CREATOR RICHARD TAYLOR EDITOR JAMIE SELKIRK SET DESIGNER GRANT MAJOR DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ANDREW LESNIE ACS, ASC PRODUCED BY PHILIPPA BOYENS EXECUTIVE PRODUCERS JAN BLENKIN · CAROLYNNE CUNNINGHAM · FRAN WALSH · PETER JACKSON REVISÉ PAR FRAN WALSH & PHILIPPA BOYENS & PETER JACKSON DIRECTED BY PETER JACKSON

14 DÉCEMBRE

CANAL+

ALLOCINE.COM



livebox

EUROPE 2

gorille

ordinaire. Il fallait également faire passer sur son visage et dans son regard une très large gamme d'expressions et d'émotions.

S'inspirant en partie de Snowflake, un gorille albinos du zoo de Barcelone, les techniciens de Weta Digital ont travaillé près de deux ans sur le modèle numérique de Kong avant de pouvoir l'incruster à l'écran. Dans un 1er temps, il leur fallut concevoir de nouveaux outils informatiques pour élaborer son squelette ainsi que les muscles de son corps et de sa face, permettant de transposer la plupart des expressions de Serkis en mimiques de Kong tout en respectant la nature simiesque du personnage, avant de fabriquer son pelage moiré. Par la suite, ils durent aussi lui inventer de toutes pièces son parcours émotionnel singulier ainsi que sa personnalité bien affirmée. Leur principale préoccupation était de veiller avant tout à la crédibilité et à l'authenticité de Kong tout en lui permettant d'exprimer une très large gamme d'émotions, de pensées et de réactions (tendresse, affection, colère, etc.).

Pour arriver à l'étonnant résultat final, il leur a fallu étudier les réactions des muscles faciaux humains et analyser les synergies musculaires à l'œuvre, dans telle ou telle expression, puis créer un système informatique basé sur les émotions, capable d'établir une correspondance entre la structure faciale humaine et celle du gorille. De plus, ce dernier devait être capable de faire une quantité de choses comme d'escalader une falaise, se battre contre toutes sortes de dinosaures, s'en prendre à des bus et des voitures en déchirant leurs carrosseries ou en les projetant dans les airs, attraper des avions en plein vol, etc. C'est pour cela, qu'il fut également nécessaire de créer un certain nombre de "doublures numériques" d'acteurs et de cascadeurs qui devaient accomplir des choses impossibles à réaliser en live (chuter du haut d'une falaise, se faire piétiner par des dinosaures ou dévorer par des créatures monstrueuses, être projeté dans les airs, etc.).

### En pleine tempête

Toutes les scènes se déroulant à bord du Venture ont été, en partie, tournées en studio au milieu d'un décor partiel, la maquette étant montée sur un mécanisme qui la faisait osciller au rythme des futures vagues virtuelles comme lors de son arrivée en vue des côtes de Skull Island où le bateau doit affronter une tempête. Les autres plans du bateau ont été réalisés à l'aide d'une miniature très détaillée qui fut, tout d'abord, incrustée dans un décor, lui aussi miniature, avant d'intégrer le tout au cœur d'un océan entièrement généré en 3D. Quant à l'arrivée en chaloupe des principaux protagonistes sur le rivage de l'île, elle a également été réalisée en studio avec une embarcation filmée devant un fond vert et balayée par des vagues déversées par un réservoir. Par la suite, la chaloupe a été incrustée dans un océan numérique.

### Le monde perdu

La particularité de Skull Island est d'avoir été coupée du reste du monde et donc d'avoir échappé depuis des millions d'années aux lois ordinaires de l'évolution. En conséquence de quoi, elle a développé son propre écosystème. Avant même de créer cet environnement hors du commun, les scénaristes ont du commencer par imaginer l'histoire de l'île, les origines de la culture des indigènes qui la peuplent ainsi que le passé de Kong. De plus, du fait que la jungle abrite tout un bestiaire d'animaux géants, il fallait impérativement que Skull Island soit un endroit démesuré et totalement hostile aux êtres humains.

Une partie de la jungle a donc été reconstituée en plateau, à l'aide de décors créés en studio et complétés par des miniatures. Pour cela, les décorateurs de Weta Workshop créèrent 53 décors miniaturisés avec toutes sortes d'arbres immenses, tordus et déformés. Au final, cette incroyable jungle dénombrait plus de 100000 feuilles artificielles, 4500 lianes, 25000 plantes vivantes, 120 modèles réduits articulés d'arbres et 100 modèles rigides, une pléthore de racines, de troncs, de mousses et de végétaux divers formant un ensemble particulièrement dense et très touffu. Après avoir minutieusement construit chacun de ces modèles réduits, l'équipe de Weta Digital a ensuite pris le relais pour embellir ces miniatures à l'aide de toutes sortes d'éléments infographiques. A cet effet, des programmes informatiques spécifiques furent conçus, dont un particulier pour mettre en place et "faire pousser" des lianes partout où leur présence se justifiait.

Les scènes de Skull Island ont donc été tournées en studios dans des décors de jungle partiels entourés d'un fond bleu et, en ce qui concerne la scène où Kong secoue puis fait basculer le fameux tronc d'arbre qui enjambe un précipice, l'action a été tournée sur un faux arbre, actionné par toute une machinerie. Le gouffre, dans lequel tombent certains personnages ainsi que des dinosaures, a ensuite été rajouté par une combinaison de maquettes et de paysages créés par ordinateur.

Quant à la scène se déroulant dans les marécages peu engageants de l'île, cette dernière a été filmée dans un décor construit dans un bassin dans lequel on a étalé de la vase, seule la partie basse des arbres avait été construite sur le plateau, le reste ayant été rajouté par la suite par le biais de miniatures et avec l'aide de marques rouges de repérages qui permettaient ainsi de caler précisément la maquette sur le morceau de tronc réel. Le paysage a ensuite été prolongé par un décor virtuel d'arrière-plan.

Lorsque les explorateurs découvrent les ruines de l'antique cité, ayant été construite par une civilisation beaucoup plus ancienne (ayant existé environ 2000 à 3000 ans auparavant) mais désormais occupée par les dinosaures, les acteurs au 1er plan ont été filmés sur fond bleu dans un décor partiel de ruines avant que cette image ne soit ensuite combinée avec un décor miniature de ville en ruines, réalisé par Weta Workshop. Enfin, les dinosaures ont été animés en 3D puis intégrés dans le plan tandis qu'un paysage virtuel était rajouté en arrière-plan.

En plus des nombreux effets visuels et spéciaux, il fallut également concevoir toutes sortes de maquillages spéciaux et de dentitions prosthétiques pour les divers membres de la tribu primitive (l'enfant sauvage, le shaman, les guerriers, les femmes, les musiciens, etc.) qui vivent sur l'île dont les roches sont ornées d'une multitude de crânes humains et de squelettes desséchés par le temps.

### La jungle en folie

Ce morceau de préhistoire ayant été préservé du reste du monde depuis des temps immémoriaux, sa faune et sa flore ont donc suivi leur propre évolution au fil du temps. Prisonniers de Skull Island, les animaux ont dû s'adapter à la topographie spécifique de l'île. En plus de Kong, cette jungle abrite une bonne vingtaine d'espèces différentes de créatures monstrueuses. Pour concevoir toutes ces différentes espèces qui n'ont jamais existé, les équipes de Weta Digital se sont toutefois inspirées de squelettes d'animaux préhistoriques avant de laisser libre cours à leur imagination débordante pour engendrer un invraisemblable bestiaire fantastique. C'est ainsi qu'aux côtés de quelques espèces de dinosaures parfaitement reconnaissables comme les brontosaurus (qui paissent tranquillement au milieu des ruines de l'antique cité), les raptors particulièrement véloces ou encore les trois T-Rex (qui attaquent Kong de concert) figure également une pléthore de créatures gigantesques toutes plus délirantes les unes que les autres, comme les sortes de lézards volants (remplaçant ici les habituels ptéranodons), une multitude d'insectes monstrueux, une araignée géante, des V-Rex, des vers de puits ainsi qu'une espèce de lointain ancêtre de crocodile géant (baptisé pour l'occasion "Wetasaure"). Selon les cas, toutes ces horribles et bizarres créatures courent, rampent, nagent, grouillent ou encore volent dans les airs.

Le même processus de fabrication que celui employé pour les décors de Skull Island a été utilisé pour concevoir cette ménagerie artificielle d'un autre âge : des dessins concepts aux modèles réduits en passant par l'élaboration de maquettes. C'est ainsi qu'une dizaine de modèles, minutieusement ouvragés et de grandes dimensions, furent fabriqués avant d'être finalement numérisés. L'astucieux mélange d'acteurs réels, de décors grandeur nature partiels, de jungle miniature et d'animaux virtuels est des plus convaincants et parfaitement réussi.

Quant à la charge des brontosaurus qui foncent à toute allure dans un étroit défilé pour échapper aux prédateurs qui les pourchassent alors que les héros détalent à toute allure devant eux pour ne pas être piétinés, elle a été réalisée en filmant les acteurs dans un décor partiel puis en incrustant un décor miniature à l'arrière-plan et en y rajoutant les dinosaures animés en 3D, sans compter que le fait d'avoir tourné cette séquence épique en contre-plongée la rend encore plus impressionnante.

### Panique à Times Square

Le New York de 1933 et celui de 2005 n'ayant plus grand

chose en commun (même pas la partie supérieure de l'Empire State Building sur laquelle se réfugient Kong et sa Belle), Jackson n'eut pas d'autre choix que de faire renaître la ville en 3D telle qu'elle était pendant la Grande Dépression. Sa reconstitution, copie conforme, fut réalisée à partir d'une très abondante iconographie et selon deux méthodes différentes mais impliquant chacune des images de synthèse. Pour toutes les scènes où devaient intervenir des plans rapprochés, on commença par construire l'équivalent d'un quartier (soit 4 pâtés de maisons) "grandeur nature" sur un immense plateau mais en arrêtant les différents bâtiments (maisons, boutiques, salles de spectacles, immeubles, etc.) au 1er étage puis leur partie supérieure a été reconstituée, brique par brique, en 3D à l'aide d'un logiciel spécifique. Pour le restant de la ville, Weta Digital a tout reconstitué de façon numérique ce qui représentait 57468 bâtiments de Manhattan construits à partir de 22000 composants, 32893 bâtiments du Queens, de Brooklyn et du New Jersey ainsi que 51 immeubles "vedettes".

Pour les plans montrant la ville, vue du ciel, on a construit Manhattan entièrement en images de synthèse, immeuble par immeuble, ce qui représentait 400000 buildings modélisés individuellement et un programme spécifique fut également mis au point pour permettre aux infographistes et à Jackson de "survoler" en toute liberté la quasi totalité de cette ville virtuelle. En outre, Weta Digital élaborait un logiciel "intempéries" afin de simuler la pluie et la neige tombant sur Manhattan.

Quant aux vrais figurants, ils ont été astucieusement mélangés à des figurants virtuels, animés par Massive (le logiciel ayant été conçu pour la trilogie du *Seigneur des Anneaux*). Il en a été de même pour les véhicules (voitures, camions, bus, métro) : une partie d'entre eux sont réels tandis que les autres sont de pures créations infographiques.

# LES NON-TRADUITS

PAR GEORGES BORMAND

## Gordon R. Dickson



C'est certainement l'un des plus flagrants exemples d'injustice que puisse nous montrer la lecture française de la SF américaine. De Gordon R. Dickson, les jeunes lecteurs français ne connaissent que le début de l'amusante fantasy du dragon (*Le Dragon et le George*, *Le Chevalier-dragon*, *Le Dragon sur la frontière*) ; et les plus âgés se rappellent de la série des Dorsai, incomplètement traduite et abusivement classée apologie du militarisme... Des autres œuvres de Gordon R. Dickson, de ses nombreuses créations d'aliens sympathiques et qu'il défendait contre colonialistes et envahisseurs humains méprisants dans *Alien Art*, *The Alien Way*, *The Space Swimmers*, etc., les Français ne connaissent rien. De ses autres œuvres humoristiques non plus, en particulier de sa série des Hoka écrite avec Poul Anderson.

Alors remettons un peu les choses au point :

### Biographie

- 1 novembre 1923 – Naissance à Edmonton, Alberta (Canada)
- 1936 ou 1937 (à l'âge de 13 ans) – Emigration aux Etats-Unis
- 1943-1946 - service dans l'armée des Etats-Unis.

- 1948 – diplôme de Bachelor of Arts à l'Université de Minnesota
- 1948-1950 – études à l'Université de Minnesota
- 31 January 2001 – décès

Gordon Rupert Dickson (novembre 1, 1923 - janvier 31, 2001) était un auteur de science-fiction canadien. Bien que né au Canada, il passa la plus grande partie de sa vie à Minneapolis, Minnesota. Son œuvre majeure est le *Childe Cycle*, dont font partie les romans du cycle de Dorsai traduits en France. Il a gagné trois Hugos. Supporter ardent de la conquête spatiale, il assista à la plupart des lancements du programme Apollo. Il a publié plus de 100 nouvelles et 55 romans, certains en collaboration.

• Sa première nouvelle fut une collaboration avec Poul Anderson, *Trespass*, publiée dans *Fantastic Story Quarterly* en 1950, et son premier roman, *Alien from Arcturus* (reparu sous le titre *Arcturus*) parut en 1956

La série de Childe (ou de Dorsai) comprend *The Genetic General* (1960, reparu en 1976 sous le titre *Dorsai!*, nommé au Hugo en 1959 sous sa forme novelette de magazine), *Necromancer* (1962), *Soldier, Ask Not* (1967), *The Final Encyclopedia* (1984), et *The Chantry Guild* (1988).

La version novelette de "Soldier, Ask Not" (1964) a gagné le Hugo; Dickson a aussi gagné un double Hugo en 1981 pour la novelette "The Cloak and the Staff" et la novella "Lost Dorsai". Il a remporté le Nebula pour la novelette "Call Him Lord" en 1966.

Autres œuvres importantes : "Steel Brother" (1952), "Black Charlie" (1954), "Dolphin's Way" (1964), "Computers Don't Argue" (1965), et la série des nouvelles et romans "Hoka" écrites avec Poul Anderson de 1951 à 1983.

Dickson a remporté le British Fantasy Award en 1977 pour *The Dragon and the George*, premier roman d'une série de "Dragon Knight" qui va jusqu'au dernier livre publié par Dickson, *The Dragon and the Fair Maid of Kent* (non traduit), paru en décembre 2000. Il a aussi remporté le Jupiter Award pour la version novelette de "Time Storm" (1978).

Il fut Président de la SFWA de 1969 à 1971.

Page mémorial : <http://www.sfwaworld.com/news/gdickson.htm>

### Prix

#### Hugo

- "Soldier, Ask Not" (meilleure nouvelle), 1965
- "Lost Dorsai" (meilleure novella), 1981
- "The Cloak and the Staff" (meilleure novelette), 1981

#### Nebula

- "Call Him Lord" (meilleure novelette), 1966

**Thèmes**

Pris sur un site, et reproduit sans que ce texte corresponde à mon opinion personnelle (voir plus loin) :



Gordon Dickson influença plus encore que Robert A. Heinlein la création du sous-genre du space-opera militaire – son *Dorsai* est une œuvre plus significative que *Starship Troopers* d'Heinlein. Elle ouvrit une suite de romans d'une histoire du futur où l'isolement des colonies a produit des sous-espèces spécialisées d'humains – des guerriers, des religieux, des fanatiques et des explorateurs, par exemple – ce qui produit un chaos fertile quand ces sous-espèces se retrouvent en contact et donnent la clé de la transcendance humaine future. Dickson envisageait une suite de romans historiques liés aux romans de Dorsai afin de rendre son argument plus clair à l'aide de figures représentatives – il montre que ses sympathies et celles des lecteurs vont surtout aux mercenaires éthiques des Dorsai, mais la perception qu'à Dickson et le portrait qu'il fait des vertus militaires est suffisamment complexe pour constamment prendre en défaut nos attentes. Le meilleur roman isolé de Dickson est probablement *Time Storm* dans lequel un groupe bigarré d'aventuriers fait face à un paysage où on retrouve toute l'histoire de la Terre; son héros charismatique et plein

de défauts a un mal-être attractif qui contrebalance son omniscience. Une suite de fantasy, commencée avec *The Dragon and the George*, montre un aventurier humain contemporain égaré dans un monde de magie à la fois comique et éthiquement complexe où humains et dragons partagent une culture commune

**Commentaires personnels :**

Cet exposé tait complètement le thème essentiel, répété dans un grand nombre de romans et de nouvelles, de la recherche d'un équilibre entre les différentes espèces de l'univers, d'une écologie universelle, de la vie et de la pensée, dans laquelle les humains joueraient un rôle de facteurs de désordre, de garnements indisciplinés, de prédateurs et de destructeurs inconscients des règles et des créations d'espèces diverses. Incapables de comprendre l'art des habitants d'une planète, ils les réduisent à l'état d'animaux domestiques (*Alien Art*) ; ayant rencontré certains êtres capables de naviguer dans l'espace intersidéral, ils veulent les transformer en esclaves animaux (*The Space Swimmers*) etc. Une très grande partie de l'œuvre de G. R. Dickson repose sur cette recherche d'une éthique qui justifie la place de l'humanité dans un univers où elle n'est ni la seule espèce, ni l'espèce dominante par un droit divin. Et toute cette partie de l'œuvre de G. R. Dickson est inconnue du lecteur français !!!

**Bibliographie**

**Séries**

- Les Hokas (avec Poul Anderson)
- Earthman's Burden (1957)
- Star prince Charlie (1975)
- Hoka ! (1983)
- Hoka ! Hoka ! Hoka ! (1983)
- Hokas-Pokas (2000)

**Childe cycle**

- Dorsai (1959, Aka The Genetic General)
- Necromancer (1962, Aka No Room for Man)
- Soldier, ask not (1967)
- The Tactics of Mistake (1971)
- The Spirit of Dorsai (1979)
- Lost Dorsai (1982)
- The Final Encyclopedia (1984)
- The Chantry Guild (1988)

- Young Bleys (1991)
- Other (1994)
- Dorsai Spirit (omnibus) (2002)
- NB : Les six premiers ont été traduits, dans la collection Galaxie bis des éditions Opta

**Sous la mer**

- Secret Under the Sea (1960)
- Secret Under Antarctica (1963)
- Secret Under the Caribbean (1964)

**Dilbia**

- Special Delivery (1961)
- Spacepaw (1969)

**Sea-people**

- The Space-Swimmers (1967)
- Home from the Shore (1978)

**Dragon**

- The Dragon and the George (1976)
- The Dragon Knight (1990)
- The Dragon at the Border (1992)
- The Dragon at War (1992)
- The Dragon, the Earl and the Troll (1994)
- The Dragon and the Djinn (1995)
- The Dragon and the Gnarly King (1997)
- The Dragon in Lyonesse (1996)
- The Dragon and the Fair Maid of Kent (2000)
- NB : Seuls les trois premiers sont traduits, chez J'ai lu

**Jim Eckert**

- Beyond the Dar al harb (1982)

**Combat command (avec Troy Dennig)**

- Dorsai's Command (1989)

**War and Honor**

- The Harriers (1991, avec Shariann Lewitt, Steve Perry et Chelsea Quinn Yarbro)
- Blood and War (1993, avec David Drake, Christopher Stasheff et Chelsea Quinn Yarbro)

**Romans**

- Alien from Arcturus (1956), aussi intitulé Arcturus landing
- Mankind on the Run (1956), aussi paru sous le titre On the run
- Time to Teleport (1960)
- Delusion World (1961)
- Naked to the Stars (1961)
- The Alien Way (1965) aussi sous le titre Mission to Universe



# ENTRETIEN

## *Robert J. Sawyer*

*Par Marc Bailly*





**Pouvez-vous nous dire quelques choses sur vous-même, votre passé?**

Je suis né dans la capitale du Canada, Ottawa, le 29 avril 1960. Mes deux parents étaient professeurs d'université; mon père enseignait l'économie, ma mère les statistiques. J'ai commencé très tôt à aimer la science-fiction et la science. Ma première introduction à la SF a été par les spectacles TV des années 60, comme les feuilletons de Gerry Anderson, *Fireball XL5* et *Thunderbirds*, *Star Trek*, et *Lost in Space*. Mon père a commencé à acheter des livres de SF d'Isaac Asimov, et j'ai été mordu pour la vie. Mes deux champs d'intérêt scientifique majeurs sont depuis toujours la paléontologie et l'astronomie. Je suis marié avec Carolyn Clink, une femme rencontrée dans le club de SF de mon lycée, depuis déjà 21 ans, et nous habitons juste en dehors de Toronto.

**Comment travaillez-vous? Ecrire est-il votre profession? Quelles sont vos passions dans la vie?**

L'écriture est effectivement ma profession; c'est le seul travail que j'aie depuis 1983, et je l'aime complètement. C'est aussi très absorbant; il occupe vraiment toute ma vie. Je suis passionné par la science, et les épisodes classiques de *Star Trek*, mais j'ai très peu de temps pour quoi que ce soit en ce moment, à part l'écriture, les recherches liées à l'écriture, et la promotion de mes livres, ou des actes associés, comme des conférences. C'est une vie tout à fait pleine, même si j'aimerais avoir du temps pour des hobbies!

**Dans *Calculating God*, la religion prend une place importante. Est-ce pareil dans votre vie ?**

Non, je ne peux pas dire ça. J'ai été élevé comme Unitarien, et je ne pratique pas une religion. Je suis fasciné par la religion - c'est une force si puissante dans notre monde, cela façonne une telle part de l'histoire et tant d'événements actuels - mais je ne suis pas en fait religieux.

**Si des extraterrestres venaient sur Terre, pourriez-vous tout quitter pour partir avec eux ?**

Je sais que j'ai fait faire ça à des personnages, mais je ne crois pas que je le ferais. J'aime vraiment beaucoup cette planète, et la plupart des gens qui y vivent. Et il y a tant d'endroits que je n'ai pas visités. Vous savez, dans *La Planète des Singes*, Taylor a quitté la Terre parce qu'il disait "il doit y avoir quelque chose de meilleur que l'Homme - il le faut." Peut-être a-t-il raison; j'aimerais communiquer avec des aliens, et passer quelque temps avec eux. Mais la bonne vieille Sol III est chez moi, malgré ses verrues et le reste.

**Dans *Dernière Chance pour l'Humanité*, vous donnez une description plutôt froide de notre société. Votre vision de l'humanité est-elle vraiment si négative?**

Je suis plutôt ambivalent à propos de l'humanité, et je pense que mon oeuvre reflète cela. D'une part, nous sommes capables d'une telle grandeur, d'une telle beauté. De l'autre nous accom-

plissons des actes d'un mal ou d'une indifférence monstrueux. Pour chaque Mahatma Gandhi, il y a un Adolf Hitler. Mais je pense que nous nous améliorons: les progrès faits au siècle dernier pour surmonter le racisme, l'oppression sexuelle, etc., ont été énormes. Je m'attends à ce que nous continuions à nous améliorer ... mais cette amélioration n'arrivera que si nous nous rappelons qu'il nous reste beaucoup de chemin à faire.

**La fin du livre est très optimiste. Croyez-vous à l'avenir?**

J'ai lu un article dans la *Science News* qui proposait l'idée que la vie moyenne des espèces des primates, depuis que les premiers primates sont apparus lors du Crétacé, a été de 2.5 million d'années. Eh bien, l'*Homo sapiens* n'a que 100.000 ans - cela signifie qu'il nous reste 2.4 millions à vivre, même si nous ne faisons pas mieux qu'un singe moyen. Alors oui, je crois beaucoup en l'avenir. Au fond de moi, je suis un utopiste - je crois que nous construisons de grands lendemains pour nous-mêmes. Mais il reste des obstacles à surmonter, et les histoires de comment nous surmonterons ces obstacles sont un parfait sujet d'étude pour la science-fiction.

***Je suis fasciné par la religion - c'est une force si puissante dans notre monde, cela façonne une telle part de l'histoire et tant d'événements actuels - mais je ne suis pas en fait religieux.***

**Tout comme dans *Mutations* et dans *Calculating God*, la famille semble le point central du livre. Pouvez-vous nous en dire un peu plus sur cette notion?**

Il est étrange que j'écrive tant de choses sur la famille, alors que je n'ai pas d'enfant à moi - et cela par choix. En fait, j'ai passé beaucoup de temps à m'interroger à ce sujet.

Je suis un évolutionniste darwinien, et la définition même du succès dans le darwinisme est de transmettre le plus possible de copies de vos propres gènes dans la génération suivante. Eh bien je ne transmets aucune copie, j'ai deux frères qui n'ont pas non plus d'enfants, mon père était enfant unique - ce qui fait que les gènes Sawyer vont disparaître avec la récente génération, ma famille va s'éteindre.

J'aime écrire que je suis plus intéressé par la survie des mêmes que de mes gènes - "mêmes" étant le terme de Richard Dawkins pour que les idées à succès se reproduisent et se diffusent comme du matériel génétique. Un autre thème qui apparaît tout le temps dans mes livres est l'immortalité (dans *Foreigner*, *Expérience Terminale*, *Starplex*, *Flashforward*, et *Mindscan*, entre autres), et c'est d'une façon claire un sujet en rapport : mon désir de me voir, ou de voir quelque chose de moi, survivre dans l'avenir.

Et cependant, néanmoins, je n'ai pas d'enfants; en vérité, à quarante ans, j'ai eu une vasectomie. Cela veut dire que, dans la mesure où l'évolution est concernée, je suis un échec complet - et toutefois je crois que le pire dans la condition humaine vient de la préférence pour ses parents, du népotisme, de ce qu'on favorise ses proches au dépens des autres. Peut-être suis-je fasciné par les familles parce que je les vois comme une étape du développement de l'espèce humaine qu'il faudra dépasser.

**Vous semblez aimer Carl Sagan. Pouvez-vous nous dire**

**pourquoi ? Qu'a-t-il apporté à l'Humanité et à la science ?**

Je suis intéressé par Sagan, mais je ne saurais dire que je l'aime. C'était un homme fascinant, il a fait des choses fascinantes, mais je l'ai aussi trouvé énervant. Prenez par exemple sa série télévisée *Cosmos* - 13 heures de rien d'autre que lui. Un homme plus modeste aurait invité d'autres personnes pour parler de leurs propres idées : Frank Drake pour parler de la Drake Equation, par exemple, plutôt que Carl Sagan. C'était un bon diffuseur pour la science, mais cette hagiographie qui a grandi autour de lui maintenant qu'il a disparu ne m'intéresse pas. Même chose pour Stephen Jay Gould.

**Dans *Dernière Chance pour l'Humanité* et dans *Un Procès pour les étoiles*, le premier contact est proche. Croyez-vous que vous verrez ce premier contact? Et croyez-vous aux bons aliens?**

Je ne crois à rien sans preuve. Actuellement il n'y a aucune preuve irréfutable de l'existence d'une vie extraterrestre et, en vérité, avec le temps qui passe, nous trouvons de plus en plus de raisons de croire que le jeu de circonstances qui a donné naissance à la biologie sur notre monde est hautement improbable, sinon unique.

Enfant, j'avais l'habitude de dire que les aliens doivent certainement exister - mais après quarante ans de SETI (la recherche d'une intelligence extraterrestre via les radio-télescopes) derrière nous, en l'absence de résultats positifs, il est de plus en plus difficile de croire à l'existence de nombreux aliens là-dehors. Mais si les aliens existent, oui, je soupçonne que le contact sera fait lors du présent siècle - et, je l'espère, tant que je serai encore vivant.

Et je crois vraiment que les bons aliens sont plus probables que les méchants, pour la seule raison que des méchants s'autodétruiraient probablement avant de développer le voyage interstellaire. Aussi parce que l'énergie est l'énergie où que vous habitiez dans l'univers : il n'existe pas de biens matériels qu'il serait moins cher de venir chercher ici que de fabriquer chez soi. Les seules choses que des aliens pourraient vouloir de nous seraient l'expérience de notre culture et d'apprendre ce que nous savons.

Tout ceci est lié à ce que sont mes parents. Ma mère, statisticienne, dirait, malgré les meilleurs efforts des responsables du SETI pour prévoir le nombre d'espèces intelligentes qui doivent exister dans la galaxie, que vous ne pouvez pas déduire une tendance d'une donnée unique. L'existence de la vie sur Terre nous apprend seulement que la vie est possible dans cet univers; elle ne nous dit rien sur sa probabilité. Et mon père, l'économiste, dirait que rien n'existe sans profit sur l'investissement préalable. Cela n'aurait pas de sens économique pour les aliens que de venir chercher ici des esclaves, de la nourriture ou des ressources naturelles.

**Pensez-vous que les humains vont un jour essaimer dans l'espace et conquérir d'autres planètes ?**

"Conquérir" est un mot si déplaisant! Mais je pense vraiment que l'avenir de notre espèce est en partie dans l'espace. Nous nous sommes toujours développés vers l'ailleurs depuis que nous

avons quitté l'Olduvai

Gorge, et je ne m'attends pas à ce que cela change. Je soupçonne aussi, comme j'en donne un indice dans mon dernier roman, *Mindscan*, que les gens voudront créer des colonies ailleurs pour les mêmes raisons que dans le passé: liberté religieuse, liberté de vie, expérience de nouvelles formes de gouvernement, etc.

**Plusieurs de vos livres sont situés dans un proche avenir. Travaillez-vous avec plus de facilité dans ce contexte que dans un esprit 'avenir lointain'?**

J'ai écrit sur l'avenir lointain - notamment dans mon roman *Starplex* mais aussi dans un grand nombre de nouvelles. Mais je préfère écrire sur le présent ou le proche avenir pour trois raisons.

D'abord, je ne crois vraiment pas que quiconque puisse faire des prédictions raisonnables sur ce que l'avenir lointain nous réserve: est-ce que la nanotechnologie marchera? Est-ce que le modèle standard de la physique durera? Est-ce que l'intelligence artificielle sera possible? L'univers fourmille-t-il de vie? Personne ne connaît les réponses, et donc à un certain point tout le monde commence à imaginer n'importe quoi de façon

totale. Regardez par exemple *L'Envol* de

Mars de Greg Bear: apparemment

c'est un roman de hard-science,

mais la théorie des "descripteurs"

qui s'y trouve, et la

capacité de téléporter

des planètes, mais pas

des gens, sont des résultats

que Greg a entièrement

fabriqués; c'est de la magie. La

même chose pour le récent

*Kilm People* de David

Brin: l'idée de l'âme comme

un programme qu'on pourrait

imprimer sur des morceaux d'argile;

une très jolie notion, mais, en vérité, elle n'est

qu'une magie fabriquée pour le besoin.

Deuxièmement, je crois que des changements fondamentaux dans ce que signifie le fait d'être humain vont arriver avant la fin de ce siècle, et ces changements transformeront la psychologie humaine de façon telle que les histoires sur ces êtres ne présenteront pas d'intérêt pour nous et les histoires sur nous ne les intéresseront pas. Je pourrais écrire sur des futurs post-humains, dans lesquels nous aurions transcendé la forme physique, ou mêlé nos individualités dans des esprits de ruche, ou tellement modifié nos corps que les notions de sexe, de genre, d'aspect physique, etc., ne signifieraient plus rien. Mais le travail d'un écrivain est de commenter la condition humaine - et ce n'est pas vraiment faire un commentaire en rapport avec notre condition actuelle que d'écrire sur de nouvelles formes d'existence. L'autre terme de l'alternative, écrire sur un avenir à la *Star Trek* dans lequel les gens du futur sont quasiment les mêmes malgré des siècles de progrès technologique me paraît complètement idiote.

Enfin, il y a le problème marketing. Mes livres sont des best-sellers de littérature générale au Canada parce que des gens qui ne lisent normalement pas de science-fiction aiment lire ce que j'écris. Le proche avenir est souvent déjà dans l'esprit des gens; l'avenir lointain est quelque chose qui n'intéresse pas la plupart des gens. Je trouve ceci bien plus intéressant, et mes lecteurs le trouvent bien plus utile, le fait que j'écrive sur les débuts de l'intelligence artificielle, les débuts des modifications génétiques, etc. Aussi continuerai-je à situer la plus grande partie de mon

*Les seules choses  
 que des aliens pourraient  
 vouloir de nous seraient  
 l'expérience de notre culture et  
 d'apprendre ce que nous  
 savons.*

## Robert J. Sawyer *Calculating God*

Robert J. Sawyer est Canadien. Né en 1963, ce livre a été écrit en 2000 et son sixième roman traduit sur dix-sept écrits. Sawyer a reçu le Prix Nebula en 1995 pour *Expérience Terminale* et le Prix Hugo en 2003 pour *Hominids*. Il a également gagné trois Aurora Awards. Starplex a été finaliste au Hugo et au Nebula. Bref Sawyer est un auteur majeur dans la SF contemporaine.

Hollus, un Forhilynor, et son vaisseau spatial, atterrissent devant le Royal Ontario Museum de Toronto. Hollus débarque le plus naturellement du monde et demande à rencontrer un confrère paléontologue. Tom Jéricho est celui qui aura le grand honneur de recevoir notre extraterrestre. Evidemment, l'arrivée de l'extraterrestre ne passe pas inaperçue, d'autant plus que d'autres extraterrestres apparaissent un peu partout sur Terre. Mais ceci n'est pas su tout l'essentiel de ce roman. Une question fondamentale se pose à nos héros : Dieu existe-t-il ? Tout au long du roman, nos deux protagonistes vont débattre de ce sujet. Hollus affirme que les bouleversements écologiques qui ont ravagé la Terre sont arrivés à des périodes identiques sur d'autres mondes sur lesquels la vie intelligente s'est développée. Selon lui, ce ne serait pas le fruit du hasard, mais bien la preuve que Dieu existe.

Hollus est un scientifique qui croit en l'existence de Dieu, et Jéricho est un scientifique athée. Des débats animés vont les opposer tout au long du livre. Les idées avancées sont extrêmement intéressantes et méritent qu'on s'y arrête.

Mais le roman ne s'arrête pas uniquement à ce débat religieux, certes très intéressant. Sawyer étudie également l'amitié qui lie l'homme à cet extraterrestre. Tom Jéricho apprend qu'il est atteint d'un cancer et qu'il adoptif

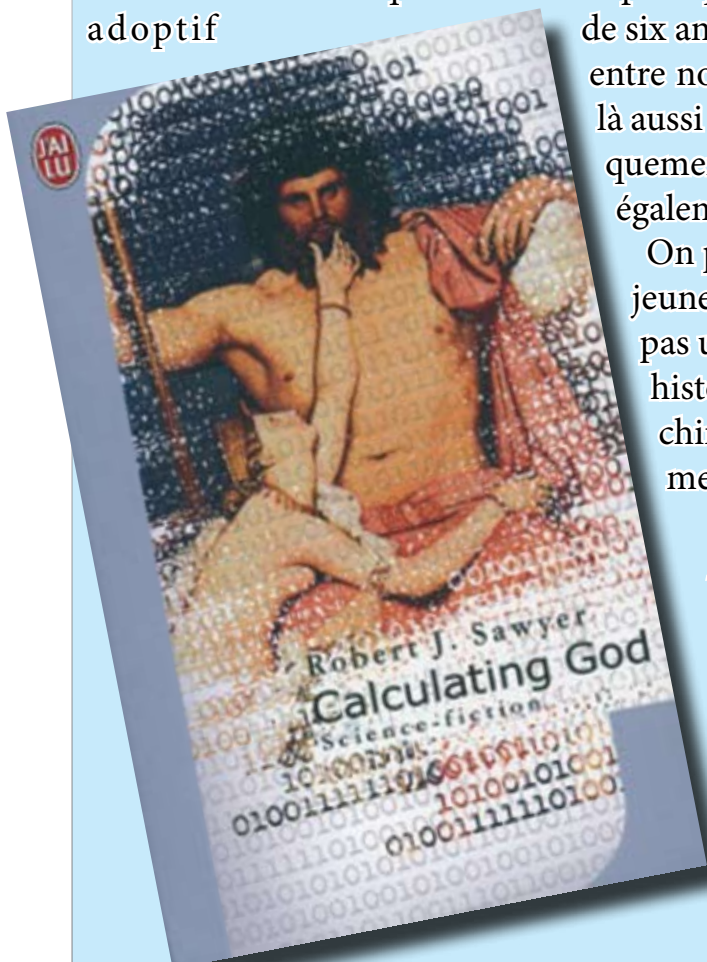
n'a plus que quelques mois à vivre. Marié, et père d'un fils de six ans, Tom se révolte contre son état et a peur. L'amitié entre nos deux protagonistes va en être renforcée. Et c'est là aussi que réside la force de ce roman. Il ne s'agit pas uniquement d'un débat autour de l'existence de Dieu, mais également une réflexion sur la vie, la mort, la famille.

On peut penser évidemment à Carl Sagan qui est mort jeune d'une maladie de la moëlle. Sawyer a écrit là, non pas un très grand roman, mais un livre intéressant, une histoire troublante et émouvante qui vous fera réfléchir, sourire et peut-être vous fera voir la vie autrement.

Robert J. Sawyer  
*Calculating God*  
J'ai Lu n°7704

Traduit de l'américain par Bernadette Emerich

Marc Bailly



œuvre dans le présent ou l'avenir très proche.

**Vous considérez-vous comme un auteur de hard-science?**

Tout à fait, même si tout le monde n'est pas d'accord. Les personnages et leurs caractères sont très importants pour moi, et pas pour certains autres auteurs de hard-SF. Mais mes livres ont toujours des intrigues qui sont basées sur la science; si vous enlevez l'élément scientifique, il n'y a plus d'histoire à raconter. Et la science fait toujours l'objet d'une recherche rigoureuse et est aussi exacte que possible pour moi.

**Au cours des cinquante dernières années, quelles ont été, selon vous, les découvertes scientifiques les plus importantes?**

Je pense que pour moi, personnellement, c'est la découverte de la couche d'iridium à la frontière entre les couches Crétacé-Tertiaire, par Luis Alvarez et ses collaborateurs: nous avons finalement trouvé une explication à la disparition des dinosaures. Et, d'une façon ironique, cela m'a déprimé. Vous voyez, le mystère de la disparition des dinosaures était tellement fascinant pour moi que c'était presque une perte que d'en avoir une solution. Je pense que j'ai réalisé alors que j'étais plus intéressé par le mystère que par sa solution - et cela m'a fait réfléchir aux grandes questions que j'explore dans mes livres: la nature de la conscience, le sens de la vie, si le libre arbitre existe, si l'univers a eu un créateur, etc. dans une large mesure parce qu'aucune réponse définitive ne semble susceptible d'être trouvée prochainement.

**Quels auteurs aimez-vous, et pourquoi ?**

Robert Charles Wilson, parce qu'il écrit tellement bien. Larry Niven, parce qu'il a de telles idées fortes. Jack McDevitt, parce qu'il combine les deux qualités. Et, bien sûr, toujours pour moi, Arthur C. Clarke, qui combine d'une façon si efficace la science dure et le sens du transcendant.

**Un projet de film?**

Il y a une adaptation à l'écran de *Hominids* en chantier avec une société de production canadienne. Un écrivain nommé Deb Nathan a écrit un excellent scénario, qui adapte mon roman. J'espère qu'il sera réalisé, mais, pour être réaliste, il y a peu de chances que cela aboutisse; vous pouvez compter sur les doigts d'une main les romans de SF portés à l'écran au cours du siècle. Hollywood est beaucoup plus intéressé par des choses imaginées pour l'écran que par des adaptations.

**Pensez-vous que les êtres humains vont survivre longtemps ?**

C'est une possibilité; que non en est une autre. J'espère que ce sera la première, mais je suis soucieux de nos chances. Une bonne explication du fait que nous n'avons jamais reçu de messages

radio d'aliens est que toutes les espèces s'autodétruisent peu après avoir développée une technologie avancée.

**Quelle est votre vision de notre société?**

Eh bien, nous n'avons pas une société, bien sûr. Même le Canada et les EU, proches voisins, ont des sociétés différentes. Mon opinion est que le modèle canadien - des gens d'origines variées qui vivent dans une harmonie relative - est le seul à avoir un sens réel, cependant, et c'est le seul à présenter un espoir de survie prolongée.

**Pourquoi écrivez-vous? Quel est selon vous le rôle de l'écrivain dans notre société?**

Je suis plutôt un écrivain sur agenda; il y a des choses que je veux dire. Je crois passionnément que Percy Shelley avait raison de dire que les "poètes sont des législateurs non élus," et, à la place de poètes, lire les écrivains de tous types. Nous allumons les passions, nous présentons de nouvelles idées, nous faisons réfléchir les gens. Je suis très fier d'être un écrivain; c'est une noble vocation.

**Considérez-vous la science-fiction comme une autre sorte de littérature que le mainstream?**

Pas du tout. En fait, ma définition de la science-fiction est que c'est de la littérature mainstream d'une réalité alternative. Elle doit traiter avec soin tout ce qui est important dans la fiction régulière, plus l'ajout d'un niveau supplémentaire par-dessus cela. D'une certaine façon, le mainstream est un sous-ensemble de la science-fiction: les histoires qui arrivent dans une réalité particulière, la nôtre.

**Quelles choses vous énervent?**

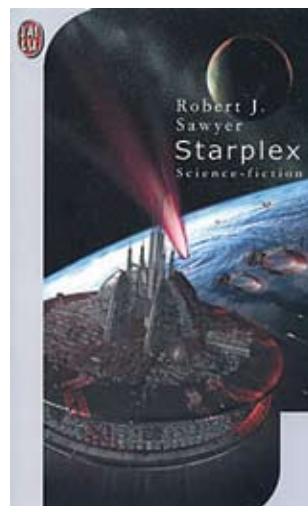
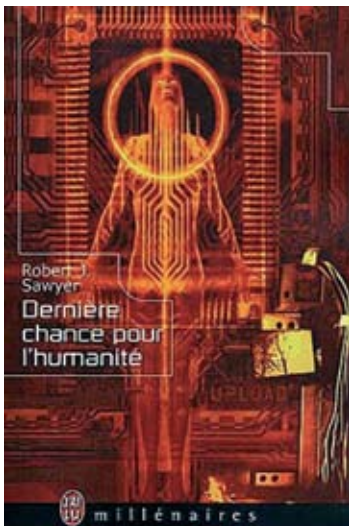
Les gens qui déposent des saletés, ceux qui ne respectent pas le temps de vie des autres, les intolérants, ceux qui bavardent pendant les films.

**Qu'aimez-vous à propos de l'écriture?**

Pour moi, l'écriture doit porter sur quelque chose - je cherche un thème, une idée, une notion centrale bien exploitée. Je n'ai pas de temps pour l'évasion sans réflexion, et je suppose que mes lecteurs non plus.

**Et la question classique: quels sont vos projets d'avenir?**

Je travaille sur un roman intitulé *Rollback* sur un chercheur du SETI qui subit un traitement de rajeunissement afin de pouvoir vivre assez longtemps pour continuer un dialogue entamé avec un alien. Comme je fais toujours, j'essaie de combiner l'intime, l'humain, avec le grandiose, le cosmique - ce que je pense que toute la bonne science-fiction devrait s'efforcer de faire.



# HARRY POTTER 4

Par Joséphe Ghénzer

## L'épreuve du feu

Et de quatre... l'apprenti sorcier le plus célèbre de toute la littérature fantastique est de retour sur nos écrans avec, cette fois-ci, le Britannique Mike Newell derrière la caméra.

### Les griffes de la nuit

Alors qu'Harry Potter, désormais âgé de 14 ans, entame sa 4e année d'études à Poudlard, celui-ci est régulièrement assailli par d'horribles cauchemars qui ravivent de violentes douleurs au niveau de sa légendaire cicatrice. Il y voit l'ignoble Queudver, aidé d'un autre sinistre individu qu'il ne peut toutefois pas identifier, préparer en secret le grand retour du maléfique et très puissant Lord Voldemort. Pendant un bref laps de temps, Harry est heureux d'échapper à tous ses mauvais rêves en assistant à la Coupe du Monde de Quidditch en compagnie d'Hermione, de Ron et de la famille de ce dernier mais la fête est malencontreusement perturbée par l'apparition dans le ciel de la Marque des Ténèbres, qui est l'emblème du maléfique Lord Voldemort, et de l'attaque d'un groupe de terrifiants Mangemorts annonçant ainsi l'imminence du retour de leur Maître après 13 ans d'absence.

## Vaincre ou mourir

Cette nouvelle rentrée scolaire est marquée par l'annonce d'un événement extraordinaire : Poudlard a été chargé d'organiser le légendaire Tournoi des Trois Sorciers, l'une des compétitions les plus fascinantes du Monde de la Sorcellerie mais qui est si dangereuse qu'elle a été prohibée pendant plus d'un siècle. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'elle est exclusivement réservée aux jeunes sorciers, âgés au minimum de 17 ans. Trois champions représentant chacun l'une des trois plus prestigieuses écoles de sorcellerie seront sélectionnés par la Coupe de Feu dans le but de participer à trois épreuves potentiellement mortelles et de se disputer la très convoitée Coupe des Trois Sorciers. Les participants sont choisis par la fameuse Coupe de Feu et ceux qui sont désignés ne pourront, en aucun cas, se dérober à ce redoutable honneur. Ils ne bénéficieront pour seules armes que de leur intelligence et de leur baguette magique. Ils devront alors réussir chacune des trois périlleuses épreuves du Tournoi. Le candidat, qui échouerait à une seule d'entre elles, n'aurait aucune chance de remporter le titre et risquerait même d'y laisser sa vie.

## Les "travaux" d'Harry

C'est dans la grande salle que les élèves de Poudlard assistent à l'arrivée des filles de l'Académie des Beauxbâtons et des garçons de l'Institut Durmstrang. Barty Croupton, le Délégué du Ministère de la Magie, ainsi que le Pr Dumbledore président à la sélection des champions par la Coupe de Feu. Cette dernière désigne, tout d'abord, Viktor Krum (le meilleur attrapeur de Quidditch au monde) pour l'Institut Durmstrang, puis Fleur Delacour pour l'Académie des Beauxbâtons et enfin Cedric Diggory (le playboy de Poudlard) pour Poudlard mais, contre toute attente, alors

qu'elle n'est censée désigner que trois candidats pour ce Tournoi, elle fait pourtant apparaître un 4e nom : celui d'Harry Potter, qui n'a pourtant pas l'âge requis pour y participer.

Harry est bien trop jeune et inexpérimenté pour concourir. Bien qu'il proteste vivement et affirme, en vain, qu'il n'a pas glissé son nom dans la Coupe de Feu et n'a aucune intention de participer au Tournoi, il ne peut strictement rien y changer car la décision de la Coupe est souveraine et personne n'a le droit de déroger à la règle. Le jeune sorcier va donc devoir se soumettre ainsi que les trois autres candidats sélectionnés à trois épreuves particulièrement dangereuses consistant à se battre contre un dragon, à plonger dans les profondeurs du Lac noir pour y sauver ses meilleurs amis puis enfin à trouver son chemin au milieu d'un sinistre labyrinthe végétal vivant et animé des pires intentions.

## Parfum de scandale

Des rumeurs de manipulation relatives à la nomination d'Harry commencent à circuler à Poudlard, attisées par les articles incendiaires et mensongers de Rita Skeeter, une journaliste de La Gazette des Sorciers toujours avide de potins et sans cesse à la recherche de scoops bien croustillants. Alors qu'il passe son temps



à vouloir rompre, une bonne fois pour toutes, avec son passé et son encombrante image de "héros" qu'il a aux yeux des autres, il se retrouve, une fois encore, bien involontairement sous les feux de la rampe et en butte aux critiques virulentes ainsi qu'aux sarcasmes de ceux qui sont persuadés qu'il a, lui-même, placé son nom dans la Coupe de Feu, ce qui n'est pourtant absolument pas le cas. Il est injustement accusé d'avoir triché ce qu'il dément catégoriquement mais même Ron commence à douter de la sincérité de son meilleur ami lorsque celui-ci prétend n'y être strictement pour rien car il est persuadé qu'il a fait cela pour se mettre en valeur.

Toutefois, le Pr Dumbledore subodore que le vrai manipulateur cherche à mettre Harry en danger de mort. Il demande alors à Alastor Maugrey, dit "Fol CEil", le nouveau Professeur de Défense contre les Forces du Mal, de veiller discrètement sur son protégé. Maugrey est un légendaire ancien traqueur d'adeptes de magie noire qui a envoyé, par le passé, des dizaines de disciples de Voldemort dans la prison d'Azkaban mais ses combats l'ont sévèrement marqué, tant physiquement que moralement. Frisant carrément la paranoïa, il s'en remet désormais à son œil magique pour dénicher les créatures maléfiques qui hantent les ténèbres. Pendant ce temps-là, la principale préoccupation d'Harry est d'arriver à se trouver une cavalière pour le grand Bal de Noël car il lui est beaucoup plus facile d'affronter toutes sortes de créatures monstrueuses que de trouver le courage d'inviter la ravissante Cho Chang, qui est loin de lui être indifférente. Ron n'est pas plus doué dans ce domaine car il ne finit par prendre conscience que les sentiments qu'il éprouve à l'égard d'Hermione sont un peu plus que de la simple camaraderie que lorsque celle-ci a déjà trouvé un cavalier pour le bal. De son côté, Hagrid est littéralement tombé sous le charme de Madame Maxime, la Directrice de l'Académie des Beauxbâtons.

### La résurrection de Voldemort

Au fil des jours et des épreuves auxquelles Harry doit participer, les événements prennent une tournure de plus en plus tragique. Le jeune apprenti sorcier se sent vulnérable, il a peur comme tout le monde et n'a vraiment rien d'un "superhéros" classique. Heureusement pour lui, il est un peu aidé, de façon indirecte, par plusieurs personnes qui lui veulent du bien, même si le Pr Dumbledore s'avère impuissant contre la menace qui pèse sur Poudlard et, plus particulièrement, sur son jeune protégé. Au final, c'est quand même seul qu'Harry devra déjouer, un à un, tous les pièges du Tournoi des Trois Sorciers avant son inéluctable affrontement contre son ennemi juré, bien décidé à reconquérir tous ses pouvoirs perdus et à éliminer définitivement le seul sorcier qui soit jamais arrivé à lui tenir tête. En effet, c'est, entre autre, avec l'aide de son ignoble et perfide valet, Queudver, que Lord Voldemort, le Seigneur des Ténèbres, fait son grand retour sous forme (quasi) humaine avec pour unique but de détruire Harry, une bonne fois pour toutes, histoire d'effacer l'extrême humiliation que ce dernier lui a fait subir, treize ans auparavant, en étant la seule personne ayant jamais réussi à contrer ses pouvoirs incommensurables. Les responsables des effets spéciaux lui ont, en réalité, donné un visage à l'aspect assez reptilien pour rappeler le fait qu'il appartenait à la maison des Serpentard, à l'époque où il était étudiant à Poudlard.

### La part de ténèbres

Dans la mesure où Steve Kloves se trouvait dans l'obligation de synthétiser plus de 700 pages du roman original pour en tirer un scénario d'un seul film devant avoisiner, au final, les 2 h 30, il lui fallut obligatoirement laisser de côté un certain nombre

d'intrigues mineures comme celles liées à la famille Dursley ou à d'autres personnages secondaires (qui font pourtant tout le sel du roman) pour ne se concentrer exclusivement que sur tout ce qui touche principalement à Harry. En conséquence de quoi, le scénario de ce 4e épisode est centré autour du Tournoi des Trois Sorciers, du conflit qui va opposer Ron et Harry, des premiers émois amoureux du trio d'amis (Harry, Ron et Hermione) et, bien évidemment, de l'inévitable affrontement entre le jeune héros et son ennemi juré.

Alfonso Cuaron ayant déjà opté pour un aspect plus sombre dans *Harry Potter et Le Prisonnier D'Azkaban*, Mike Newell, qui a pris le relais pour réaliser *Harry Potter et La Coupe De Feu*, va encore plus loin dans le style, en entraînant dès les premières images son héros dans le "côté obscur". Il prend le parti d'entrer directement dans le vif du sujet d'abord avec l'horrible cauchemar que fait Harry concernant l'annonce du retour de Voldemort, suivi très rapidement par l'épisode où les Mangemorts attaquent les spectateurs venus assister en toute quiétude à la Coupe du Monde de Quidditch. Ce 4e volet des aventures du jeune apprenti sorcier et de ses deux inséparables amis est donc un thriller noir, bourré d'action, avec de nombreuses scènes à grand spectacle (comme les trois épreuves du Tournoi ou encore l'affrontement mortel opposant Harry à Voldemort) où prévalent l'utilisation de la magie et du fantastique. Les prémises de l'amour, mêlés d'humour, font ici leur 1ère apparition, marquant le nouveau tournant que prennent, non seulement, les relations de camaraderie entre Ron et Hermione mais aussi l'attirance naissante qu'Harry éprouve soudainement pour Cho. On regrettera quelque peu que les divers enseignements scolaires soient ici quasiment inexistantes ainsi que les inévitables accrochages entre l'arrogant Drago et Harry ou encore les sempiternelles réprimandes du Pr Rogue à l'égard de sa "tête de turc" préférée.

C'est désormais David Yates qui prend le relais pour réaliser le prochain épisode, *Harry Potter et L'Ordre du Phénix*, dont la sortie en salles est programmée pour juin 2007.

Josèphe Ghenzer

### *Harry Potter Et La Coupe De Feu*

Réalisation : Mike Newell

Avec : Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint, Robbie Coltrane, Ralph Fiennes, Michael Gambon, Brendan Gleeson, Richard Griffiths, Gary Oldman, Miranda Richardson, Alan Rickman, Maggie Smith, Timothy Spall, Julie Walters, Stanislav Ianeski, Robert Pattinson, Clémence Poésy

Sortie le 30 novembre

Durée : 2 h 35

# LES EFFETS SPÉCIAUX

Par Joseph Ghénzer

## Adava Kedavra

Tourné, une fois encore, aux célèbres Studios de Leavesdon avec en complément certaines prises de vue qui ont été filmées en extérieur à Oxford, Virginia Water (dans le Surrey), Ashridge (dans le Hertfordshire) et Glen Nevis (en Ecosse), le principal challenge de ce 4e épisode des aventures d'Harry Potter fut, cette fois-ci, de recréer à l'écran les éprouvantes épreuves que le jeune apprenti sorcier et les trois autres compétiteurs ont eues à exécuter.

## Donjon et dragons

La 1ère des trois périlleuses épreuves du Tournoi des Trois Sorciers consiste à affronter des dragons dans le but de récupérer un œuf en or que ces terribles créatures protègent farouchement. En effet, c'est à l'intérieur de ces œufs que se trouve un précieux indice que les participants devront impérativement arriver à décoder avant de pouvoir passer à l'épreuve suivante. C'est par l'intermédiaire d'un tirage au sort que chacun des 4 champions en lice se voit attribuer un dragon spécifique appartenant chacun à une espèce différente et, bien évidemment, Harry se retrouve face au plus féroce et vicieux d'entre tous : une dragonne Magyar à pointes. Cette dernière possède des yeux jaunes et son dos est recouvert d'une crête de pointes effilées.

La séquence débute au beau milieu d'un site rocheux et escarpé d'Ecosse dont le décor (qui fait penser à une gigantesque arène médiévale) a été construit, en deux parties distinctes, dans les Studios de Leavesdon puis l'action se poursuit ensuite dans les environs proches. Harry devra alors faire preuve de toute l'habileté qu'il a acquise à l'art du maniement de son balai pour éviter, souvent de justesse, les virulentes attaques de la créature qui le pourchasse ce qui va d'ailleurs le contraindre à prendre des risques insensés en survolant à tout vitesse les montagnes environnantes, en plongeant en piqué au-dessus d'un viaduc et en l'évitant au tout dernier moment puis en percutant de plein fouet un donjon sur le toit duquel il se retrouvera en bien fâcheuse posture avant de finir par triompher de son terrible poursuivant et de pouvoir enfin récupérer son œuf, ce qui lui permettra alors de pouvoir continuer le Tournoi.

Les responsables des effets visuels ont choisi de donner à l'impressionnant Magyar à pointes un aspect qui le fait ressembler à une sorte de velociraptor qui serait doté d'ailes de chauve-souris. Cette créature fantastique dispose, en outre, d'un souffle puissant qui lui permet de cracher des flammes à une distance beaucoup plus importante que celle de n'importe quelle autre espèce. Certains plans ont fait appel à un dragon entièrement numérique tandis que d'autres ont été réalisés en utilisant une version animatronique, faisant plus de 12 mètres de long et équipée d'un lance-flammes capable de cracher le feu à une dizaine de mètres au loin, ce dernier étant programmé par ordinateur.

## Les créatures du lac

La 2e épreuve consiste à localiser des êtres chers au fond du Lac Noir dans lequel pullulent des dizaines de Strangulots particulièrement agressifs et d'arriver impérativement à leur sauver la vie dans un laps de temps limité à une heure, faute de quoi ceux-ci resteront au fond du lac à tout jamais. Il est particulièrement difficile pour les candidats de les repérer en raison de la profusion d'algues et de rochers qui sont présents dans ces eaux saumâtres ainsi que de la quasi obscurité qui y règne, d'autant plus qu'ils ne disposent pas de réserve d'air. Il leur faut donc également faire appel à un tour de magie adéquat afin d'être en mesure de pourvoir respirer sous l'eau pendant toute la durée de leurs recherches. Rappelons, à l'usage des Moldus ignares, que les Strangulots sont des démons des eaux d'une couleur vert pâle qui possèdent des doigts très longs capables d'une puissante étreinte. On les trouve dans les lacs de Grande-Bretagne et d'Irlande. Ceux-ci se nourrissent de poissons et se montrent très agressifs aussi bien envers les Sorciers que les Moldus.

Cette épreuve subaquatique nécessita la construction du plus grand bassin de tournage d'Europe ainsi que la création de parfaites répliques de Ron, Hermione, Cho Chang et Gabrielle Delatour (la jeune sœur de Fleur), les personnages retenus prisonniers au fond du lac. Au cours de cette épreuve, Harry va également croiser une sirène, un peu particulière, dans la mesure où sa queue oscille latéralement comme celle d'un poisson et non pas verticalement comme on a habituellement l'habitude de le voir. De plus, en guise

de chevelure, sa tête est coiffée de tentacules de méduse ce qui lui donne, du coup, une apparence assez proche de celle d'une gorgone.

## Shining

Enfin pour l'ultime épreuve que vont endurer les jeunes sorciers, ceux-ci doivent traverser un sinistre labyrinthe végétal, formé de hautes haies touffues et d'un gigantesque réseau de contre-allées, le tout baignant dans une brume épaisse. Les champions entament leurs parcours à la tombée de la nuit avec, pour seul repère, la mystérieuse Coupe de Feu qui les attend au centre de ce dédale maléfique. En effet, ce dernier réagit comme une créature vivante se nourrissant des peurs et des angoisses de ceux qui osent s'y risquer. Ses constants changements de forme ainsi que ses accès d'agressivité font douter les candidats de leurs perceptions sensorielles. Au fur et à mesure qu'ils progressent à l'intérieur, le dédale se referme toujours un peu plus sur eux comme pour les étouffer. Celui qui arrivera le 1er à trouver son chemin au beau milieu de ce terrible environnement, trouvera le Trophée du Tournoi et sera alors déclaré vainqueur.

La création de ce labyrinthe infernal est le résultat de l'étroite collaboration entre les équipes des effets visuels et celles des effets spéciaux. La scène combine, tout à la fois, un décor virtuel en 3D pour les plans d'ensemble, des décors réels et des extensions 3D pour les plans moyens ainsi que des décors entièrement réels pour les plans rapprochés. Pour certains plans, c'est une machinerie complexe qui anime les différentes sections du labyrinthe, longues d'une douzaine de mètres et hautes de 8 mètres, tandis qu'un système hydraulique informatisé contrôle les déplacements des différentes sections ainsi que leurs fulgurantes attaques.

## L'univers magique de Poudlard

En plus des scènes relatives aux épreuves auxquelles doivent se soumettre les candidats sélectionnés pour participer au Tournoi des Trois Sorciers, le film regorge de bien d'autres effets visuels et effets spéciaux en tous genres. C'est ainsi que les filles de l'Académie des Beauxbâtons arrivent à Poudlard par les airs dans un immense carrosse tiré par plusieurs chevaux ailés, le tout créé en animation 3D. Quant aux garçons de l'Institut Durmstrang, ils voyagent à bord d'un antique et majestueux trois mâts qui surgit brusquement du fond des eaux.

Tout au long de l'intrigue, on assiste à bien d'autres manifestations magiques comme, par exemple, l'attaque des Mangemorts lors de la Coupe du Monde de Quidditch, la sélection des quatre candidats par la Coupe de Feu, la plume de Rita Skeeter qui écrit toute seule les articles de la journaliste, la réapparition de Mimi Geignarde (plus espiègle que jamais), la transformation de Drago Malefoy en furet par l'intermédiaire d'un sort que lui a jeté Maugrey Fol Œil ou encore l'apparition du visage de Sirius Black au cœur même des flammes d'un feu de cheminée (effet spécial particulièrement réussi), sans oublier la pièce maîtresse, à savoir la résurrection de Voldemort qui reprend forme "humaine" pour s'attaquer à son ennemi de toujours.

Pour créer toutes ses merveilles, on a fait appel à de multiples sociétés d'effets spéciaux parmi lesquelles figurent Cinesite, Moving Picture Company, Framstore CFC, Double Negative, BUF, Rising Sun Pictures, The Orphanage et, bien évidemment, ILM.

# STEPHEN KING

## THE COLORADO KID

---

Une chose est certaine avec ce *Colorado Kid*, aucun critique ne pourra accuser King de s'être laissé aller à son péché mignon : la surproduction ! Avec 178 pages d'un caractère tout à fait lisible par nos amis les lecteurs d'un certain âge (j'adore être politiquement correct avec les vieux tromblons...) sans aucun apport optique d'aucune sorte, ce polar pulp ne servira pas de cale-pneus pour la caravane de tonton Charles lorsque les beaux jours seront revenus !

On serait même tenté de parler de « sous-production » dans ce cas précis, tant l'ami King préfère laisser, selon ses propres dires, l'imagination du public trouver la solution d'une histoire qui est en réalité un « faux » mystère. Alors ? Paresse ? Foutage de gueule ? Ou réel choix artistique satisfaisant ? Holà, camarade, pas si vite. Faut bien remplir des colonnes, alors, un petit peu d'histoire pour commencer...

La naissance de ce roman est sans doute assez particulière pour être rapportée ici, avant d'entrer dans le vif du sujet et de s'attaquer à la critique en tant que telle. En fait la collection Hard Case Crime qui accueille ce *Colorado Kid* existe depuis 2004 et développe, dans sa ligne éditoriale, l'idée de ressusciter les polars bon marché qui firent les beaux jours des tourniquets de superettes dans les années 40-50. Bref, des histoires percutantes, courtes, pleines de noirceur et d'enquêteurs désabusés... Le tout publié dans une collection de poche, bon marché, avec des covers qui font irrésistiblement penser aux pin-up de Vargas. Le but de Hard Case est de publier à la fois des textes rares d'auteurs classiques, tout en saupoudrant la collection d'oeuvres originales, nées de la plume d'auteurs plus moins célèbres. Dans un premier temps, l'éditeur de Hard Case espère que King, qui a clamé haut et fort son intention de ne plus rien publier, se fendra d'une petite introduction dans l'un ou l'autre de ses bouquins. L'introduction, le genre d'exercice que King réalise généralement les yeux fermés, avec brio, mêlant réflexions personnelles, anecdotes d'auteur et regard pertinent sur le monde. Mais pour le coup, Hard Case en aura plus que pour son argent... King trouve l'idée de la collection tout à fait à son goût et propose non pas une intro, mais bien un roman entier, une novelette selon

les standards de l'édition américaine... Mais une novelette qui est certaine de propulser la collection Hard Case dans la stratosphère des chiffres de vente. Dans un premier temps, l'éditeur de Hard Case refuse un pareil honneur... Qu'en a-t-il à faire finalement de la signature de l'auteur contemporain le plus lu du monde anglo-saxon ? Hein ? Non, je déconne là. J'imagine plutôt que le service marketing de Hard Case tout entier a dû se faire dessus avant d'imaginer des éditions limitées de « la chose » avec couverture en toile cirée et reproduction en 3D de la pin-up de couverture. Mais là, pas de chance et promis, je ne déconne pas, King ne l'entend pas de cette oreille. Il sera publié « comme les autres » dans le même format « pulp » sans aucun argumentaire particulier sur la couverture... C'est tout à son honneur d'ailleurs !

Quoi qu'il en soit, *The Colorado Kid* arrive dans les bacs et sur les étagères en octobre 2005 pour le plaisir des lecteurs du lunetteux de Bangor...

Si Frank Sinatra était surnommé « The Voice », on pourrait quasi en dire autant de King... Paradoxal pour un homme qui écrit et que rares sont les lecteurs de ce côté de l'Atlantique à avoir jamais entendu parlé ? Pas si sûr. La voix de Stephen King, tout le monde la connaît en fait. Même à travers les traductions parfois bancales de ses oeuvres, ce style inimitable transparaît. Cette impression lorsque l'on ouvre un roman de King, d'avoir l'auteur assis juste à côté de soi en train de raconter les aventures incroyables que traversent ses personnages. Depuis *Le Fléau*, King a acquis ce pouvoir du conteur, cette capacité quasi magique à transformer les mots sur la page pour en faire plus qu'un simple texte. Dans ce *Colorado Kid*, c'est encore le cas. L'histoire se déroule évidemment dans le Maine, dans une petite île côtière. Elle prend place dans les locaux du journal du coin où deux scribouillards discutent à bâtons rompus avec une jeune stagiaire des histoires les plus incroyables qu'ils ont pu couvrir durant leur très longue carrière. Et celle qui les hante toujours est celle de ce type du Colorado, retrouvé un jour sur la plage... Sans que personne ne puisse réellement expliquer comment et pourquoi il a atterri là. A partir de ce fait divers étrange King nous emmène dans un uni-



vers dont il a le secret, tricotant des répliques parfois hilarantes, toujours percutantes pour les glisser dans la bouche de personnages qui sont les cousins à peine éloignés de *Dolorès Claiborne*, roman dont ce *Colorado Kid* se rapproche... Au point parfois de ressembler à une caricature...

Et là, ladies and gentlemen, désolé de vous décevoir, mais j'entre de plain-pied sur un territoire où certains n'auront peut-être pas envie de s'avancer en ma compagnie. Par respect ? Sans doute. Par habitude ? Aussi un peu... Mais c'est un fan de King qui vous parle, un fan qui a lu l'intégrale de son oeuvre, excepté le dernier volume de la *Tour Sombre* et qui l'a lentement vu évoluer de son statut de machine à alimenter Hollywood en pseudo histoires de terreur à celui de force littéraire moderne de premier plan. Et si cette force est toujours présente, à certain moment, dans l'écriture de ce *Colorado Kid*, elle abandonne trop souvent le devant de la scène pour laisser la place à une espèce d'écriture « automatique »... Avec des dialogues, des scènes et des interactions que King est capable d'écrire dans son sommeil. On se réjouit alors de voir que le roman est court... Et que King parvient, par la grâce de cette concision, à éviter de justesse l'auto-parodie.

Que ce roman trouve sa place parmi d'autres dans une collection populaire est finalement d'une logique implacable... Parce qu'au-delà de la signature de King en tête de manuscrit, cette même histoire écrite par un autre n'aurait sans doute pas eu une seule chance d'être publiée... Pire, elle se serait peut-être vu rejetée parce que mal copiée sur l'oeuvre de l'homme de Bangor ! Lui qui a pratiqué ce sport hilarant lors de la création de Richard Bachman, aurait du pousser le vice jusqu'à proposer ce texte sous un pseudo à la collection Hard Case Crime... Il aurait alors peut-être reçu sa toute première lettre de refus depuis trois décennies !

D'autant que, si Monsieur Stephen King peut se permettre de terminer son roman sur une pirouette dont il explique le sens dans une postface qui vaut ce qu'elle vaut, un autre auteur se serait sans doute vu taxé de paresse, voir d'une certaine forme d'arrogance de laisser ainsi le lecteur dans l'expectative.

Déçu le fan ? Un peu oui... Un peu.

*Stephen King, The Colorado Kid, Hard Case Crime*

Christophe Corthouts



# FRANCIS BERTHELOT

## BIBLIOTHÈQUE DE L'ENTRE-MONDES

Les transfiction, kézako ? Ce néologisme désigne les romans ou nouvelles qui “se situent sur la frontière ou dans les environs immédiats” de la littérature générale et des littératures de l'Imaginaire sans que l'on puisse les ranger dans l'une ou l'autre de ces catégories. Un cauchemar de bibliothécaire, qui aime tant étiqueter, classer et déterminer une fois pour toutes si tel ouvrage va se ranger sur l'étagère SF ou pas. Dieu merci, tous les livres ne rentrent pas dans les cases et c'est à ces récalcitrants que Francis Berthelot consacre cet essai. Il prend ainsi la suite d'André-François Ruaud et de sa *Cartographie du merveilleux*, de Patrick Marcel et de son *Atlas des brumes et des ombres* et de Francis Valéry avec *Passeport pour les étoiles* (même éditeur, même collection). Mais si ses prédécesseurs portaient leur réflexion sur des genres bien établis (fantasy, fantastique, science-fiction), Francis Berthelot a la tâche beaucoup moins facile puisqu'il travaille à décrire, ou plutôt à dessiner les contours d'un genre qui n'existe pas, d'un entre-genre qui cache de nombreuses perles. Mettant sa grande culture littéraire au service d'un ouvrage érudit mais facile d'accès, l'auteur parvient à éveiller notre curiosité et à emporter l'adhésion.

Certes, tous ces ouvrages n'ont pas besoin d'entrer dans une catégorie. Il faudrait un bibliothécaire masochiste pour vouloir absolument les catégoriser et là n'est pas le propos de ce livre. Il s'agit plutôt d'une réflexion sur la littérature en général et sur les transgressions que nombre d'écrivains lui ont fait subir. Bousculant la narratologie traditionnelle ainsi que parfois, certaines données scientifiques, ils construisent un roman hors norme, dépouillé des contraintes de genre. Berthelot explique cela clairement et simplement dans les quarante premières pages de cet essai. Suivent une chronologie et une géographie de ces littératures insolites qui sont autant d'invitations à la lecture. Mais c'est dans la troisième partie que Berthelot détaille une centaine de livres primordiaux pour ce non-genre, avec conviction et passion. On peut être étonné d'y trouver certains titres que l'on croyait déjà bien classés : *Fahrenheit 451* de Bradbury, *Des milliards de tapis de cheveux* d'Andreas Eschbach, *Des fleurs pour Alger-*

*non* de Daniel Keyes en science-fiction par exemple, ou *Carrie* de Stephen King et *La Nuit du Walpurgis* de Gustav Meyrink en fantastique. On comprend mieux la notion de transfiction avec des livres comme *La Moustache* d'Emmanuel Carrère, *L'Île aux oiseaux de fer* d'André Dhôtel, *Le Procès* de Kafka.

Pour la plupart, ces livres méritent plusieurs lectures car ils sont porteurs de sens multiples et de niveaux de lecture non moins pluriels. C'est dans ces textes que se trouve l'audace littéraire qui fait aujourd'hui si cruellement défaut à notre littérature. Laissons-nous donc étonner par ces choix et (re)découvrons des textes aussi oubliés que *Les fleurs bleues* de Raymond Queneau ou célèbrissimes comme *L'arrache-cœur* de Boris Vian.

*Bibliothèque de l'Entre-Mondes : guide de lecture, les transfiction, Francis Berthelot, Gallimard, (Folio SF n°225), octobre 2005, 333 pages, 6,20 euros*

Sandrine Brugot Maillard

<http://www.mesimaginaires.com/>



# PATRICK DELPERDANGE

## LE ROYAUME DES EUMÉNIDES

### I JULIEN D'OMBRES

Aussi à l'aise dans la littérature pour adultes, dans la littérature pour enfants, que dans la BD, Patrick Delperdange vient de gagner un double Prix Rossel (le Rossel et le Rossel des jeunes), une première, pour son roman *Chants des gorges*.

Né à Bruxelles en 1960, il écrit depuis 1985. Auteur protéiforme, il s'est d'abord investi dans la littérature pour adultes avec des romans comme *Place de Londres* ou *Nuit d'amour*. Mais très vite, il écrit pour la jeunesse. Également à l'aise dans le scénario BD, il est scénariste de la série *STAR*. « Quand j'écris des livres, je travaille énormément les mots. Pour les synopsis, il me faut penser en images. »

Mais intéressons-nous à son dernier opus en date pour la jeunesse, le premier tome des *Royaumes des Euménides*. Julien d'Ombres, notre héros est un jeune tailleur de pierres. Il veut s'émanciper de son père qu'il trouve un peu rude. Il part de chez lui avec la ferme intention de s'en sortir seul. Il est accompagné dans son périple par son mainate, Maître Arthur, qui est en fait le narrateur de l'histoire. Cet oiseau parle, est intelligent, et va jouer un rôle prépondérant dans l'histoire. Julien va rapidement rencontrer Sanctorius, un homme étrange aux pouvoirs magiques et Myrte, sa fille qui ne semble pas parler. Et l'aventure commence. Nous sommes en plein Moyen Âge des bâtisseurs de cathédrales. Un temps où tout était encore mystère et brume. Un temps où il ne fallait pas grand-chose pour être accusé de sorcellerie. Et le mystère plane autour de Julien et de ses compagnons. Des ectoplasmes furieux, un architecte inquiétant, des princes qui se transforment en loups-garous.

Ce roman à l'écriture fluide et recherchée est le premier volume d'une trilogie. Il pose délicatement les bases de l'histoire et nous met l'eau à la bouche pour connaître la suite. Une ambiance feutrée, en sachant doser ses effets, Patrick Delperdange a réussi son coup et nous donne envie de connaître la suite de ce *Royaume des Euménides*.

*Patrick Delperdange, Le Royaume des Euménides, Julien d'Ombres, Illustrations d'Erwan Fagès, 194 pages, Gallimard Jeunesse, Hors Piste.*

Marc Bailly



# Les utopies 2005

Par Georges Bormand

## Vision binoculaire

Parce que pour tout voir aux Utopiales 2005, il aurait fallu disposer d'au moins trente-six paires d'yeux, et ceux-ci disposés au bout de pédoncules indéfiniment extensibles. Ou d'un don d'ubiquité totale (au moins sur la surface du Palais des Congrès).

Il y avait des choses à voir partout en même temps. Les expos, encore, ne se déplaçaient pas, ne changeaient pas, mais les visiter toutes aurait demandé une journée entière. Des images anciennes par ici, des images récentes par là, les œuvres de Didier Graffet (qui a illustré des livres de Jules Verne), l'expo consacrée au centenaire de Jules Verne, l'expo d'Aleksi Brichot, prix Artefact, l'expo sur les drogues en SF (un très joli bol d'épice arrakéen, une « dive bouteille » rabelaisienne », du surcafé pohl-et-kornbluthien, et j'en passe), les couvertures de livres ou de magazines SF sur les voyages lointains, le Planétarium gonflable, la « photo animée » sur le principe du phenakistiscope... et j'en oublie certainement.

La fresque, elle, avançait très vite ; dès jeudi, elle avait pris forme, vendredi soir, il ne manquait plus que des détails, et samedi, elle était complète.

Les conférences allaient par deux à la fois (seulement !) : celle dans l'espace central (Espace Shayol, s'il vous plaît ; moi qui place les *Seigneurs de l'Instrumentalité* au sommet absolu de la SF et, même, peut-être au-delà...) et un dé-

bat au « Café littéraire », près du bar de Madame Spock (Qui est-ce ? Elle ne s'est pas montrée)...

Dans le même temps, deux salles de projection alternaient les films de la compétition, ceux consacrés à des œuvres de JV, les œuvres de Ray Harryhausen qui était un des participants les plus actifs au festival, quelques avant-premières hors compétition et l'absurde séance (trois films bizarres).

Quelques spectacles musicaux assez discutables, aux heures où tout le monde ou presque était au restaurant...

Des ateliers pédagogiques, et ceux animés par le club *Présences d'esprits*, dont le stand était le seul point du festival où on pouvait trouver des fanzines actuels (*PdE*, bien sûr, mais aussi *Borderline*, *Coprophaneum*, *Parchemins et traverses*, *Pisco sour*)... Pour les fanzines anciens, on en trouvait un très petit choix chez le bouquiniste local. *Galaxies* avait un stand à l'entrée de la librairie. Une librairie très bien fournie, où on pouvait même trouver des livres Eons et le dernier *Lunatique*, tout frais sorti de presse, apporté par Jean-Pierre Fontana. Et certains des livres proposés auraient été introuvables en neuf ailleurs (mais pas donnés, bien sûr).

Près du bar de Madame Spock, le lieu de rassemblement des Noosferiens, qui géraient les quatre ordinateurs d'accès libre ; pas vraiment de ruée comme à Glasgow, pas besoin



Aleksi Brichot



de prévoir des réservations et des temps limités...

Et, même si je n'en ai visité aucune, plusieurs salles consacrées aux jeux de rôle, avec animations diverses ; le dimanche, l'une de ces salles a accueilli une lecture à plusieurs voix de la pièce (tronquée pour l'occasion) de Jules Verne et Adolphe d'Ennery, *Voyage à travers l'impossible*.

Comme toujours un certain nombre d'auteurs présents, Français comme Pierre Bordage (président du festival), Serge Lehman qui participait à plusieurs débats, Roland Wagner, Jean-Claude Dunyach qui se démultipliait, Francis Berthelot qui a fait sensation avec une tenue en cuir, Xavier Mauméjean, Johan Héliot, Claire Panier-Alix, Catherine Dufour... Sans oublier Alain Damasio, dont la *Horde du contrevent* a remporté le Grand Prix de l'Imaginaire.

Et des étrangers comme le fidèle James Morrow, récompensé samedi par un Prix Utopiales, Christopher Priest, lui aussi habitué, Andreas Eschbach qui a rappelé qu'il venait depuis le premier Utopia, Joe Haldeman, Norman Spinrad et (mais est-ce un auteur étranger ?) Elisabeth Vonarburg, revenue du Canada pour quelques jours.

J'ai accordé peu d'attention aux nombreuses conférences et débats consacrés au centenaire de JV, sauf quand par hasard, elles traitaient de sujets actuels au-delà de Jules Verne. En revanche je m'en serais voulu si j'avais raté l'interview des frères Bogdanoff, qui ont rappelé leur parcours assez exceptionnel et comment ils ont infléchi la perception de la SF par le public. Le débat sur la publication de revues m'a aussi intéressé, ainsi que celui sur « corps et altérité », et j'ai participé à un débat somme toute sans contradiction réelle sur la non-séparation entre la littérature générale et la science fiction qui, après avoir été une école nouvelle, s'est intégrée au corpus général en l'élargissant de façon importante.

Vendredi soir et samedi soir ont présenté plusieurs remises de prix : Prix de l'Académie Jules Verne à une biographie du susnommé ; Prix Artefact à Aleksi Brichot ; Prix Julia Verlanger, remporté sans contestation possible par *Le Livre de cendres* de Mary Gentle ; Grands prix de l'Imaginaire à Alain Damasio pour sa *Horde du contrevent*, à Christopher Priest pour *La séparation*, à Claude Ecken pour *Le monde, tous droits réservés*, à Jeffrey Ford pour *Exo-skeleton town*, etc. (voir la liste complète sur leur site <http://www.noosphere.org/gpi/nomines2006.asp> ) et, samedi, les prix Utopiales à James Morrow pour l'ensemble de son œuvre, à *The First on the Moon*, d'Aleksey Fodortchenko (prix du jury) et à *Mirror-mask*, de David McKean (prix du public).

Samedi soir, projection de *Nothing*, de Vincenzo Natali. Comme le dit un personnage : Whatever (N'importe quoi); un délire assez complet.

Qu'oublie-je ? Presque tout et tout ce que je n'ai pas vu, bien sûr....



**Début de la fresque**



# BD

Par Gérard Wissang

## SPAWN - DE SANG ET D'OMBRES

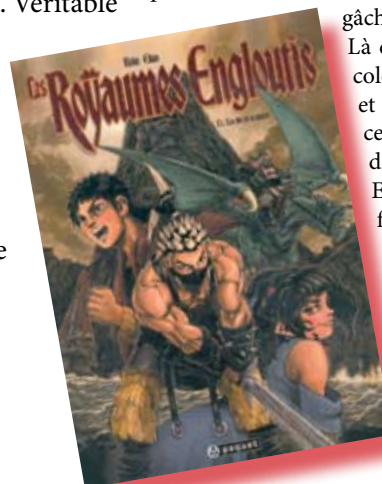
Léa est inspecteur de police à New York. Elle enquête sur les meurtres d'un étrange tueur en série. Ce dernier ne tue que des femmes, mais ne livre ni message, ni indice, ni rituel meurtrier. En parallèle, Léa vit son homosexualité avec Camille, loin des regards machistes de ses collègues. Ensemble, elles emménagent dans une vieille bâtisse, espérant y consommer leur amour. Ce qu'elles ignorent est qu'un spawn hante les lieux, devenant « le réceptacle des angoisses et de la culpabilité de ceux qui croisent son chemin ». Dans un deuxième temps, l'histoire nous place sur une Terre post-apocalyptique. Newhope, dernier bastion de l'humanité, résiste non sans mal aux vagues de revenants, de démons et de semi-hommes qui peuplent désormais notre planète. Nous sommes à l'aube de l'anéantissement de notre espèce. En des temps peut-être proches où l'Homme doit affronter le fruit de son arrogance. « Spawn - De sang et d'ombres » est un pur bijou du comic book. Véritable œuvre d'art, il met une fois de plus en évidence le talent graphique d'Ashley Wood. Les deux récits suivent l'humeur sombre et le ton macabre de la série. Et même si l'aspect un peu trop littéraire en rebute quelques-uns, je les invite à persévérer dans leur lecture, aussi bien picturale que romanesque, de ce qui pourrait être la Bible des comics.



*Titre : Spawn - De sang et d'ombres*  
*Editeur : Delcourt*  
*Collection : Contrebande*  
*Scénario : Paul Jenkins et Alan McElroy*  
*Dessin et couleurs : Ashley Wood*  
*Nb de pages : 128*  
*Dépôt légal : septembre 2005*

## LES ROYAUMES ENGLOUTIS - TOME 1 - LES FILS DE LA MER

Depuis la nuit des temps, Oriskar est un monde divisé entre les démons du Roi Serk et les royaumes elfes et humains des terres fertiles. Fatigués des attaques incessantes des démons, un jeune guerrier et un chaman gravissent les montagnes jusqu'à dénicher et réveiller un ancien dieu oublié. En récompense, ce dernier leur offre un torrent de lave dans lequel les deux hommes forgeront un empire. 50 ans plus tard, Elnar, devenu empereur, et Gorothe, devenu son chancelier, maintiennent une paix de fer, aidés par leurs machineries de toutes sortes. Mais l'éveil de leur dieu mécontente bien d'autres divinités et les terres fertiles s'en ressentent. bouleversements climatiques, tremblements de terre, montée des eaux, disparitions de territoires jusque là fertiles, c'est tout l'empire qui menace de sombrer. Pendant ce temps, inconscients d'un tel danger, Siori, la jeune elfe effarouchée, Keron, l'humain guerrier, Jorel, l'unique descendant des chevaliers, et Nord Golan, l'ancien colonel impérial aujourd'hui désabusé, cherchent à comprendre l'intérêt soudain d'un elfe pirate et d'un démon pour Lord Senseron, un haut dignitaire de l'empire. Une elfe voleuse, un vieux mercenaire, un jeune paladin, un guerrier, un elfe noir, un démon minotaure, mais aussi un village médiéval, une forteresse imprenable, des bateaux à voile, des dragons, des machines volantes, des sortilèges... nous avons là tous les ingrédients d'un bon récit d'Heroic Fantasy saupoudré d'une pointe de Steampunk. Manque plus qu'une quête qui, si elle n'est clairement identifiée dans ce premier tome - cela gâcherait la surprise ! - pointe déjà à l'horizon. Là dessus, vous ajoutez un dessin manga et une colorisation très picturale, un look vestimentaire et un décor à la Final Fantasy, et peut-être que certains se disent déjà "ouhlala, un tel mélange des genres ne risque-t-il pas de tuer l'histoire ?" Et bien, détrompons-nous. Cette bd est jeune, fraîche, rythmée, pleine de surprises et de rebondissements, les personnages sont attachants et complémentaires. Nous avons là toute la complexité d'un roman à la Tolkien et j'ai hâte d'en lire plus !



*Titre : Les Royaumes engloutis - tome 1 - Les fils de la mer*  
*Editeur : Paquet*  
*Nb de pages : 48*  
*Scénario : Roke*  
*Dessin : Elias*  
*Couleurs : Oliva*  
*Dépôt légal : août 2005*

**MOBY DICK – TOME 2 – LA CHASSE**

Tout commence par une virée entre copines. On a bien bu, on discute sur les mecs et lorsqu'on passe devant une affiche de diseuse de bonne aventure, on se dit « Pourquoi pas ? » Voilà comment Pearl, Liv et Jen se retrouvent chez une chiromancienne accro au crack leur lisant dans une boule de cristal branchée sur le 380 volts. Selon ses prédictions, dans les sept jours à venir, Liv connaîtra une perte, Jen récoltera le fruit de ses actes et Pearl rencontrera enfin le Grand Amour. Un discours banal qui aura tout lieu d'amuser nos trois amies. Sauf qu'à peine sorties, un camion percute violemment leur voiture et les envoie s'écraser contre un poteau. Et quoi de plus normal de les voir sortir indemnes des flammes et s'enfuir en courant vers la ruelle la plus proche ? Rien d'étonnant en effet, car nous sommes à Spring City, la cité où super héroïnes et super héros se partagent la Une des magazines tout en essayant de préserver leur vie privée. Ultra est donc le pseudo de Pearl. Cette jeune femme romantique et crédule qui, poussée par cette soif du Grand Amour, va se jeter dans les bras d'un jeune beau parleur et voir sa vie intime exhibée dans la presse à scandale. Photos compromettantes, discrédit auprès du public, notre super héroïne tombe de son piédestal et doit faire face à une société américaine accro à la violence médiatique, aux non-dits, aux faux-semblants que véhicule une presse sans retenue. Ultra est aussi l'histoire de trois super héroïnes qui croient connaître une vie normale en se mêlant à la masse des anonymes, mais qui ne peuvent faire abstraction de leur condition de surhumaines. On se retrouve alors avec des scènes assez paradoxales où un super héros, parce qu'il n'est pas en service, continuera de manger ses frites au lieu de secourir un innocent. Par bien des aspects, Ultra secoue les tabous d'une Amérique puritaine, artificielle, et n'est pas sans rappeler la série télé *Sex in the City*. Un comic book de grande qualité à relire plusieurs fois, à ranger aux côtés de vos **Top Ten** et que je conseille sans hésitation à toutes celles qui voudraient découvrir l'univers des super héros.

*Titre : Ultra*  
*Editeur : Delcourt*  
*Nb de pages : 220*  
*Concept : Jonathan et Joshua Luna*  
*Scénario et crayonnés : Joshua Luna*



*Dessin et couleurs : Zeljko PAHEK*  
*Couverture : MANCHU*  
*Dépôt légal : septembre 2005*

« Moby Dick ou la mort ! » Le pacte a été conclu. Désormais, ni Achab, ni son équipage ne reviendront dessus. D'autant que le capitaine du Pequod vient de révéler la présence à bord de deux post-humains pour le seconder. Ces créatures mi-clones mi-machines lui répondent au doigt et à l'œil et ont la particularité de ne jamais dormir, ni respirer. L'assurance idéale contre toute mutinerie. De son côté, la Grande Comète Blanche a encore laissé des morts derrière elle et comme si elle perpétuait une malédiction, un survivant a été retrouvé pour témoigner du carnage. Ces récentes nouvelles de la Terre n'endommagent pas le moral de l'équipage qui se lance soudainement à l'assaut de Moby Dick. En effet, les écrans radars le confirment, la Grande Blanche se trouve droit devant. Mais à peine sortis du vaisseau, les chasseurs réalisent leur erreur. Cette masse blanche tentaculaire est en réalité un kraken, une étoile qui s'effondre sur elle-même et qui dévore tout sur son passage. Ce deuxième et dernier tome nous plonge au cœur de la chasse à mort à laquelle se livrent Achab et son équipage. La tension augmente. Chasseurs de vaisseaux différents ne se font plus de cadeau. Toute folie est bonne pour atteindre le seul et unique but, se confronter à Moby Dick. Si l'histoire est connue, il va de soi que la fin aussi, une fois de plus, ce sont donc les innovations scénaristiques qui maintiennent le lecteur en haleine. L'idée d'un capitaine envahi de plus en plus par la froideur du métal qui le compose est parfaitement exploitée. L'humanisation des astéroïdes et autres composants de l'univers apportent son lot de bonnes surprises. Autant de points positifs pour une bd qui si elle ne révolutionne pas le genre SF, offre une alternative intéressante au roman de Herman Melville.

*Titre : Moby Dick – tome 2 – La chasse*  
*Editeur : Delcourt*  
*Collection : Neopolis*  
*Nb de pages : 48*  
*Scénario : Jean-Pierre PECAU librement adapté*

*du roman de Herman MELVILLE*

## LES 4 PRINCES DE GANAHAN - TOME 2 - SHAAL

Après avoir dérobé la clef de Bazarin, Shâal, Galin et Filien arpentent maintenant les sentiers automnaux de Lior, le planétin des explorateurs. Manque de chance, leur machine volante rend l'âme. Il faut plus d'une semaine à Filien pour réparer et ils n'ont devant eux qu'un jour pour parvenir à subtiliser la deuxième clef de Ganahan. Sans quoi, celle-ci sera condamnée trop longtemps, dans l'enceinte du musée, pour pouvoir éviter la disparition des trois planétins. L'aventure se poursuit donc à pied. En ville, le professeur Archibald Winstome propose son aide à nos trois jeunes héros. Bien mal leur prend lorsqu'on découvre quelques pages plus tôt qu'il a pactisé avec Althis, le démoniaque, et que ce dernier, doué de prémonition, lui a révélé la mort du Prince Galin, le soir même en dérobant la clef. Une chose est sûre ! Vous n'êtes pas au bout de vos surprises en lisant la suite des *4 Princes de Ganahan*. Toujours aussi soutenu, le rythme ne nous accorde des pauses que le temps de souffler avant la prochaine scène d'action. Des complots se déforment, des voiles se lèvent, mais ce n'est que pour mieux nous orienter sur de mauvaises pistes. Comme plantés devant un film hollywoodien de qualité, on ne décroche pas. D'autant que l'idée d'une saison par planétin nous offre un second album haut en couleurs brunes et orangées. Vivement le vert printemps sur Botaln. Et craignons l'hiver final dans lequel on ne voudrait voir sombrer les 3 mondes de Ganahan.

*Titre : Les 4 Princes de Ganahan – tome 2 - Shâal*

*Editeur : Delcourt*

*Collection : Terres de Légendes*

*Nb de pages : 48*

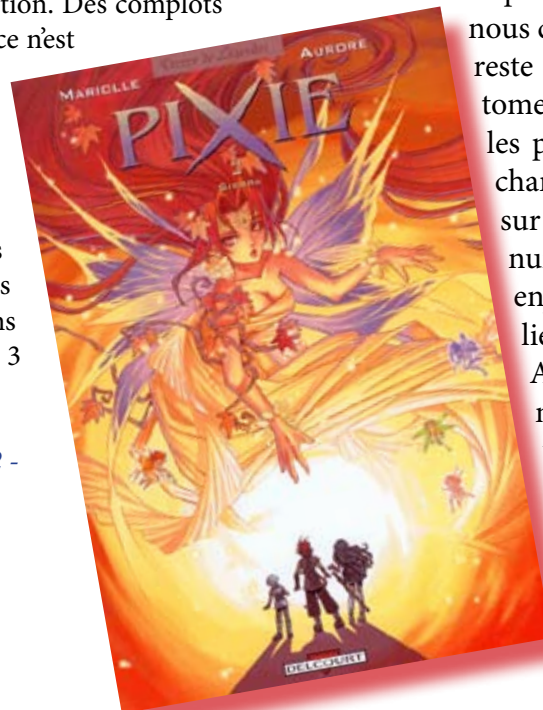
*Scénario : Raphaël Drommelschlager*

*Dessins et couleurs : Tony Valente*

*Dépôt légal : septembre 2005*

*Dessin et couleurs : Jonathan Luna*

*Dépôt légal : septembre 2005*



## PIXIE - TOME 2 - SIERRA

De retour à Sierra, Elwynn, Pixie et Balor se relaient pour maintenir Ael éveillé. Au campement de la caste d'Elazul, on parle de gens capables d'hypnose et hypnotiser Ael afin de contrôler ses rêves et dév-

ter leurs aspects dévastateurs, ce que serait peut-être une solution aux problèmes que rencontrent nos quatre compagnons. Seulement, la route est encore longue. Le jeune prince fatigue. La machine infernale d'Ankou commence à prendre forme. Et Balor, le lycanthrope, ou encore Caddan, Seigneur d'Earis, adoptent d'étranges comportements qui inquiètent leur entourage. Tout cela s'emmêle jusqu'à ce qu'Ael s'endorme et que les ennuis commencent. Tout le monde connaît maintenant l'esthétique manga de cette série. Sur 48 pages, nous avons droit à nos petites postures sexy, à nos mimiques rigolotes et à un plan très romantique entre Elwynn et Pixie. Je ne vous en dirai pas plus, à vous de découvrir où nous conduit la romance ! Tout cela reste mignon et divertissant. Un tome 2 qui tâche de nous rendre les personnages encore plus attachants, sans révéler grand chose sur l'intrigue. Les illustrations numériques demeurent belles et jouées. Un coup d'œil particulier sur celles pages 19, 37 et 43. Au final, rien de transcendant, mais le ton bon enfant et l'environnement heroic fantasy suit la mode d'un public désormais acquis.

*Titre : Pixie – tome 2 - Sierra*

*ra*

*Editeur : Delcourt*

*Collection : Terres de Légendes*

*Nb de pages : 48*

*Scénario : Mathieu Mariolle*

*Dessins et couleurs : Aurore*

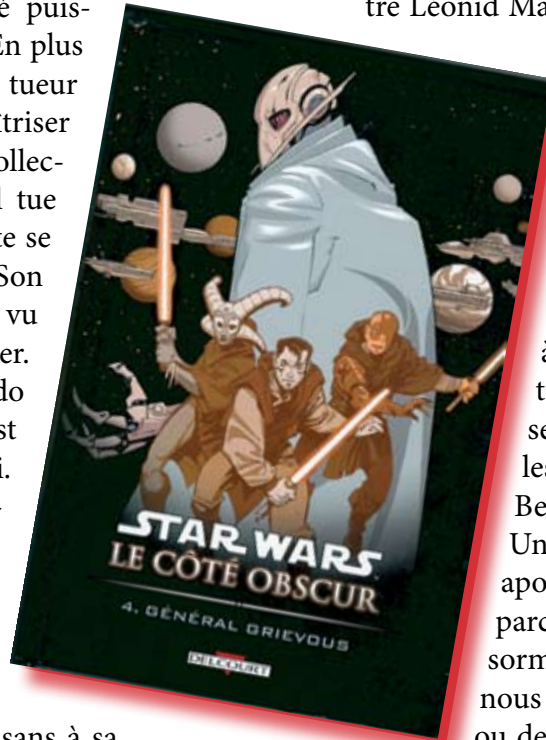
*Dépôt légal : septembre 2005*



**STAR WARS – LE CÔTÉ OBSCUR – 4.  
 GÉNÉRAL GRIEVOUS**

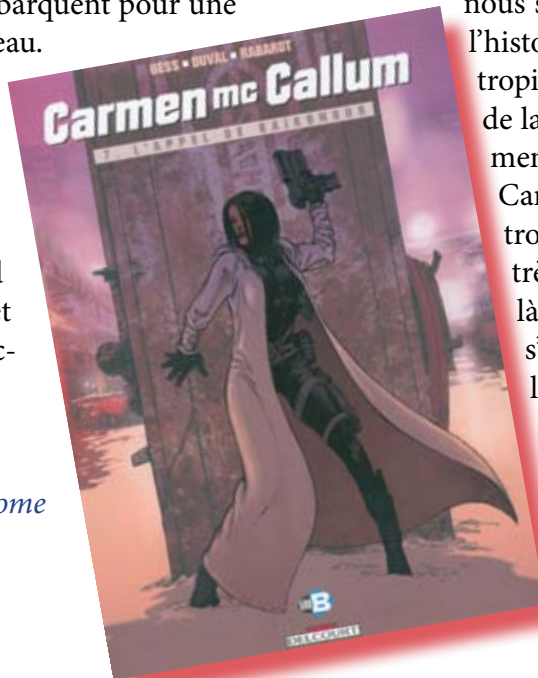
En ces temps de guerre des clones, la Fédération du Commerce connaît un allié puissant : le Général Grievous. En plus de cumuler les victoires, le tueur cyborg s'offre le luxe de maîtriser l'art du sabre laser et de collectionner ceux des jedis qu'il tue par séries. Le dernier en date se nommait Tchooka D'oon. Son padawan Flynn Kybo l'a vu mourir et il a juré de le venger. Mais l'idée d'un commando suicide soulevé par Kybo n'est guère du goût du conseil Jedi. Même si l'assassinat du Général Grievous pouvait renverser le cours de la guerre, Maître Yoda considère cet acte indigne de l'esprit Jedi et s'y refuse. Flynn Kybo connaît cependant des partisans à sa cause. Conscients d'être bannis à jamais de l'ordre Jedi, Maître B'dard Tone et son padawan Codi Ty acceptent la proposition du jeune homme et embarquent pour une ultime mission. Rien de bien nouveau. Rien de mauvais pour autant. Le scénario est parfaitement huilé comme un bon divertissement hollywoodien. Action et suspense lèvent le voile sur les ambitions secrètes du Général Grievous. Il prend là toute sa dimension, aussi cruel et vil soit-il. Un ouvrage de bonne facture qui plaira aux fans.

*Titre : Star Wars – Le côté obscur – tome 4. Général Grievous*  
*Editeur : Delcourt*  
*Scénario : Chuck Dixon*  
*Dessin : Rick Leonardi*  
*Encrage : Mark Pennington*  
*Couleurs : Lucas Marangon*  
*Dépôt légal : septembre 2005*



**CARMEN MAC CALLUM □ TOME 7  
 □ L'APPEL DE BAÏKONOUR**

Année 2054. Carmen Mac Callum est chargée d'abattre Léonid Maïakovski, le médecin fou de la génétique, terré en Sibérie. Peu enclin à accepter cette mission suicide, notre héroïne s'y résignera, afin d'éviter à l'homme qu'elle aime, – Russel – de se faire tuer. Inutile de vous en résumer plus ! Carmen Mac Callum nous revient dans une aventure forte en émotions. Pas de Love Story à l'américaine, je vous rassure. Ici, notre héroïne et le machiavélique Léonid se disputent la vedette. On se régale de les voir jouer leurs rôles respectifs de la Belle indomptable et de la Bête à abattre. Un amour impossible qui connaîtra son apothéose dans leur rivalité finale. A mi-parcours, au cœur de l'arène, il n'y a désormais ni blanc, ni noir, mais un gris qui nous pousse à cette réflexion : qui du héros ou de son rival se montre le plus humain ? Carmen atteint dans ce tome le point de non retour. Est-ce pour autant un monstre ? Duval nous surprend ! Il revisite également l'histoire du Docteur Moreau. L'île tropicale devenant la plaine stérile de la Sibérie. Un hasard ? Certainement pas pour cet auteur engagé. Car dans la grogne des EGM\*, il trouve une toile de fond politique très contemporaine. Nous avons là, à la différence d'une Nævis qui s'essouffle, un septième tome à la hauteur de nos attentes. Régalez-nous encore de la sorte, Fred Duval. Vous nous verrez comblés !



*Titre : Carmen Mc Callum – tome 7 – L'appel de Baïkonour*  
*Editeur : Delcourt*  
*Scénario : Fred Duval*  
*Dessin : Gess*  
*Couleurs : Isabelle Rabarot*  
*Dépôt légal : novembre 2005*

\* Etres Génétiquement Modifiés

# NOUVELLES D'INTERNET

**Par Georges Bormand**

Sur SFFranco, la critique du livre d'Alexis Aubenque *La chute des mondes* a donné lieu à plusieurs enfilades de messages

- sur le succès du livre par des arguments marketing purs (recommandation de la FNAC parce qu'Aubenque est responsable des ventes aux Halles) ;
- sur la possibilité limitée pour un écrivain et, plus généralement pour un artiste, de vivre de son art ;
- sur ce qui différencie l'art à plein temps de l'art en temps libre, les éventuelles différences de qualité ;
- sur l'art convulsif, l'art rebelle, face à l'art académique ;
- sur la place des artistes dans la société, l'éventualité d'une subvention artistique (avec l'exemple canadien, le mécénat, les œuvres payées d'avance) ;
- sur la culture et les contre-cultures ;
- et même sur la (faible) possibilité de voir un jour un écrivain de SF recevoir le Prix Nobel. A la limite, un écrivain à cheval sur la SF et la littérature générale, comme J.G. Ballard, Margaret Atwood...

Un message relatif à Michel Houellebecq a, lui, donné lieu à des empoignades furieuses sur la qualité des œuvres en général, celles de MH, celles de Nietzsche, le Christ...

Sur la liste Noosphere, une critique du dernier Astérix a relancé deux semaines plus tard le même débat sur la qualité des œuvres et le niveau des œuvres publiées, l'enseignement, la comparaison entre les publications papier et les sites Internet,...

La liste argentine que je suis semble un peu calmée ce mois-ci. A part les annonces de parutions (en ligne, nombreuses en SF et fantastique) ou de concours, peu de messages et pas d'enfilade longue. En fin de mois, une annonce de physique sur les ressemblances retrouvées entre mécanique des planètes et mécanique atomique a provoqué un débat sur la physique, les mathématiques, et leurs dernières tendances (mécanique quantique, fractales,...)

Je me trompais : le début de novembre voit des enfilades lourdes ; l'une sur une annonce pour une anthologie de poésie, et le fait qu'il faut payer pour publier, d'où débat sur les mœurs de l'édition argentine (ou des autres) ; l'autre est la réaction à un article de critique d'un livre à la limite de la SF où le critique argentin Ricardo Frésan a réussi à être aussi archéacadémique

que notre Rinaldi national. Autrement dit, on revoit passer les discussions qu'avait provoquées certaine critique du Figaro sur la non-réception de la SF par les « critiques autorisés »...

J'arrête là mon suivi pour le moment, vu qu'on reparlera après des Utopiales...

# Disparition de Michael Coney

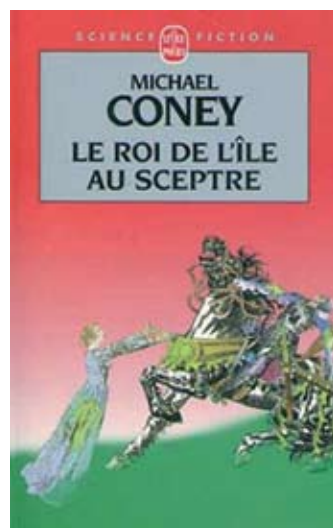
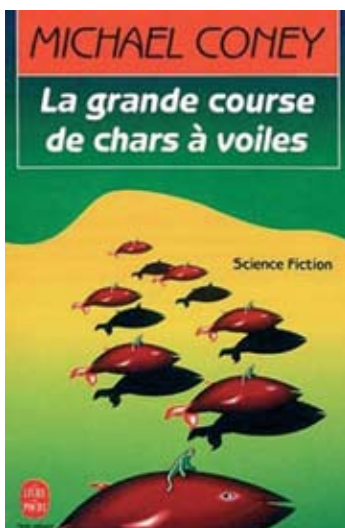
(1932-2005)

Je viens d'apprendre le décès de ce très bel écrivain, bien trop peu connu chez nous. Né à Birmingham en 1932, Michael Greatrix Coney exerça mille métiers, et voyagea énormément pour se fixer enfin près de Vancouver, en Colombie Britannique. Venu tard à l'écriture (*L'image au miroir*, paru chez Opta "Anti-mondes" en 1972), il fait paraître d'excellents romans dans les années 1970, renouvelant brillamment des thèmes classiques. Ainsi le lecteur francophone a-t-il pu lire *Syzygie* (Albin Michel 1973) et *Les brontosaures mécaniques* (Presses Pocket, 1976), où les habitants de la planète Arcadie affrontent d'effroyables dangers naturels, ou *Charisme* (Livre de poche, 1975), étonnante histoire d'amour et d'univers parallèle. Mais c'est dans les années 1980 que Michael Coney s'est véritablement révélé, en s'attelant à un cycle immense qui deviendra l'œuvre de sa vie : *Le Chant de la Terre*. L'intégrale a été publiée dans la collection 'Ailleurs et demain' chez Robert Laffont, de 1982 à 1990. Un prologue, *La grande course de chars à voile*, précède la tétralogie, composée de *La locomotive à vapeur céleste*, *Les Dieux du grand loin*, *Le gnome* et *Le Roi de l'île au sceptre*. Il est impossible de résumer un tant soit peu cette gigantesque épopée. Car il s'agit bien d'une épopée, à l'indiscutable souffle épique. Qu'il suffise de dire que ce *Chant de la Terre* est une "nouvelle histoire complète de l'Humanité", écrite dans un futur très lointain, et dont ces cinq ouvrages constituent des fragments. Et quand je dis "futur", il s'agit, selon l'auteur, du Silong, terme englobant toutes les 'aléapistes', soit tous les futurs envisageables et possibles, se créant à chaque embranchement découlant du choix opéré à un instant particulier. Avenir(s) vertigineux... On pense, non sans raison, à Olaf Stapledon et *Les derniers et les premiers*, sauf que Coney coule son imagination sous la forme romanesque. Participent à cette aventure grandiose une foultitude de races, humaines ou non, souvent animales ou hybrides (on pense à Cordwainer Smith) et aussi, plus tard, des gnomes ou même des figures mythiques tel le Roi Arthur. En effet, les deux derniers volumes basculent joyeusement dans le monde de la fantasy. Mélange étonnant des genres de l'Imaginaire, *Le Chant de la Terre* est un monument à placer au faite des créations littéraires du vingtième siècle, et les noms cités de Stapledon ou de C.Smith ne le sont pas à tort. Foisonnante à souhait, passionnée et passionnante, abordant toutes les questions de la vie tantôt avec gravité (la quête de Starquin, être divin emprisonné) tantôt avec badinerie (les aventures de Fang, le gnome), l'œuvre est cosmique et humaine tout à la fois. Sa grandeur est impressionnante certes mais demeure compréhensible. En cela réside son impact. Car il y a peu de livres de cette ampleur, de conte aussi grand, se déroulant, dans une langue simple et chaleureuse, au-delà de toutes les histoires de la Terre. Il faut écouter ce Chant, comme durant une veillée infinie, se rappelant, savourant ou appréhendant chaque instant, celui qui fut et celui qui peut-être sera.

La disparition de Michael Coney est celle du dernier aède de notre temps.

Bruno Peeters

[www.members.shaw.ca/money/](http://www.members.shaw.ca/money/) : Coney y publie trois romans et cinq nouvelles, gratuitement, en guise d'adieu, se sachant condamné. Jusqu'à la fin, il aura été merveilleux.



# PHENIX

TOUTES LES HUMEURS DE L'IMAGINAIRE

# MAG

**PHENIX MAG**  
TOUTES LES HUMEURS DE L'IMAGINAIRE  
N°0

**ENTRETIENS**  
David Brin  
J-L Fetjaine

**CINEMA**  
Benjamin Gates  
Indiana Jones

**CRITIQUES**  
Cibson  
Silverberg  
Blade Trinity  
The Grudge

**PHENIX MAG**  
TOUTES LES HUMEURS DE L'IMAGINAIRE  
N°4

**Le Roy**  
Un Géant tout neuf!

**Maxime CHATAM**  
INTERVIEW - CRITIQUE - MINI-DOSSIER

**LE SANG**

**CRITIQUES**  
Berker  
Bear  
Guibert  
King  
Pagel  
Simenay

**ENTRETIEN**  
Phillip La Roy

**PHENIX MAG**  
TOUTES LES HUMEURS DE L'IMAGINAIRE  
N°1

**ENTRETIENS**  
Francine Pelletier  
Francis Berthelot

**CRITIQUES**  
Van Cauwelaert  
Ayerdhal  
Goimard - Guiot

**BEST-SELLER**  
Clive Cussler

**PHENIX MAG**  
TOUTES LES HUMEURS DE L'IMAGINAIRE  
N°6

**Le Space Opera flamboyant**  
**Juan Miguel Aguilera**

**CRITIQUES**  
Do Confo  
Gentle  
Houellebecq  
Vance

**Stephen Baxter**  
L'histoire de la Terre

**ENGLU**  
Le Dernier Michael  
**Crichton**

**PHENIX MAG**  
TOUTES LES HUMEURS DE L'IMAGINAIRE  
N°3

**Le Château Ambulant**

**PHENIX MAG**  
TOUTES LES HUMEURS DE L'IMAGINAIRE  
N°2

**III**  
Le Triomphe du Côté Obscur

**CRITIQUES**  
Gentle  
Bacci  
Senecal

**CINEMA**  
La domination de l'animation 3D

**ENTRETIEN**  
Sean Stewart

**Frankenstein vu par Dean Koontz**

**PHENIX MAG**  
TOUTES LES HUMEURS DE L'IMAGINAIRE  
N°5

**La Wolfcon à Glasgow**

**Nouvelle Rubrique: Les Non-Traduits**

**CRITIQUES**  
Ango  
Bozzetto  
Brussolo  
Guillaume  
Koolz  
Montblanc  
Zimier

**ENTRETIEN**  
George Romero  
Mark Lynas

**PHENIX MAG**  
TOUTES LES HUMEURS DE L'IMAGINAIRE  
N°3

**Angé**  
il s'offre  
st-seller

**NOIRE**

**CRITIQUES**  
Valles de Comis  
Evangelisti  
Fiction  
Quinn Yarbro  
L'Empire des Loups  
Creep

**ENTRETIEN**  
Edouard Brasey

**CHRISTOPHE LAMBERT**  
La Nouvelle Génération de l'imaginaire est en marche!