

*Supplément
numérique*

Simon Boutreux - Pierre Gévert

Fabrice Leduc - Kawthar Ayed

Supplément numérique à **GALAXIES 63**

Les éditions numériques de la revue *Galaxies* contiennent des bonus, par rapport à l'édition imprimée. Pour ce numéro 63, le supplément se compose de quatre éléments : une nouvelle de Simon Boutreux, les bonnes feuilles du prochain roman de Pierre Gévart, chez Rivière blanche, la suite des chroniques BD de Fabrice Leduc et le texte d'une communication scientifique de Kawthar Ayed.

- Page II** **Là où dormait l'Océan**
Simon Boutreux
- Page IX** **Bonnes feuilles : Sommeil des Dieux T3**
Pierre Gévart
- Page XX** **(S)trips : à lire aussi**
Fabrice Leduc.
- Page XXVI** **La traduction des néologismes dans les romans de science-fiction**
Kawthar Ayed

Les suppléments aux quatre derniers numéros sont disponibles sur le site. Vous pouvez également nous demander, toujours gratuitement, de vous envoyer les autres suppléments à partir du n° 47, à condition d'avoir été abonné pour les numéros concernés.

Supplément hors commerce, réservé aux abonnés : ne peut être vendu

Là où dormait l'océan

Simon Boutreux

La nouvelle de Simon Boutreux, tout comme les bonnes feuilles qui vont suivre, trouve parfaitement sa place dans le dossier sport et SF de ce numéro 63 de Galaxies. Il faut croire qu'il s'agit d'un thème inspirant. Il s'agit ici d'une nouvelle post-apocalyptique, et l'épreuve dont il est question, une épreuve de course de fond, a bien d'autres significations. Un très beau texte...

L POSE UN PIED SUR LE SABLE, puis un autre. Dans son dos, les portes se referment avec un chuintement à peine audible, mais il ne se retourne pas. Il le veut. Il aimerait voir la ville recouverte de sa coquille râpée par les tempêtes de sable et les décennies. Il le veut plus que tout au monde, mais il se force à ne pas le faire. Alors il avance encore un peu, doucement. Il regarde ses pieds sur le sol craquelé et compte les pas qui lui feront quitter l'ombre de la ville. Cinq, six ? Peut-être un peu plus...

Il lance ses pieds vers l'avant, vers le désert, sans hésiter, ou plutôt en se mentant, en se répétant qu'il n'hésite pas alors qu'il est terrifié. L'ombre meurt enfin et le soleil lui tape tout de suite sur la tête. La chaleur arrive, entière, terrible. Il a l'impression qu'elle est vivante, qu'elle grimpe sur lui, plonge ses griffes ardentes dans sa nuque et se love sur le sommet de son crâne comme si elle voulait lui enfoncer le visage dans le sable gris. Il essaye de l'ignorer et continue de marcher, un peu moins vite à présent.

Si lui ne possède pas assez de force, il doit la puiser ailleurs. L'extraire des regards de sa femme et des sourires incomplets de ses deux enfants. La distiller de leurs mots d'encouragement et des espoirs que la course représente. Une année complète d'eau. Autant qu'ils en souhaitent, garantie par le gouvernement citoyen. Un an sans se demander si le jour qui naît ne sera pas le dernier pour sa famille. Avec ça, avec cette richesse, il sait qu'ils vivront jusqu'à ce que la centrale de désalinisation soit réparée. Et puis, c'est quoi, cinquante kilomètres à parcourir, dehors ? C'est quoi ? Juste une promenade. Une petite sortie de rien du tout.

— Ouais, Damian, c'est ça, c'est une putain de balade du dimanche, vu ?

Sa voix sonne faux dans l'air brûlant, comme s'il parlait dans un tube en carton. Il grimpe une colline abrupte, le sable fuit sous la semelle plate

de ses chaussures et il agite parfois les bras pour garder l'équilibre. La sueur perle déjà sur son front et une goutte se détache, court, dévale l'arrête de son nez pour tomber au sol. Il essaye de se rappeler la dernière fois qu'il est sorti de la ville. Il voit cette époque au travers d'un voile brumeux, à la manière d'un rêve qui s'étiole doucement.

Il travaillait alors pour une des nombreuses entreprises chargées d'entretenir les équipements vitaux de la ville. Ils étaient quatre ou cinq dehors, nettoyant des grilles d'aération, balayant le sable et vérifiant les installations. Un travail horrible, dangereux et mal payé. Un travail que seul un gosse de dix-huit ans et déjà père voulait bien faire... Vingt ans. Oui, il n'avait plus mis un pied hors de la ville depuis lors. Et pourquoi l'aurait-il fait ? Il faisait bon, dans la ville-coquille. Un petit vingt-cinq degrés bien agréable, toute l'année, ventilé dans les artères immenses de la cité hermétique. Personne n'en sortait, à moins d'être pauvre, cinglé ou banni.

Il soupire en repensant à la ville, à sa fraîcheur, à ses rues sur lesquelles passent en bourdonnant les minuscules véhicules électriques tels des bourdons obèses. Il croit presque les entendre et il comprend que ce bruit existe bel et bien. Dans le ciel d'un bleu parfait, il devine le drone bardé de caméras qui reste en vol stationnaire au-dessus de lui. Il l'avait oublié, ce seul témoin de la course. Et pourtant, il en a regardé un certain nombre, de tentatives, avant la sienne. En cachette, se sentant un peu honteux parce qu'il préférerait dire qu'il suivait des programmes intelligents, il en a vu des hommes et des femmes se lancer dans la course. Et ça lui semblait facile, alors. Il ne comprenait pas pourquoi ils n'avançaient pas plus vite, pourquoi ils s'arrêtaient parfois, pourquoi ils... Il les traitait de feignasses, de couillons, de sombres merdes... Mais il sent la chaleur, maintenant. Il comprend ce qu'elle fait, ce qu'elle est.

Il descend la colline d'un pas plus lourd. Il a soif. Vingt minutes de course, et il sent sa langue gonflée, difforme tel un noyé qui remonte à la surface d'un étang saumâtre. Il avale sa salive comme il avalerait un caillou et continue à progresser à une allure qu'il estime rapide, mais prudente. Il peut y arriver. Il peut survivre, finir la course. Et ce putain de drone filmera sa victoire. La poitrine bombée, un air bravache sur son visage trempé, Damian arrive en bas de la colline et son regard se perd dans l'immensité sinueuse des canyons façonnés par les vents violents qui se lèvent sans prévenir et sont assez forts pour le renvoyer jusqu'à la coquille scintillante de la ville contre laquelle il se broierait les os.

Ils n'annonçaient pas de tempête, se rassure-t-il en secouant la tête. Pas avant plusieurs jours, pas pendant la saison froide. « Saison froide »... Il mesure la stupidité de cette expression utilisée par les météorologues. Un hiver à plus de cinquante degrés. Et un été durant

IV

lequel personne ne peut sortir sans une combinaison réfrigérée. Un monde tellement grillé que la plupart des humains restent terrés dans des villes comme la sienne. Enfin, il le suppose. Personne n'a plus aucun échange avec les autres depuis des années. Il est probable que les tempêtes ont eu raison des lignes. Peut-être que les satellites tournent encore autour du globe, mais ils sont hors d'usage depuis qu'il est en âge de se raser. Et personne, à sa connaissance, n'a eu l'idée ou l'envie de partir à la recherche des autres cités. Trop cher, trop risqué. Jouer sa vie pour subsister, pour sauver sa famille, passe encore. Mais pour explorer un monde qui ne veut plus d'eux, pour contacter les villes distantes de centaines de kilomètres...

Damian marche sans réfléchir. L'horizon se devine parfois, lorsque le canyon s'élargit. Une ligne blanche, aveuglante, ininterrompue. *Là où dormait la mer*, ainsi que le disait son fils alors qu'il n'avait que cinq ans.

Là où dormait la mer, paisible, grise, verte ou bleue selon ses humeurs. Et les mouettes qui volaient en cercle en lançant leurs appels déchirants. Et les petits crabes gris qui dansaient dans l'écume et couraient sur le sable gris, ce même sable qui a maintenant fait cent fois le tour du monde. Il peine à se l'imaginer, cet océan. Il a beau avoir visionné des centaines de documentaires, il lui arrive de douter de leur véracité. Il ne voit pas pourquoi on lui mentirait ni ce qu'il y aurait à gagner de ce mensonge, mais il ne parvient pas à débarrasser de cette idée qui paraît moins saugrenue qu'une vaste étendue d'eau grouillant de vie.

Il regarde sa montre. Trois kilomètres parcourus. Ses épaules s'affaissent un peu plus. Il y a un peu d'ombre, par endroit, le long des murs de calcaire et il se colle le plus possible à eux. L'univers est blanc. Blanc le sol, les parois du canyon, et les os qui commencent à jalonner sa route. Un frisson lui chatouille la nuque. Il ne devrait pas rester ici, aussi près... Croire que le monde est complètement mort est aussi dangereux que de penser que vingt kilomètres ne sont qu'une promenade de santé.

Il y a encore des hommes, ici. Des exilés qui vivent dans des galeries creusées dans le calcaire. Des rats qui se servent de l'ombre pour survivre. Qui l'observent peut-être avec leurs petits yeux en se demandant ce qu'ils auraient à gagner à sortir de leurs trous pour le tuer. Son sang, pour commencer. Cinq litres de liquide. Cinq litres, ici, c'est une semaine de survie supplémentaire. Et c'est bien pour cette raison que la course passe par ici, se dit-il.

D'ailleurs, le drone se rapproche, descends en sifflant pour mieux filmer la peur sur ses traits. L'engin sent peut-être le sang que Damian imagine couler hors de lui, drainé par les exilés rendus fous par la chaleur et le soleil. Le concurrent s'écarte des parois à contrecœur pour

se laisser le temps de réagir si quoi que ce soit surgit d'un orifice dans la roche. Il sent à peine le soleil, comme si son cuir chevelu ne pouvait plus enregistrer la moindre donnée. Il entend autre chose que le drone. Un bruit, un cliquetis. Il se met à trotter. Son corps lui ordonne de ne pas accélérer, mais il ne l'écoute pas. Il peut mourir maintenant ou d'ici dix minutes. Le calcul est rapide à faire.

Ses pieds soulèvent la poussière, l'entourant d'un maigre nuage et il fixe le désert de sel qui se profile. Une boucle de quarante kilomètres, dans ce paysage immaculé, puis il pénètre dans un autre canyon qui le conduira vers la ville, vers l'eau, la fraîcheur, la vie. Il ralentit à peine pour regarder par-dessus son épaule. Une silhouette, lointaine, file vers la paroi du canyon. Ils ont beau être désespérés, les exilés ne prendront jamais le risque de poursuivre une proie qui a assez de forces pour courir parce qu'eux en ont à peine assez pour se traîner d'un trou à un autre. Damian se demande combien de temps ils peuvent vivre ici. Ou plutôt, survivre. Quelques mois, des années ? Où trouvent-ils leur eau, leur nourriture ? Autant de questions qu'il évitait de se poser lorsqu'il était bien à l'abri, dans l'ombre protectrice de la ville, et qui le hantent à présent. Pour une société qui refuse de condamner ses pires criminels à mort, l'exil ici est sans doute encore plus cruel...

Il frémit subitement en se rendant compte qu'il est au milieu du désert de sel. Que le blanc l'encercler, scintille, lui brûle les rétines et la gorge. Il se sent comme un dormeur qui peine à se réveiller. Combien de kilomètres a-t-il parcourus ainsi, en pilotage automatique ? Est-ce que c'est une façon, pour son corps, de se préserver, de durer le plus longtemps possible en oubliant sa condition ? Il passe une main sur son front et constate qu'il ne sue même plus, en dépit de la chaleur de fournaise. Il n'a plus assez de liquide à donner. Ses jambes sont molles, désossées, il pourrait tout aussi bien se tenir sur des spaghettis trop cuits. Il s'est entraîné, pour ça. Il a parcouru des centaines de kilomètres sur des tapis roulants, il a regardé les autres courses, il s'est forcé à endurer des températures indécentes en fréquentant plus que de raison les salons solaires de la ville. Mais tout ça, tout ce travail, ne sert pas à affronter le monde réel et cette croûte salée qui craque sous ses pas traînants.

Damian hésite à ôter son t-shirt pour s'en faire un chapeau de fortune. Est-ce qu'il vaut mieux risquer un coup de soleil terrible plutôt qu'une insolation ? Il hésite. Il ne parvient plus à réfléchir et décide de continuer, coûte que coûte. Une aspérité dans le sol lunaire le fait trébucher et il manque de s'étaler de tout son long. Quelques mètres au-dessus de lui, le drone lance un bourdonnement ravi et Damian songe

VI

aux spectateurs qui le regarde, qui cherchent dans sa démarche des signes de faiblesses et parient sur le kilométrage précis de son abandon.

Abandon. Un mot curieux pour dire « mort ». Parce que cette course n'est pas comme les autres. Parce que la défaite est irrémédiable, éternelle. Il parvient à accélérer le pas en songeant à ce qui est en jeu. Il imagine l'eau couler sur son corps meurtri, refroidir sa peau en feu et s'infiltrer dans sa gorge. Il prendra un bain pour fêter sa victoire. Un bain indécent, strictement interdit à tous les autres citoyens rationnés depuis des mois. Mais lui, il aura les moyens de le faire. Il flottera dans la baignoire avec une serviette mouillée sur le front en sirotant un verre d'eau glacé. Et ce, tous les jours durant un an, s'il le souhaite.

Du coin de l'œil, il capte un mouvement, sur sa gauche. Une autre silhouette ténue qui clignote telle une ampoule de phare. Un exilé ? Si loin dans le désert ? Damian plisse les paupières, réduisant ses yeux à deux minuscules fentes. Non, il connaît cette silhouette. C'est impossible, et pourtant.... Sa femme ! Sa femme l'attend ici, dans le désert ! Mais...

— Meg !

Il pousse ce qu'il voudrait être un cri, mais qui ressemble davantage à un couinement de souris. Sa femme ne bouge pas d'un pouce, le regardant d'un air apaisé. Elle porte une robe d'été, légère, presque transparente, d'un bleu à peine moins clair que le ciel autour d'eux. Et elle sourit, exposant ses dents de nacre. Ses lèvres paraissent fraîches, pulpeuses, gorgées d'eau et il se jette sur elle pour les croquer.

Les bras grands ouverts, il se rue vers sa femme, rate un pas, et s'étale pour de bon sur le sol. Sonné, il jette des coups d'œil paniqués dans toutes les directions. Il est seul. Il l'a toujours été, depuis le départ de la course. Cet endroit est en train de le tuer. Il se relève péniblement, à la façon d'un vieillard qui a glissé dans sa salle de bains. Les mains sur les genoux, il halète et pantèle, cherchant un second (ou plutôt un dixième) souffle. L'air brûlant du désert s'engouffre dans ses poumons et il a l'impression qu'on vient de plaquer un oreiller sur son visage. Quelque chose prend le relais, en lui. Une force qu'il ne pensait pas posséder. Et il continue. Il met un pied devant l'autre et avance vers la ville qu'il peut à présent deviner, au-delà des canyons.

Sa coquille énorme, oblongue, ressemble au dos d'un scarabée luisant. Elle est tout ce qui existe. Elle est le monde entier. Il y a autre chose, à quelques mètres de lui. Un nouveau mirage ? Non. C'est un corps. Il reconnaît les habits fournis par la chaîne de télévision. La tenue noire qui capte les rayons du soleil et les chaussures inconfortables. C'est un cadavre qui patiente ici. Un cadavre à la bouche béante et aux orbites vides. Damian n'est pas certain, mais il croit qu'il s'agit d'une candidate du mois dernier. Tout le monde s'accordait à dire qu'elle irait

VII

très loin, qu'elle réussirait sans aucun doute à boucler la course. Et pourtant elle est là, dans le désert, le corps offert au soleil et les yeux réduits à l'état de raisins secs.

Il comprend ce qu'il peut perdre, ce qu'il a mis en jeu. Il le savait en prenant cette décision, mais la vérité le frappe en pleine poitrine, le fait vaciller, et il détourne la tête pour ne plus voir le cadavre momifié avec son rictus permanent. Le vent se lève, le poussant dans le dos, apportant avec lui une odeur ancienne, impossible. Il sent l'océan. Il sent les algues, l'eau crémeuse et les rochers couverts de mollusques. Est-ce qu'il existe encore, au-delà de ce désert, aux confins du monde mort ? Est-ce qu'il aurait pu renaître sans que personne ne s'en aperçoive ? Il s'accroche à cet espoir fou à la manière d'un naufragé qui s'agrippe à un morceau de son bateau détruit par un ouragan.

Là. Le désert disparaît sous ses pieds. Et l'ombre du canyon le nargue, l'invite à la rejoindre. Il résiste et l'ignore. Le vent continue de l'aiguiller vers la ville et s'il n'accélère plus, il parvient à garder son rythme. Combien ont passé le désert, avant lui ? Il ne s'en souvient plus. Un ou deux ? Aucun ? Son cerveau semble aussi sec que sa bouche. Ses dents paraissent énormes sous ses lèvres craquelées. Hautes et larges comme des pierres tombales. S'il arrive à la ville, est-ce qu'il survivra à la déshydratation ? Il repousse l'idée le plus loin possible et l'enterre sous les espoirs de revoir sa famille et de sentir la caresse de l'eau sur sa peau, sa langue et son âme.

Il devine la ville. Il imagine entendre les volets pneumatiques qui régulent l'entrée d'air et de lumière. Ce souffle permanent qui insuffle dans la cité l'étincelle de vie. Si proche, si proche. Est-ce qu'on l'acclame, devant les écrans ? Est-ce qu'on hurle son nom alors que les jaloux tournent le dos pour ne pas voir celui qui remportera le gros lot ? Est-ce qu'on prie pour qu'il réussisse, ou pour qu'il échoue ?

Le drone tourne autour de lui dans une danse hypnotique. Il cherche la faille, sans doute. Il offre des gros plans de son visage rouge pivoine et de ses yeux brillants de fièvre. Et les spectateurs grimacent, croient ressentir ce que lui ressent. Mais ils sont loin du compte, tout comme il l'était. Ils ne sentent pas la mort qui rôde ou les parties de son cerveau qui grillent une à une, l'empêchant de réfléchir correctement.

Un pas, un autre.

Un pas, un autre, c'est tout ce à quoi il faut penser.

Il se réduit à l'état d'un automate dénué de conscience et va de l'avant. Le canyon s'ouvre vers la colline qui protège la ville telle un rempart. Le moindre mouvement tend sa peau brûlée, pompe la plus minuscule particule de liquide qui demeure en lui. Un claquement sec le fait sursauter. Un exilé, si près de la ville ? Risquant de se faire abattre par les gardes dans les tours climatisées, tout autour du périmètre ?

VIII

Damian ralentit pour mieux observer les alentours. Il ne voit rien d'autre que le sable, le ciel, et le dôme de la ville qui se découvre petit à petit.

Un autre claquement. Le drone qui restait proche de lui décolle et s'en retourne vers la cité. Un peu de sable s'envole, à gauche de son pied. On lui tire dessus ! Il repart de plus belle et les claquements se succèdent. Le tonnerre de l'arme qui le vise semble venir de la ville. Damian fouille sa mémoire, gratte les moindres recoins de son cerveau endommagé. Est-ce qu'on gagne, à ce jeu ? Est-ce qu'on peut la terminer, cette course ? Mais si, il y a bien eu ce type, un jour...

Il s'invente un vainqueur. Il l'imagine triomphant, beau, fort. Et il se voit lui succéder. Parce qu'un jour ou l'autre, les gens comme lui finissent par gagner, pas vrai ? Même si les dés sont pipés, même si la course n'a pas de fin, les gens comme lui peuvent toujours triompher, non ?

Il serre les poings et monte les genoux le plus haut possible pour avaler ce qu'il reste de la colline.

Il ferme les yeux et court, ignorant le fracas des balles et la mort qui le traque.

© Prix le Bussy et Simon Boutreux 2020

Simon Boutreux est un romancier et nouvelliste qui officie dans de multiples genres : polar, thriller, SF, fantastique. bercé par les classiques, il est un lecteur éclectique capable de dévorer aussi bien l'oeuvre de Jules Verne ou de Shakespeare que celle de King, Matheson ou encore Lovecraft. Récemment captivé par le style de Cormac McCarthy ou de Bradbury, ainsi que par l'imagination fiévreuse de Philip K. Dick, son écrivain favori serait une mosaïque de tous ces auteurs. Il a publié deux polars : « Le bourreau des cœurs » (éditions Joe) et sa suite « La renaissance des ombres » (éditions Lamarque). En tant que nouvelliste, il compte les publications suivantes : « Betsy » (dans l'anthologie Du plomb à la lumière, éditions Mille Saisons), « Le voyageur » (dans Géante Rouge n° 24), « Übermensch Projekt » (dans l'anthologie Blitzkrieg, éditions Otherlands), "Foutues taupes !" (dans l'anthologie Malpertuis VIII, éditions Malpertuis), "Sales gosses" (dans l'anthologie Ténèbres 2018, éditions Dreampress), "La tache" (dans l'anthologie Continuum 2018, des éditions Otherlands).



Bonnes feuilles

Pierre Gévart a publié en 2019 les deux premiers livres de son cycle romanesque du « Sommeil des Dieux ». Dans le premier de ceux-ci, *Le Tsar des Etoiles*, nous assistons au départ d'un gigantesque vaisseau-monde : le Prométhée, au milieu des interventions croisées de la Maffia russe, du NRA, de la CIA et de la Camorra qui tous cherchent à en prendre le contrôle. On y croise idéalistes, présidente des Etats-Unis, psychologues, tueur à gages, petites frappes et terroristes... Trois siècles plus tard, le livre deux s'ouvre sur une triple crise monétaire, démographique et institutionnelle, sur fond de projet scientifique désastreux. C'est *Le jour où le Soleil s'arrêta*. Les deux volumes, après avoir paru sous jaquette unique, vont paraître avec le même texte en éditions séparées.

Mais trois siècles encore ont passé, la société s'est cloisonnée en castes, et les membres de la classe supérieure s'affrontent régulièrement dans des joutes : « les jeux nobiliaires ». C'est par un épisode de ceux-ci que commence le troisième volume du cycle, qui va paraître en 2020 sous ce titre : *Les jeux nobiliaires*.

En voici les premières pages

Les Jeux Nobiliaires

CHAPITRE PREMIER

Le Prince de Prométhée

Quand on s'appelle Steve Arbogast, de la maison royale de Prométhée, et qu'on est le neveu du roi Rhone, onzième du nom, il est – il devrait être – impensable d'accepter d'approcher seulement la noirceur du dehors. Depuis toujours, le Prince a peur de cette obscurité. La seule idée du vide hostile qui de toute part entoure le monde lui est insupportable. Il n'y a que les technos pour aimer sortir, ou en tout cas pour accepter de le faire. Et encore, pas tous. Son monde

à lui, Prince de Prométhée, c'est le monde des nobles, celui de l'intérieur. C'est même le seul qui puisse justifier le nom de monde, le seul qui soit vivable et digne.

Là, dans le ventre original, amplement découplé sur la surface tronconique enroulée autour de l'axe le long duquel, immuablement, le soleil se meut – un jour aller, un jour retour – là est la vraie vie. Oh, bien sûr, il sait que Prométhée n'a pas existé de toute éternité. Il sait qu'on raconte qu'il y a une planète, un endroit où la vie, dit-on encore, n'est pas à l'intérieur, mais sur la surface externe. Il a même vu quelques hologrammes, et il a vite compris que tout cela était une affabulation, que cette surface elle-même ne pouvait en fait qu'être creusée de galeries, de hangars, de salles souterraines. Comment sinon imaginer que des hommes puissent ainsi rester exposés en permanence à l'extérieur sans périr de terreur ?

Et puis, tout cela n'a pas d'importance. C'est arrivé il y a des siècles et des siècles et on dit aussi qu'il s'écoulera encore des siècles avant que Prométhée arrive au bout de son voyage, si voyage il y a.

Qu'importe, donc ! Il n'était pas là au début, et il ne sera plus là à la fin. Ce qui compte, c'est l'instant présent, l'instant où il est, lui, Steve Arbogast, prince royal de troisième rang, en train d'enfiler la combinaison d'un paria, d'un techno de la catégorie des astros, pour se lancer à son tour dans l'obscurité. Cela n'aurait jamais dû être. À cet instant où il passe ce vêtement qui lui enserre les membres, le torse, la tête même, il sent poindre dans son ventre une terreur qu'il craint de ne pas maîtriser. Il a peur de perdre la face !

À ses côtés, Ariès s'habille également. Lui non plus ne semble pas en mener large. Peut-être qu'il va craquer d'un seul coup ? S'effondrer. Peut-être qu'il va renoncer, demander grâce ? Et donc accepter, par là même, sa défaite ? Mais Steve n'y croit pas. Ariès tiendra le coup, et s'il est capable de tenir le coup, Steve également devra en être capable. D'ailleurs, n'est-ce pas cette impossibilité qu'il y a eu à les départager qui les a menés aujourd'hui à ce sas minable qui s'ouvrira tout à l'heure sur l'horreur de l'espace interstellaire ?

Steve n'a jamais quitté l'intérieur du monde, et sans doute en est-il de même pour Ariès. À peine a-t-il passé, comme tout le monde, une ou deux semaines, les premières de sa vie, dans les niveaux techniques, lorsque sa mère a accouché dans une des maternités des technos, aménagées entre-deux-chairs, entre la surface de la terre de ses ancêtres et la coque extérieure du monde. Mais voir l'extérieur, y aller, même, jamais !

Quand il a tout à l'heure dû prendre l'ascenseur, tout de suite il s'est senti le ventre serré, la poitrine oppressée par cet air conditionné dans lequel vivent les technos. Il sait, bien entendu, que ces galeries, ces

XI

dizaines de kilomètres de couloirs, de salles, de hangars s'étendent sous la surface du monde. Mais s'y retrouver livré à lui-même l'a atteint en plein abdomen. Après avoir quitté l'ascenseur et marché pendant quelques minutes, Ariès et lui ont échangé un regard sans animosité, presque complice. À ce moment-là, peut-être, tous deux étaient prêts à renoncer. Mais ils ont tenu bon, par orgueil, pour ne pas donner l'occasion à ces technos qui les guident de se moquer d'eux, alors qu'ils sont prince et noble de Prométhée. Parmi ces technos, seule une infime minorité appartient au corps des astros, et dès lors, ils deviennent des sortes de parias qui doivent à longueur de temps inspecter la coque extérieure du monde, centimètre par centimètre, pour s'assurer que rien ne vient mettre en péril l'existence du vaisseau-monde. Et c'est précisément leurs vêtements, leurs hardes ternes, malcommodes et sans attraits que les adversaires ont du condescendre à endosser afin de pouvoir livrer le duel ultime. Dans les ténèbres du dehors.

La semaine précédente, aux jeux nobiliaires, Steve et Ariès ont l'un et l'autre vaincu tous leurs adversaires : au tir à l'arc, à la lutte à mains nues, à la course, à la nage dans la mer intérieure, aux jeux de réflexion, à l'improvisation de poèmes. L'un et l'autre ont ensemble écarté tous leurs opposants. Mais rien n'a pu les départager l'un de l'autre. Si Steve court un peu moins vite, il saute plus haut qu'Ariès. Ariès a quant à lui marqué des points aux jeux de réflexion, mais ses improvisations n'ont pas égalé celles du prince. À la lutte, leur affrontement s'est terminé par un match nul, et à l'arc, toutes leurs flèches ont touché la cible en son centre.

Il faut pourtant bien que soit désigné un vainqueur, c'est la règle. Chaque année depuis l'instauration des jeux nobiliaires, un vainqueur a été proclamé. C'est une question d'honneur, de principe, de protocole aussi, puisque ce sera à ce vainqueur de porter le pavillon du roi, pendant l'année entière qui s'écoulera jusqu'aux prochains jeux.

Lequel des deux a eu le premier l'idée de cette épreuve inédite ? Curieusement, ni l'un ni l'autre, à cet instant où ils bouclent autour de leur corps le scaphandre hermétique, ne pourrait le dire. Est-ce Ariès ? Est-ce Steve ? C'est un peu comme si cette solution s'était imposée d'elle-même. L'un et l'autre ont imaginé ce qui dans le monde pouvait être le plus effrayant, le plus répugnant. Et l'obscurité du dehors s'est imposée.

L'épreuve consistera donc en une course au bord de l'abîme, en surfant à la limite de la non-gravitation sur toute la circonférence du vaisseau : près de vingt kilomètres de course dans l'obscurité. Le premier à revenir au sas aura gagné. Les casques sont maintenant fixés sur les épaules. Ariès se tourne vers Steve. La tradition empêche bien

XII

entendu que l'affection puisse exister entre les adversaires. D'ailleurs, l'enjeu est trop fort. Pourtant, plus fort que la tradition, le souvenir de leur amitié reste vivant en eux, cette étincelle qui brille dans les yeux d'Ariès et qui trouve sa réponse dans le regard de Steve.

D'un même geste, ils rabattent la visière de leur casque, et dès lors ils sont séparés. Un techno aide chacun à chausser encore la lampe frontale et le projecteur de poitrine qui seuls leur permettront de se repérer à l'extérieur. Puis, on leur remet les surfs magnétiques. Ici, à l'extérieur du monde, la force centrifuge qui crée la gravité va jouer contre eux. À peine la différence qui existe entre la force d'attraction du monde et cette force centrifuge joue-t-elle dans le sens de la survie. On ne se déplace à l'extérieur qu'en suivant des chemins magnétiques, ou avec des glisseurs de surface accrochés à des rails longitudinaux.

Eux vont flirter avec la mort. Le trajet qu'ils vont accomplir va les écarter du sol, leur donner une vitesse qui sera suffisante pour les envoyer à jamais dans l'espace, loin de Prométhée, s'ils n'y prennent pas garde. La vitesse de libération est ici insignifiante. C'est la raison pour laquelle les longues planches en fibres de carbone sur lesquelles ils vont accomplir leur voyage sont munies d'aimants qui viendront ajouter à la gravitation pour les retenir. En cas d'accident, le déclenchement d'un électro-aimant pourra encore leur sauver la mise. Tel est donc le sens de leur quête et de leur course, aller assez vite pour arriver le premier, mais ne pas aller trop vite pour arriver vraiment.

Steve et Ariès saisissent les surfs, et les serrent un instant contre eux. Bien sûr, sur les vagues de la mer intérieure, l'un comme l'autre a eu l'occasion plus d'une fois de se tenir debout sur une planche qui brise la crête écumeuse ; ou même, ils ont sillonné les flots avec des planches à voile, quand les souffleries créent des tempêtes. À cause de cela, ils sont certains l'un et l'autre de pouvoir garder l'équilibre. Mais c'est la première fois qu'on va se livrer à un tel défi sur la frontière du monde.

Le baron-commandant Ballister, évidemment, a tout tenté pour s'opposer à cette folie, qui va non seulement mobiliser des hommes et des ressources, mais encore mettre en danger la sécurité de l'ensemble de l'équipage. Il a même sollicité audience auprès du roi Rhone le onzième du nom. Mais Rhone est vieux, il tient aux traditions et cette jeunesse exposée au danger uniquement pour l'honneur de le servir a quelque chose d'assez émoustillant pour le persuader de les laisser aller jusqu'au bout de leur projet. Le baron-commandant a dû s'exécuter, puisque le roi en tout commande. D'ailleurs, Rhone le onzième est malade, soucieux ; il voit arriver sa propre mort et n'a pu encore se résoudre à ce que son fils lui succède, et ces jeux, pimentés par cette course au dehors du monde le distraient de ses soucis dynastiques.

XIII

Bien sûr, la tradition prévoit que l'ainé du roi défunt devienne le nouveau souverain. Mais l'ainé est le prince Rhone, qui serait dès lors le douzième du nom, cet héritier, justement, dont on dit qu'il a une faiblesse d'esprit qui s'oppose à ce que cela soit. Bref, le roi n'a pas besoin qu'on vienne en plus le contrarier. C'est pour ça que cette course va avoir lieu aujourd'hui, quel qu'en soit le prix.

À l'extérieur, dans un glisseur aménagé spécialement à cet effet, un pilote techno accompagnera le périple des deux héros avec des caméras dont les objectifs ne les perdront de vue à aucun moment. Dans le monde du dedans, le vrai, d'immenses écrans ont été dressés sur le stade où ont eu lieu les précédentes épreuves. La quasi-totalité de la population s'apprête à suivre l'affrontement, et beaucoup de paris ont déjà été échangés. Bien entendu, comme les parieurs ont pu constater que ni l'un ni l'autre des jeunes hommes n'a encore réussi à prendre le pas sur son concurrent, leurs côtes sont quasiment à égalité, avec peut-être un très léger avantage pour Steve, qu'on estime souvent plus proche du peuple.

Le moment est venu. Lentement, le panneau du sas glisse. Dehors, c'est l'obscurité, mais une obscurité trouée de millions de points de lumière. Bien entendu, Steve et Ariès savent que ce sont des étoiles. Tout le monde a eu l'occasion d'en voir, au moins en photographie, même s'il n'est pas de bon ton de perdre du temps à regarder de telles horreurs. Mais ici, ils les ont devant eux, en direct, tous ces points dont on dit que chacun peut être entouré de mondes qu'il inonde de lumière. D'ici, cela semble encore plus difficile à croire que de l'intérieur : ce ne sont que des poussières à l'éclat froid, qu'on imagine mal être autre chose qu'une espèce de brouillard cosmique.

À cet instant, le prince Steve pense au Soleil, cette étoile mythique d'où est censé venir Prométhée. Un instant, il est tenté de se tourner vers le techno qui l'a aidé pour lui demander de la lui indiquer sur la voûte céleste. Mais il se retient, cela ne serait pas digne, pas conforme à son rang. Il n'est ici que pour une seule chose : prouver qu'il est capable de maîtriser cette peur qui lui comprime les entrailles et qu'il est le seul digne de porter le pavillon du roi pendant l'année à venir.

Une dernière fois, celui qui se considère comme le second dans l'ordre de succession au trône s'assure de la solidité de sa planche. À travers les gants, ses doigts sont crispés sur l'objet. Il essaie de distinguer ce que fait le duc Ariès, mais le casque le gêne pour cela. Et il ne veut pas étaler sa curiosité en public. Ce serait impudique.

XIV

Il faut y aller. La sortie n'est pas chose facile : la trappe s'ouvre dans le sol devant leurs pieds. Il n'est bien sûr pas question de sauter vers l'extérieur, car la simple accélération donnée par ce mouvement suffirait déjà à les envoyer s'égarer dans l'espace et donc au moins à leur faire gaspiller de précieuses minutes.

Steve lâche la planche de la main droite, et agrippe la rambarde. Puis, glissant dessus par à-coups, il opère un retournement. Cette fois, ça y est, il est à l'extérieur. Sur sa gauche, il distingue les visages du caméraman et du pilote dans le glisseur de surface. Curieusement, il n'a plus peur. Les deux hommes lui adressent un geste d'amitié, mais bien entendu, sa position sociale lui interdit d'y répondre. Il est à la fois agacé par la familiarité des deux technos et rassuré de les savoir là. C'est d'ailleurs certainement cette dernière sensation qui lui est la plus insupportable. Pour un peu, il éprouverait une forme de reconnaissance pour ces manants !

Soudain, une ombre passe devant la lueur du cockpit. C'est Ariès qui vient à son tour de prendre pied à l'extérieur. L'un et l'autre gardent encore la main agrippée à la rambarde. Ils ont beau savoir que la vitesse de rotation est calculée pour qu'ils restent attirés par la surface, le fait de se trouver brutalement la tête en bas par rapport à leur position habituelle est difficile à assimiler.

Le premier, Ariès pose sa planche et s'y installe, prenant son temps. Steve l'imite. C'est à ce moment que la voix du juge des jeux grésille dans les casques.

« Champions, tenez-vous prêts. »

Parmi tous ceux qui ne font pas partie de la caste des nobles, seuls le maître des jeux et ses arbitres sont autorisés à s'adresser ainsi à un prince de sang et à un duc. Il est d'ailleurs heureux qu'il en soit ainsi. Il faudrait un temps infini pour donner le départ des courses si on devait aligner tous les titres protocolaires !

« Champions, dit encore la voix. Il vous reste dix secondes. » Cette fois, Steve ne peut réprimer un mouvement de la tête en direction de son adversaire. Au même moment, Ariès a la même réaction. Mais le revêtement de la visière les empêche de rien distinguer du visage de l'autre. Cependant, comme s'ils s'étaient donné le mot, c'est à ce moment qu'ils décident de lâcher la rambarde, et de se serrer la main, conformément à l'usage.

« Champions, six secondes », dit la voix du maître des jeux.

Steve se hâte de mettre en place sa planche à son tour et d'y poser le pied. Dans le glisseur de surface, un projecteur s'allume pour filmer le départ. Le Prince se rend compte qu'il n'a pas envisagé la présence de cet éclairage. Du coup, la terreur qui commençait à revenir à l'idée de se trouver prisonnier des ténèbres s'atténue. Même si cela est peu digne,

il préfère effectuer cette course en pleine lumière. D'ailleurs, il en sera de même pour Ariès, et l'honneur sera sauf.

« Deux secondes », fait la voix.

Steve prend son souffle, il pose la main gauche sur le boîtier de commande de l'électro-aimant pour vérifier son bon fonctionnement.

« Une seconde. »

Le Prince retient sa respiration. Il pense au roi Rhone, à son fanion, et au porteur de ce fanion qui accompagnera Sa Majesté pendant une année.

« Partez ! » ordonne le maître des jeux. D'un seul mouvement, prenant appui de leur pied droit sur la surface, les deux jeunes gens se propulsent en avant. Les aimants répulsifs inclus dans les planches leur assurent juste ce qu'il faut d'altitude pour léviter à quelques centimètres du rail magnétique et pour glisser par-dessus la surface externe du vaisseau-monde.

Durant la semaine précédente, des équipes de technos ont systématiquement parcouru la piste pour la débarrasser de tous les obstacles possibles. Il a fallu pour cela détourner plusieurs canalisations, refaire un certain nombre de circuits, poncer toutes les aspérités et balayer bien entendu les poussières venues s'accumuler sur la coque au fil des siècles. Quelques heures avant le grand départ, une ultime équipe était encore en place pour remplacer un panneau déformé afin que les coureurs disposent réellement d'une surface irréprochable.

La première impulsion les a lancés dans la course en glissant sur la surface, sans décoller encore. Au même instant, l'un et l'autre reposent le pied à terre pour une seconde poussée. Cette fois, ils sentent que la planche s'élève. C'est conforme ce qui leur a été annoncé lors du dernier briefing. Ici, à l'extérieur, rien ne vient freiner leur course. Aucun frottement, ni dans l'atmosphère, ni sur l'eau de la mer, ne fera retomber à chaque fois l'élan. Chaque coup qui s'ajoute vient augmenter la vitesse. La difficulté sera pour eux de garder le cap et de contrôler cette célérité pour ne pas risquer de dériver.

Le glisseur a démarré en même temps que les compétiteurs et le faisceau de lumière dessine sur le métal lisse un cercle que l'un et l'autre donnent l'impression de chercher désespérément à rattraper. En même temps, on pourrait les croire immobiles dans ce cercle de lumière si la succession de plus en plus rapide des limites des plaques traversées n'indiquait leur vitesse.

Le duc, insensiblement, creuse l'écart. Steve donne un troisième coup de talon et se détache cette fois légèrement. Le duc l'imite alors et reprend un léger avantage. Les surfs s'élèvent encore plus haut, à la

limite du décrochage. Ils franchissent la bande de peinture blanche annonçant le premier kilomètre. Jusqu'ici, ils ont réussi à rester bien dans l'axe. Steve donne un nouveau coup de pied, le quatrième. Son surf s'élève encore un peu plus et il dépasse à nouveau Ariès. Mais il commence à entrer dans la zone de danger. Vivement, le Prince jette un coup d'œil à l'écran du micro-altimètre, sur son bracelet de contrôle. Celui-ci marque trente centimètres. C'est déjà bien au-delà de la limite de sécurité. Et cette altitude augmente sans cesse. Trente-et-un, trente-deux, il veut freiner avec le pied, mais ne trouve que le vide. La mort dans l'âme, il doit déclencher une première fois son électro-aimant. Presque instantanément, l'altitude diminue et l'appareil va se plaquer au sol, l'envoyant bouler à quelques mètres en avant. Ariès vient alors le doubler à une vitesse qui lui semble incroyable.

Le glisseur de surface s'attarde près de l'accidenté jusqu'à ce que celui-ci se relève, ébloui par la lumière des projecteurs. Finalement, après s'être assuré que le prince avait bien récupéré, le véhicule redémarre à la poursuite du duc, sans s'assurer toutefois qu'il a bien récupéré sa planche. Cette fois, autour du prince, les ténèbres se sont installées. La panique menace. Steve essaie de contrôler sa respiration, mais le volume confiné du casque ne lui permet pas d'oxygéner correctement ses poumons. Il doit tenir le coup !

Le fanion... Le fanion ! Mais qu'importe le fanion ? La terreur est là, incontrôlable. Et s'il allait se perdre à tout jamais ? Et s'il allait dériver, même pas dans l'espace, mais à la surface, au-dessus de la surface métallique jusqu'à ce que son oxygène soit épuisé. Il connaît exactement le terme : quatre heures ! Dans quatre heures, son cerveau s'engourdira, il tombera et c'en sera fini du prince Steve.

Au loin, le glisseur adverse file toujours. Bientôt, la tache de lumière disparaît derrière l'horizon de Prométhée. À la limite de l'affolement, Steve se décide à allumer son propre projecteur frontal et le projecteur de poitrine. Partout autour de lui, la surface de métal. Nue, aride, griffée par les poussières cosmiques de six siècles de course dans l'espace. Heureusement, il distingue nettement les bandes délimitant la piste. Elles lui indiquent qu'il ne s'est pas égaré. À tout prendre, s'il ne retrouve pas sa planche, si celle-ci s'est égarée dans l'espace, il peut en moins d'une heure être de retour. Mais en même temps il refuse cette solution : revenir à pied, piteux, humilié, ce serait perdre la face. Après tout, Ariès peut lui aussi commettre une erreur ! Mais heureusement, les catadioptres qui garnissent le bord du surf accrochent les rayons des projecteurs. L'engin est là, à moins d'une trentaine de mètres. En s'efforçant de ne pas courir et de toujours laisser un pied posé au sol, Steve se dirige vers lui. L'électro-aimant dont est muni le surf le maintient immobile.

Le Prince reprend sa position, un pied engagé dans la sangle de calage. D'un geste, il débloque l'aimant, et se sent à nouveau prêt à flotter. Vite, il reprend sa course, en se forçant cette fois, à ne plus quitter le micro-altimètre des yeux. Il franchit ainsi, s'obligeant à ne penser à rien d'autre, encore six bandes kilométriques. C'est à ce moment qu'il retrouve le glisseur de surface. Bientôt, il peut distinguer le cercle de lumière. Ainsi qu'il l'avait espéré, c'est au tour d'Ariès de se trouver en difficulté. Apparemment, sa planche a dévié et il a lui aussi dû utiliser l'électro-aimant afin de la ramener dans la bande normale.

En arrivant au niveau de son adversaire, qui a déjà le pied sur la planche, prêt à redémarrer, Steve se permet un geste d'amitié. En course, cela est toléré et même considéré comme chevaleresque. Le silence est impressionnant. À l'intérieur, dans le cœur du monde, les épreuves s'accompagnent toujours des acclamations de la foule. Mais rien de semblable ici.

Bien sûr, les coureurs ont eu la possibilité de choisir d'écouter les commentaires, ou même d'entendre l'ambiance du stade où sont disposés les écrans, mais ni l'un ni l'autre ne l'a voulu. Ariès écoute une musique ancienne, Steve reste dans le silence. C'est maintenant lui qu'accompagne le glisseur. Furtivement, le Prince jette un œil dans la direction du véhicule. Les reporters-cameramen filment toujours.

Soudain, alors que Steve franchit le quinzième kilomètre, Ariès le rattrape. Leurs vitesses sont presque égales, mais avec encore un léger avantage pour le duc. Steve jette un regard vers l'altimètre, il est en limite de décrochement, à nouveau. Pourtant, Ariès, quant à lui, parvient à aller plus vite et ne dérive pas vers l'espace. Bien entendu, le duc est légèrement plus grand que le prince et plus épais également. Son poids lui permet de rester à une altitude plus faible pour la même vitesse. Steve regrette de n'avoir pas réclamé l'égalité des masses. Le faire après la course serait discourtois et indigne de lui.

Pas question de s'avouer vaincu. Le prince n'a plus utilisé de nouvel appel du pied pour se propulser depuis plusieurs kilomètres. Mais, il doit le faire encore : juste une petite impulsion pour dépasser Ariès. Ensuite, il essaiera de jouer avec l'électro-aimant pour stabiliser l'altitude. Il plie le genou gauche, pour atteindre le sol avec le pied droit. Cela représente un dénivelé de vingt centimètres : une marche d'escalier.

Mais soudain, au moment où son pied va toucher la surface de métal, quelque chose se présente : une irrégularité qui a échappé aux équipes chargées de la préparation de la piste. Le garçon est déséquilibré. Du coup, son surf tourne à quatre-vingt-dix degrés et vient frapper celui d'Ariès. Le duc ouvre les bras comme quelqu'un qui tombe à l'eau. Il quitte sa planche et s'en va percuter la cabine du glisseur de surface qui

XVIII

se meut parallèlement aux deux compétiteurs pour avoir le meilleur angle de prise de vues.

Dans le même temps, l'élan donné par le choc propulse le prince à une vitesse supérieure. Il ne peut regarder tout de suite son altimètre, obligé qu'il est d'essayer de conserver son équilibre, et de rester sur la planche. Finalement, il réussit à s'accroupir et à prendre le bord de son engin entre ses mains. Alors seulement il regarde, à la lueur de son projecteur : il est déjà à plus de vingt mètres, et cette altitude augmente encore. Il a juste le temps d'apercevoir à l'horizon les lumières du glisseur et de son compétiteur. Les pistes, elles, ne sont plus visibles. Il va aller se perdre dans l'espace. Il ne lui reste plus qu'une chose à faire : se retourner et prendre de l'élan en s'appuyant sur la planche pour espérer retrouver la surface par effet de réaction.



ARRÊT SUR SOLEIL
Le Sommeil des Dieux - 1

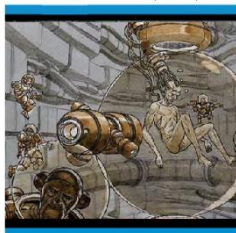


RIVIERE BLANCHE

Août 2019



LES JEUX NOBILIAIRES
Le Sommeil des Dieux (T3 et T4)



RIVIERE BLANCHE

Août 2020



LE RETOUR DU ROI
Le Sommeil des Dieux (T5 et T6)



RIVIERE BLANCHE

Août 2021

www.riviereblanche.com/blanche-2180-arret-sur-soleil.html

XIX



Pierre Gévert est un écrivain, et pas seulement de science-fiction. La fresque du Sommeil des Dieux est l'aboutissement d'un travail d'écriture commencé il y a cinquante ans. Un très long voyage dans les espaces de l'imaginaire ! Il est aussi le Rédacteur en chef de Galaxies et le Président du Prix Alain le Bussy.



(S)trips (compléments)

Fabrice Leduc

À lire aussi...



Les 5 Terres (T1) De toutes mes forces. Voici une énorme saga, un cycle d'une énorme ambition qui s'annonce. Il y a 5 Terres, et David Chauvel, en maître d'œuvre, annonce 5 cycles de 6 albums. Un projet fou de 30 albums autour duquel il a composé une équipe de choc : Andoryss et Patrick Wong pour l'épauler au scénario. Leur nom de code ou pseudo sera Lewelyn. Une équipe graphique ensuite : Didier Poli à la direction artistique, le fidèle de toujours, Jérôme Lereculey au dessin, Lucyd à l'encre et Dimitris Martinos aux couleurs. Le premier cycle est lancé, celui

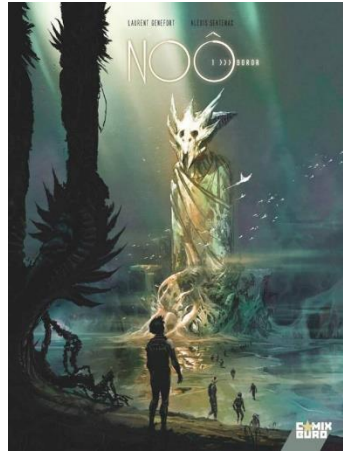
d'Angleon, le Royaume des Tigres où la bataille de succession au trône est engagée, car le vieux roi Cyrus Magneon est mourant. Le successeur semble pourtant désigné, car son neveu, Hirus, brutal et ambitieux, piaffe d'impatience à l'idée d'imposer sa loi au reste des Cinq Terres. En ce monde anthropomorphe, ils sont ours, cervidés, reptiles, singes, et tous observent, espionnent, complotent... mais la fille de Cyrus, Mileria, ne serait-elle pas une opportunité pour garantir l'équilibre, si ce n'est la paix ? La partie est engagée, dans un univers riche, à la *Game of Thrones*, avec les poisons, les mensonges, les vanités, les amours interdits et les meurtres-chocs ! *Les 5 Terres* regorge déjà de bonnes surprises, c'est dense, fourmillant de personnages intéressants, superbement réalisé dans les tempos des décisions d'alcôves où l'inattendu et le drame aiment se glisser. J'ai beaucoup aimé, avoue avoir été surpris par

XXI

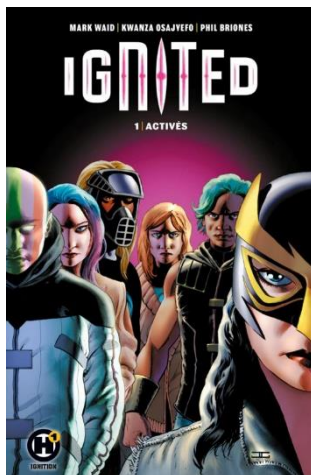
la scène finale et attends le second tome, prévu dès le 20 janvier 2020, avec grande envie.

Ah ! oui, *Les 5 Terres*, ce sera 3 albums par an. Un gros challenge pour une bien belle équipe (**Delcourt, 64 pages couleur, 15,50 €**)

Nôô (TI) Soror. Voici le roman le plus ambitieux de Stefan Wul, adapté en BD (3 tomes prévus) par Laurent Genefort et Alexis Sentenac. 1938, Brice, un adolescent perdu dans la jungle amazonienne est sauvé par Jouve, étonnant personnage, qui le réveille, comme après un songe étrange, sur la planète Soror. Avec celui qui va devenir son père adoptif, il découvre un monde multiracial, bariolé (étonnants Kihàs) mais aussi en guerre. Mais pour Jouve, chef de la rébellion, et Brice, il est urgent de fuir des gouvernementaux aux méthodes radicales. Un grand périple commence, source d'étonnements sans cesse renouvelés pour Brice, dans une jungle dangereuse, avec de nombreuses questions sur les pouvoirs du Nôô et sur tant d'étranges vestiges de civilisation. Une aventure pleine de couleurs, dont je ne suis pas toujours fan des personnages, mais d'où je suis sorti ébloui par l'inventivité pour créer le vertige et l'inconnu développée par Sentenac. Une BD tout public rythmée, aux images qui invitent à l'évasion...



(**Comix Buro, 56 pages couleur, 14,50 €**)



Ignited (TI) Activés. Les Humanoïdes Associés lancent une nouvelle ligne éditoriale dédiée aux comics : H-I Ignition. Sous l'égide de Mark Waid, Kwanza Osajyefo et Phil Briones, elle débute avec la série *Ignited* qui s'appuie sur un fait de société d'extrême importance aux États-Unis : les fusillades en milieu scolaire. A nouk, Callum et quatre autres adolescents rescapés du lycée de Phoenix réalisent qu'ils ont acquis des pouvoirs. Ils cherchent à comprendre, puis à se servir de cette

incroyable chance qui leur est offerte d'agir et d'élever leur voix alors qu'on ne les écoute pas. Le principe de départ est intéressant, s'inspirant de faits réels et des codes des comics de super-héros pour aborder un sujet fort dérangeant. L'album est un peu court (4 épisodes), le graphisme de Phil Briones dépote et le sujet fait beaucoup réfléchir. H-I Ignition annonce un univers partagé dans lequel arriveront prochainement *Strangelands* et *Omni*. (92 pages couleur, 14,99 €)

Hillbilly (T3) C'est à une guerre totale et effroyable que nous convie Eric Powell pour ce troisième voyage avec Rondel, ce vagabond aveugle, doué d'une clairvoyance magique et détenteur du Hachoir du Diable qui tranche queues de gobelins et têtes de sorcières. Ces dernières le craignent tant qu'elles réussissent l'impensable : se réunir pour former une armée de monstres qui pourra l'anéantir. Et cette fois, plus qu'un recueil qui présente les extraits d'une légende, Eric Powell forme un ensemble de 4 chapitres où se définit cette guerre dans laquelle Rondel et ses amis, James Stoneturner, l'ourse Lucille et Esther doivent absolument persuader ces péquenauds des Appalaches de prendre conscience du danger. L'armée des sorcières est en marche pour exécuter leur tourmenteur, elle rase tout sur son passage, extermine chaque pouce de vie et chacun, dans cette lutte féroce, y laissera une part de lui et peut-être la vie. Tout prend sens dans cet album, chaque info des petites histoires égrenées auparavant montre l'intelligence du scénariste qui réalise une nouvelle partition graphique de haute volée. *Hillbilly* est la saga de Dark Fantasy du moment, dans un cocktail où l'étrange, l'horreur et l'esprit des légendes font merveille (Delcourt, 112 pages couleur, 15,95 €)



DoggyBags revient des morts ! Eh oui, la série *DoggyBags*, initiée par le grand maître de cérémonie Run, était bien morte et enterrée par ce dernier. 13 numéros, un beau chiffre pour s'éteindre, surtout quand le cercueil comprend une magnifique anthologie pour rendre la série encore plus culte. Mais voilà, le cerveau reposé de Run s'est à nouveau mis à s'agiter avec frénésie autour d'idées englobant réseaux sociaux, légendes urbaines, sorcières, bourreaux et nombres de cauchemars.



couleurs, 13,90 €)

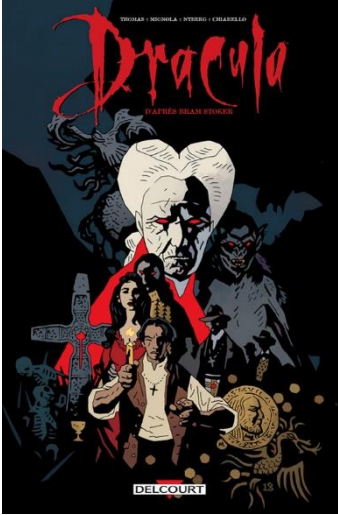
Alors, lui qui avait peur de faire le numéro de trop (sic!), sonne le tocsin et l'appel aux fans de toujours. *DoggyBags* a connu une saison 1 de 13 numéros, que vive la saison 2... avec 13 nouveaux numéros. Je m'étrangle entre stupeur et satisfaction, découvrant les trois premières pièces sanguinolentes jouées par Brard et Prozeet, Mud et Shavrin, Run et Neyel. Trois récits horribles, d'horreur et de suspense, avec ces ajouts de rédactionnels et le fameux poster final qui nous confirment bien que *DoggyBags* est de retour. Il pue la mort, avec un talent fou ! **(Ankama DoggyBags n° 14, 100 pages**

Quel Dracula êtes-vous ?

Proche du roman initial de Bram Stoker ou de l'adaptation cinématographique de Francis Ford Coppola ? Car trois albums sur le mythique vampire ont paru. *L'Authentique Dracula* qui revendique dès son titre une approche fidèle au roman publié en 1897. C'est le couple (au scénario comme à la ville) Leach Moore et John Reppion qui ont initié ce projet, publié en 2010 aux États-Unis et repris en France pour la première fois dans une très belle édition intégrale chez Graph Zeppelin, complétée en fin d'album par les notes des auteurs, des extraits du script, et la nouvelle de Bram Stoker « *L'Invité de Dracula* ». Si les compositions rigoureuses et le graphisme au réalisme parfois photographique de Colton Worley



peuvent surprendre, l'ensemble à de quoi séduire les lecteurs voulant retrouver ce fantastique gothique et romantique. Vous préférez la carte plus spectaculaire façon Coppola, c'est le *Dracula*



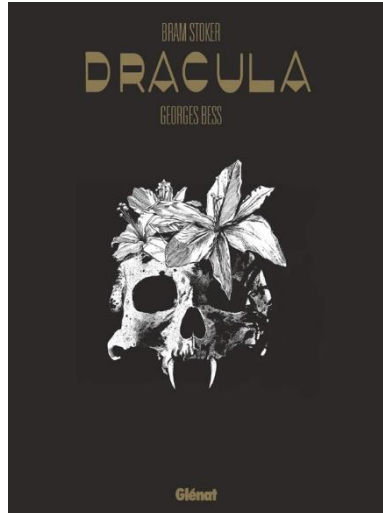
de Mike Mignola qu'il vous faut. L'œuvre, adaptée directement du film, reparait chez Delcourt dans une version aux couleurs remastérisées enrichie d'un dossier compilant les planches dessinées par Mignola et d'autres encrées par John Niberg. Qui aime Mignola a déjà cet album où on retrouve Roy Thomas au scénario. Et si le dessinateur n'était pas encore le monstre sacré qu'il est aujourd'hui, je reste ébloui par son travail. Plus facile d'accès, plus spectaculaire, commercialement plus saignant !

Mais si vous souhaitez découvrir une adaptation plutôt fidèle, sous un regard véritablement neuf, c'est le *Bram Stoker*

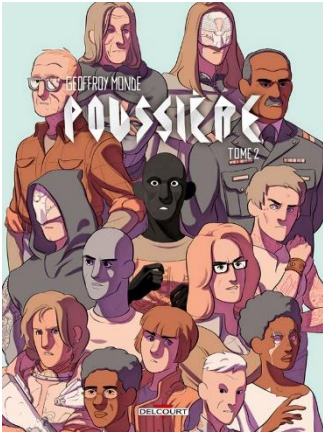
Dracula de Georges Bess, paru chez Glénat qu'il vous faut. Dès la visite du cimetière de Wikby, son noir et blanc happe le lecteur et l'entraîne vers le frisson, la peur, l'horreur éprouvée par Jonathan Harker parti pour affaires à la rencontre du Comte Dracula, en son château des Carpates. Le cauchemar commence dans ce long roman graphique de 200 planches où la puissance des compositions de Bess captive et impressionne. L'adaptation est plutôt fidèle au roman de Bram Stoker et offre un splendide écrin digne de cette œuvre mythique. Des trois, il est mon préféré. Essayez de le découvrir dans sa version en grand format qui est splendide.

L'Authentique Dracula. Graph Zeppelin, 200 pages couleur, 24 €
Dracula. Delcourt, 114 pages couleur, 15,95 €

Bram Stoker Dracula. Glénat, 209 pages couleurs, 25,50 €



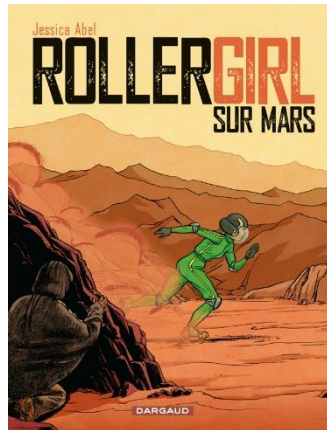
Poussière (T2) Geoffroy Monde signe la suite des aventures de *Poussière* débutées sur la planète Alta dans les ravages causés par d'improbables géants et l'énigme entourant les apparitions d'un homme



noir. Cette fois, elle découvre quelques explications auprès d'un professeur venu d'un ailleurs qui est la source de tous les drames que traverse Alta. D'un monde où vit l'homme noir, d'une Terre dont Poussière devine que ce monde parallèle au sien est une menace pour Alta ! Mais de l'autre côté, la prise de conscience est là : un monde étrange, aux dangers inimaginables, prépare le moment où chacun des deux mondes interpenètrera l'autre. Dans un contexte explosif, les puissants intriguent et s'arment pour l'inévitable

moment du chaos. *Poussière* est une expérience curieuse, une aventure qui ne cesse d'interroger sur le rapport à l'autre, celui qui effraie tant il fait perdre toute notion de repère connu. Le scénariste s'allie au dessinateur pour perturber ceux du lecteur, mais donne plusieurs pièces essentielles dans ce puzzle aux thématiques écologiques et géopolitiques. Franchement originale, complexe sans être nébuleuse, *Poussière* a encore beaucoup à livrer dans une tonalité graphique parfois perturbante mais tout à fait unique. Allez vers ce Monde, il est unique ! **(Delcourt, 72 pages couleur, 15,95 €)**

Rollergirl sur Mars. Pour revenir au sport dans la SF, je vous conseille la pratique de l'Hoverderby, sport roi dans toute la galaxie, dont la jeune Martiate Trish Trash essaie de devenir une star. Un rêve qu'elle se doit de réaliser pour s'offrir un ticket de sortie de la planète Mars et échapper aux emplois d'ouvriers-esclaves liés à vie à la société Arès. Une aventure publiée en 3 albums, réunis en une Intégrale, dont la thématique sportive offre un cadre dynamique à une exploration des conditions de vie sur Mars. Jessica Abel n'a rien laissé au hasard et le prouve dans un dossier final porteur des règles de vie, de l'histoire d'une colonisation, des systèmes d'exploitations minières ou de ce sport créé pour faire passer la pilule amère d'une vie d'esclaves, l'Hoverbody. Malin et intelligent. **(Dargaud, 204 pages couleur, 19,99 €)**



La traduction des néologismes dans les romans de science-fiction

Kawthar Ayed
Université de Tunis (ISEHAZ)

Dans cette communication nous proposons d'étudier le problème de la traduction en arabe des néologismes dans les romans de science-fiction.

La traduction de ce genre littéraire qui se spécifie par la création continue de néologismes (mots-fiction) laisse en suspens de sérieuses interrogations : Comment traduire les mots-fiction ? Faut-il se contenter, par souci de fidélité, de transcrire les termes qui ont été conçus par les auteurs ou faut-il alors inventer, en fonction du signifié, un nouveau signifiant susceptible d'être plus adéquat à la langue d'arrivée ? La traduction en arabe de la science-fiction impose sa propre particularité. Le contexte d'accueil qui soutient la société cible souffre de l'absence d'un support linguistique approprié en rapport avec l'avancée technologique. A examiner la traduction récente des mots-fiction, on s'aperçoit qu'il s'agit très souvent de transcription ou d'adaptation et non de traduction véritable.

Nous proposons de passer en revue certains termes et leurs traductions (possibles) tels par exemple : dystopie, uchronie, Cyber Punk etc. et d'examiner la traduction de *1984* de Georges Orwell par Fandy Al-shaar.

Nous commençons par étudier en premier la traduction du label science-fiction, elle même problématique.

I- De la traduction de la SF

Suivant la définition que proposent J.Dubois et al. : « traduire c'est énoncer dans une autre langue (ou langue cible) ce qui a été énoncé dans une langue source, en conservant les équivalences sémantiques et stylistiques. » Mais reste à savoir si on trouve toujours les équivalences adéquates ou si le traducteur a un minimum d'autonomie pour en créer.

Effectivement, on note des fois l'"intraductibilité" totale ou partielle de certains mots, de certaines locutions, voire de certains concepts. Difficulté qui se fait davantage sentir lorsqu'il s'agit de traduire des textes de space-opéra ou de cyberpunk par exemple. D'ailleurs il est à noter que les difficultés abondent dans ce sens là étant donnée que la langue d'arrivée n'a pas suffisamment développé ses compétences linguistiques en rapport avec le niveau technologique atteint.

Commençons tout d'abord par examiner la traduction en arabe de la formule science-fiction qui est elle-même la traduction de la formule anglaise "science fiction" inventée aux Etats-Unis par H. Gernsback en 1929. Et si Jean-Marc Gouanvic pense que la formule française (science-fiction) ne serait que l'adaptation de la formule anglaise, alors nous pouvons dire que c'est l'inverse qui s'est produit dans la traduction faite en arabe.

(خيال علمي) *khayāl 'ilmī* est la formule arabe qui se veut, de prime à bord, la traduction de la formule anglaise "science fiction". Mais elle établit curieusement l'équivalence linguistique avec la vieille formule française : fiction scientifique parue au XIX^{ème} siècle et dont le pionnier est Jules Verne. Dans la traduction arabe, le substantif خيال/*khayāl* (fiction) est qualifié de علمي/*ilmī* (scientifique) alors qu'on aurait dû avoir المعلم التخيلي/*al-'ilm al-takhyīlī* (science-fiction), ce qui serait une adaptation parfaite de la formule anglaise.

Cependant, l'antéposition du mot fiction/خيال nous intrigue et nous pousse à chercher si elle ne dévoile pas des enjeux socioculturels. Il serait possible de trouver une explication si l'on tient compte de la spécificité de la littérature arabe qui se situe beaucoup plus du côté de la fiction que de celui de la science. Cela signifie-t-il que dans un arrière-plan culturel (inconscient culturel ?), on privilégie la fiction sur la science ? Question qui demande à être affinée dans de recherches plus approfondies.

II- Traduction des sous-genres (dystopie, uchronie etc.) et les difficultés posées

La traduction de certains concepts de SF faite par Ahmad Khaled Tawfiq dans *Archives de demain* (collection Fantazia), donne à réflexion et est parfois discutable. Prenons l'exemple de "Cyber Punk" et d'«Utopia». Dans le premier cas le traducteur a choisi de transcrire le concept en langue arabe السايبر بانك (*sāyber pank*) sans prendre l'initiative d'élaborer dans la langue d'arrivée un mot plus approprié.

XXVIII

Le terme « Cyberpunk » résulte d'une association de « cyber » et de « punk ». Le préfixe « cyber » est à la mode à partir de la deuxième moitié du 20ème siècle et renvoie à un mot grec signifiant "gouvernail". Punk, au départ un mot anglais signifie « vaurien, » « voyou, » ou encore « hors-la-loi, ». Le « Cyberpunk », popularisé dans les romans de science-fiction par William Gibson, est un confluent et conflit des thématiques du hacker, de l'intelligence artificielle et des multinationales se déroulant la plupart du temps dans un futur proche sur Terre.

Le problème se pose également à travers la traduction du concept "Utopia" qui est souvent traduit par **اليوتوبيا** (yūtūpiā) alors que le mot arabe طوباوية (Tūbawīyyā) aurait été plus pertinent étant donné que ce mot a été formé à partir du radical طوبا (Tūbā), nom d'un arbre au paradis musulman. Ainsi le sémantisme inclus dans le mot طوباوية (Tūbawīyyā) et qui nous renvoie à un monde de félicité, pourrait être une meilleure traduction d'"Utopia" notamment si l'on remonte à racine étymologique. Le mot latin *Utopia* a été inventé pour la première fois par Thomas More en 1516. Dans la formation étymologique du mot "*utopie*" le préfixe "*u*", qui est censé qualifier le mot "*topos*" (lieu), est interprétable de deux manières différentes. Il peut nous renvoyer soit à la forme "*ou*" qui signifie "*non-lieu*", soit à la forme "*eu*" qui signifie "*bon lieu*".

Un autre problème de traduction est à relever et qu'on pourrait qualifier traductions ambiguë voire erronée. C'est le cas en l'occurrence de "Dystopie" et de "Hard Science Fiction". L'équivalent de Dystopie en arabe donné par Ahmad Khaled Tawfiq est **نقيض اليوتوبيا** (Naquīdh al-yūtūpiā), ce qui correspond en français à l'anti-utopie alors qu'il ne s'agit pas vraiment de la même chose. "Dystopie" et "anti-utopie" sont deux concepts distincts quoique très proches. "Anti-utopie" est consacré par l'usage et ne couvre pas exactement le même champ sémantique que le terme de "*dystopie*". Pour Gérard Klein l'anti-utopie remet en cause l'utopie à travers ses imperfections qui aboutissent à une forme d'inhumanité à laquelle échappent des consciences vives, rebelles et insoumises. D'où l'échec de la pensée utopique puisqu'elle repose sur l'idée d'une nature humaine maniable, sur le concept d'un homme nouveau. En revanche, la dystopie « *serait la description d'un monde futur qui a mal tourné à partir de l'exacerbation nocive d'un trait de notre société.* »

Le mot dystopie est formé du préfixe "*dys*" qui signifie en grec le mal et l'enfer, et de "*topos*" : lieu. Un lieu infernal et maléfique est proposé déjà à partir de l'étymologie du mot dystopie qui se veut le

juste contraire de "l'eutopie", lieu du bonheur et de félicité.

Il serait donc plus intéressant de chercher une autre traduction de "dystopie", quitte à en inventer. Nous avons trouvé récemment que dystopie est traduite dans des articles publiés sur Internet par الرواية الجحيمية. Une traduction qui mérite à notre sens un intérêt particulier et qui permet de remettre en question une autre traduction que nous avons proposée : الرواية الكوابيسية à partir de la spécificité narrative de certains textes dystopiques arabes (à savoir le cauchemar qui introduit la fiction)

Du même problème souffre la traduction de "Hard SF". **الخيال العلمي الصعب** (al-*khayāl al-'ilmī aṣa'b*) nous paraît une traduction plutôt défectueuse. Le sens de "hard" est pris au premier degré, on a ainsi traduit "hard" par difficile. Or, dans le concept "hard SF", le mot "hard" prend une autre signification en rapport avec la science et le langage scientifique utilisé parce que ce genre repose sur les sciences exactes : astronomie, physique, mathématique, biologie, etc. La traduction en français du terme anglais donnerait en français "fiction appuyée sur une science réelle" (voir : Gilbert Millet, Denis Labbé, *La Science-fiction*, Belin, 2001, p. 53.) et non une "science-fiction dure" comme on l'a traduit en arabe. Il est donc clair qu'il y a bien de difficultés qui se heurtent aux tentatives récentes de traduction de la science-fiction en arabe. Il y en a d'autres en rapport avec ce qu'on appelle les mots-fiction et que nous proposons d'examiner dans la seconde partie de cet article.

Déjà, il faut signaler que l'on traduit non pas un auteur en particulier mais un genre, à savoir les œuvres les plus connues qui ont marqué l'histoire de la SF occidentale. La tendance générale est, en effet, de traduire les grands maîtres de différentes époques.

On a par exemple traduit :

-*Voyage au centre de la terre* (1864) de Jules Verne / رحلة إلى مركز الأرض (Rihlatun Ilā Markaz al-Ardh)

-*L'île du docteur Moreau* de Wells (1896) جزيرة الدكتور مورو (Jazīrat Ad-Duktūr Mūrū)

-1984 de Georges Orwell / 1984 (traduit en deux tomes)

-*Fahrenheit, 451* de Ray Bradbury / 451, فهرنهايت

-*L'Odysée de l'espace* d'Arthur Clarke / أوديسا الفضاء (Ūdissā Al-Fadhā)

Ces tentatives de traductions sont concomitantes avec l'institution d'une littérature de science-fiction arabe, qui s'accompagne d'ailleurs, dès le début des années 90, d'une implantation des structures éditoriales étrangères. Avant cette période la science-fiction arabe faisait partie de la dite "grande" littérature et n'avait pas sa propre autonomie. Mais actuellement l'espace culturel arabe connaît ce que

Jean-Marc Gouanvic appelle la translation des modèles institutionnels américains à savoir : collections, fanclubs, prix et l'on peut ajouter les sites Web spécialisés notamment le site de www.rewayat.com .

Il est cependant à noter que le nombre d'ouvrages traduits n'est pas spécialement élevé. Mais justement on pourrait cerner à travers le nombre réduit de romans traduits un certain nombre de difficultés qui conditionnent le mouvement de traduction en cours. La difficulté majeure est d'ordre linguistique. Certes, il y a d'autres types de difficultés qu'on peut lire notamment sur le plan de la réception et en rapport avec les enjeux culturels de domination. Mais puisque la traduction, comme le souligne Michel Ballard, « est un acte qui consiste à réexprimer un texte à l'aide d'un autre système linguistique que celui dans lequel il a été originellement formulé » il nous paraît intéressant d'interroger en premier cet aspect qui mérite beaucoup d'attention.

III- Difficultés d'ordre linguistique : néologismes/mots-fictions

La littérature de SF est avant tout une littérature « de conjonctures romanesques rationnelles » qui explore les possibles offerts à l'imaginaire humain. Il s'agit d'une littérature de fiction assurée par « un ensemble distinct de conventions qui permet à l'auteur de faire mine de faire des assertions qu'il sait ne pas être vraies sans pour autant avoir l'intention de tromper ». C'est d'une littérature non-mimétique, du fait qu'elle réalise un décalage temporel, codifié par des dates, entre le "réel" et le "virtuel". Le décalage frappe tout lecteur de SF, et confirme le fait qu'elle est « la littérature de la connaissance distancée ». La confrontation de la date de l'écriture du roman avec celle qui sert de cadre temporel pour la narration rend plus saillante cette distanciation. La visée prospective conserve le décalage, en vue d'une logique ascendante, et c'est d'ailleurs ce qui légitime en quelque sorte la création des néologismes. Un mécanisme linguistique particulier est mis en place par les écrivains afin de créer un effet de vraisemblance.

L'usage des néologismes, ou comme aime à les appeler Marc Angenot, des « mots-fiction » permet de parler d'une phraséologie spécifique à la SF. « Ce qui caractérise sémiotiquement la science-fiction est d'être un discours fondé sur une syntagmatique intelligible mais des mirages paradigmatiques, des paradigmes absents. » Cependant, la notion de Paradigmes absents est formulée autrement par Darko Suvin qui préfère parler de "novum" pour renvoyer à une forme de "nouveau étrange" du vocabulaire, laquelle correspondrait à une autre dimension de la

réalité.

Prenons les exemples suivants : « la Force » de l'anglais « *The Force* ». Le terme nous le retrouvons dans l'univers de *La Guerre des étoiles* : c'est une sorte d'énergie omniprésente et invisible. La maîtrise de la Force permet de déplacer n'importe quel objet sans le toucher. « *Que la Force soit avec toi !* » (réplique culte issue des films de la saga de *La Guerre des étoiles*)

Dans *Nouvelle résilience* H. Gyula, *La librairie de la Lune* Le roman comporte une petite quarantaine de néologismes. Nous pouvons citer **Electrosmog** n. m. Champ électrique polluant causé par l'ensemble des émissions électriques des zones urbanisées. **Stélite** n. m. Machine reproduisant des objets en trois dimensions.

Parler de « téléscreen » d'« androïde » ou d'« humanoïde » ou encore « de statoréacteur atmosphérique » (Bussard) nous situe dans le cadre d'une énonciation vraisemblable mais non déictique (c'est toujours par rapport au moment de l'énonciation). La réalité empirique perd toute crédibilité en vue d'une actualisation sémique virtuelle du processus référentiel. Il s'agit dans ce cas de « *mirages paradigmatiques* », voire de « *paradigme(s) absent(s)* » qui placent le lecteur/récepteur dans un « *ailleurs du discours* », dans un « *non lieu* ». C'est une représentation à donation nulle, selon Goodman, à laquelle seule l'articulation syntagmatique confère un sémantisme intelligible. Par un processus d'irradiation sémantique, les « *mots-fiction* » se chargent d'un contenu sémantique intelligible.

Les mots-fiction n'ont pas de référents réels (localisables). Les objets auxquels ils réfèrent n'existent que dans le cadre d'une pure virtualité, régie par les seules lois d'une convention linguistique interne au texte, et qui n'actualisent, en dehors de ce cadre romanesque, aucune action référentielle effective. On parle précisément d'une sémiotique de la distanciation. C'est ce qui aux yeux des traducteurs représente une difficulté, voire un objet de controverse.

Comment traduire les mots-fiction ? Faut-il se contenter, par souci de fidélité, de transcrire les termes qui ont été conçus par les auteurs ou faut-il alors inventer, en fonction du signifié, un nouveau signifiant susceptible d'être plus adéquat à la langue d'arrivée ? La traduction en arabe de la SF impose sa propre particularité qui se lit en termes de difficultés dont l'essentiel tient aux mots-fiction (néologismes). Le contexte d'accueil qui soutient la société cible souffre de l'absence d'un support linguistique approprié. A examiner la traduction récente des mots-fiction, on s'aperçoit qu'il s'agit très souvent de transcription ou d'adaptation et non de traduction véritable.

Dans la traduction faite par Fandy Ashaar فندي الشعار , on remarque par exemple que le mot anglais "telescreen" est souvent

repris tel qu'il est dans le texte تلسكرين (telescrīn) avec entre parenthèses شاشة الرصد (shāshat al-raṣd / l'écran de surveillance). S'agit-il d'une tentative d'explication du terme ou d'une marque d'hésitation de la part du traducteur ?

On se demande alors si la transcription ou dans certains cas l'adaptation sont pertinents dans l'acte de traduction. D'ailleurs peut-on vraiment traduire des mots techniques tels que le mot ionique ? Il est à remarquer que la langue cible n'offre pas souvent au traducteur la possibilité de trouver une traduction de certains mots étant donné qu'il s'agit de termes techniques qui ont un sens spécifique élaboré dans un contexte d'origine où le progrès technique et scientifique légitime la formation de nouveaux termes. Là se pose le problème du contexte d'accueil qui présente une faible légitimité puisque, dans certains domaines où priment un technocrate poussé comme par exemple dans le domaine de l'aérospatial ou de la robotique, la société cible est incapable de maintenir l'équivalence des termes. On recourt donc à la transcription ou à l'adaptation comme stratégie de traduction de certains mots-fiction. Il y a aussi le cas des exolectes fictifs (ce qui correspond aux mots-fiction renvoyant à des systèmes exolinguistiques) qu'il faudrait examiner à part.

En revanche, la traduction du mot-fiction "hyperspace" est intéressante dans la mesure où l'on note un effort de traduction. On traduit un terme non pas par un autre terme mais par l'image que ce terme met en avant. Hyperspace est une technique de voyage spatial qui renvoie au principe d'un mode de propulsion avancé reposant sur un dispositif théorique qui permet de franchir le mur de la lumière par déformation de l'espace-temps en créant une sorte de tunnel qui relie deux points de l'espace-temps. On a repris cette image de tunnel pour traduire "hyperspace", ce qui donne en arabe : نفق ضوئي (nafaq dhayī / tunnel lumineux). Deux termes qui servent à spécifier l'une des caractéristiques incluse dans le sémantisme du terme "hyperspace". N'empêche que le fait de traduire le mot par une formule lexicalisée ne rend pas compte de toutes les nuances de sens. Dans ce cas ne serait-il pas possible au traducteur d'inventer lui-même des termes qu'il codifie en fonction du sens recherché ?

Mais on se demande au final si la transcription et l'adaptation de certains mots-fiction ne renvoie pas à une forme de domination symbolique qu'exercent certaines sociétés sur d'autres. C'est pourquoi, à en croire Gouanvic, une lecture géopolitique des mouvements de traduction serait à réaliser pour mieux comprendre les véritables enjeux socioculturels qui conditionnent la traduction.

Le texte qu'on traduit est doté d'une grande légitimité puisée dans une société source qui exerce une forme d'hégémonie culturelle sur la société cible ce qui expliquerait en partie l'adaptation, en cas de non-traduction, des mots-fiction. Mais cela veut-il dire que la société cible demeurerait incapable d'inventer ses propres outils linguistiques ? Et si traduire consistait justement en l'invention de termes au lieu de leur adaptation ? Peut-on recourir à une classification et une codification des termes inventés ? Pour créer ses propres mots-fiction, que faut-il faire et quelle stratégie suivre ? Suivant quels modèles et selon quels critères peut-on créer les mots-fiction correspondants ?

IV- Quand traduire c'est inventer

La traduction de la SF en général, et dans le cadre de la langue arabe en particulier, invite le traducteur à être à la fois linguiste et artiste. Le traducteur doit faire appel à diverses compétences qui s'enchevêtrent : les compétences linguistiques, textuelles et historiques : « on peut comparer le traducteur, souligne Charles Zarembo, à un artisan à mi-chemin entre l'artiste (auteur) et le technicien (linguiste). » (Voir : « Traduction et traductions », *Cercle linguistique d'Aix-en-Provence*, Université de Provence, 1993.) La traduction serait alors une forme de co-écriture et non une réécriture ou une trans-écriture.

Mais à vouloir inventer le traducteur tombe souvent dans l'hésitation ce qui donne plusieurs traductions d'un même terme. Je prends l'exemple du mot « fronde » (p.40) dans *1984* de G. Orwell est traduit de trois manières différentes par Fandy Aha'āār فندي الشعار. On trouve tout d'abord le mot مقلع /meqlā' (p.26) entre parenthèses et un peu plus loin on retrouve مقلع et entre parenthèses المنجنيق الصغير (al-mindjaniq al-ṣaġhīr/. Et pour finir le traducteur met en place un autre mot : نقيفته (naqīfatihi) avec entre parenthèses المقلع الصغير (meqlā' al-ṣaġhīr). Ainsi on a les trois termes suivants pour traduire le mot fronde : المقلع، المنجنيق et نقيفته (meqlā'/ naqīfatihi/ mindjaniq)

On devrait cependant étudier les techniques spécialisées pour inventer les mots-fiction dans la langue arabe pour éviter l'adaptation qui se donnerait à lire comme un élément de domination linguistique d'une langue sur une autre.

Mais si le traducteur se met à créer lui-même les mots-fiction ne risque-t-il pas de commettre un acte de trahison envers le texte de départ ? Mais qu'est-ce que la fidélité dans la traduction ? La traduction elle-même ne serait-elle pas un acte de trahison ? De

quelle marge de liberté possible le traducteur de la SF peut-il bénéficier dans le cadre de ce qu'on appelle l'éthique de traduction ?

Le traducteur a une double allégeance à la fois envers l'auteur-écrivain et le lecteur. Il est un interprète ou plus précisément, comme l'avance Jules Supervielle, un passeur au sens propre et premier du terme latin « traducere » : faire passer. Faire passer sans pour autant tomber dans le piège de l'adaptation, en usant des possibilités qu'il a d'inventer au besoin les mots nécessaires. D'ailleurs, c'est bien là où résiderait le talent d'un traducteur. Ce qui pourrait bien faire la distinction entre la traduction comme une forme de récréation du texte et la traduction automatique. Peut-on attendre d'un calculateur électronique qu'il nous donne la traduction des mots-fiction ?

La traduction des mots-fiction discrédite la traduction automatique. On pensait qu'il suffisait de remplacer les mots d'une langue par ceux d'une autre langue pour obtenir un texte traduit. Idée naïve qui ne rend pas compte de la complexité du processus de traduction, et la traduction des textes de science-fiction peut en être le meilleur exemple. Les traducteurs humains ont la possibilité d'inventer au besoin, alors que la machine échoue souvent lorsqu'il n'y a pas d'équivalence linguistique entre les termes à traduire. La traduction est une opération de nature dynamique et non statique, humaine et non mécanique.

Conclusion

Le recensement des difficultés de la traduction propres au genre demeure un projet ambitieux à réaliser. Il serait d'ailleurs intéressant de voir les stratégies qu'on applique actuellement pour traduire la science-fiction en arabe que ce soit dans la littérature ou dans le cinéma et les séries télévisées. Nous pouvons donner l'exemple de productions américaines qui ont été récemment traduites en arabe telles *Matrix*, *The Independence Day*, ou encore de *Star Gate*.

Tout un travail de recherche reste donc à faire dans ce domaine.

Bibliographie

- Angenot Marc, « Le paradigme absent », *Poétique*, n°33, 1978.
- Ballard Michel, « Entre choix et créativité », *Traductologie, linguistique et traduction*, Artois Presses Université, 2003
- *Dictionnaire de l'utopie*, Larousse, 2002, p. 204.
- Dubois Jean et al., 1973, p. 493.
- Millet Gilbert, Denise Labbé, *La Science-fiction*, Belin, 2001,
- Searle Jean, « Le statut logique du discours de la fiction », in *Sens et expression : études théoriques des actes de langage*, Paris, Ed de Minuit, 1982
- Suvin Darko, *Pour une poétique de la science-fiction*, Montréal, Les Presses de l'Université du Québec, 1977, p.13.
- Urwel Djürdj, 1984, Edition Al-murūdĵ, 1986, trad. Fandī al-shaār



Kawthar Ayed est Maître-assistante à l'Université de Tunis, directrice de l'Institut Supérieur des Études appliquées en Humanités de Zaghuan. Elle a soutenu le 11 juin 2008, à l'Université d'Aix-Marseille I sa thèse, *La Littérature d'anticipation dystopique et l'expression de la crise dans le monde occidental et arabe*, sous la direction des Professeurs Roger Bozzetto et Guy Larroux. Elle est également traductrice.