

SOLARIS

Science-fiction et fantastique

Le volet en ligne

145

*Science-fiction, fantastique
et fantasy pour jeunes:
revue de l'année 2004*

Laurine Spehner

153

Lectures
D. Jetté, J. Champetier, S. Lermite,
N. Spehner et J.-L. Trudel

162

Sci-néma
H. Morin, C. Sauvé et D. Sernine

N° 154

L'ANTHOLOGIE PERMANENTE
DES LITTÉRATURES DE L'IMAGINAIRE

Gratuit



Abonnez-vous !

Abonnement (toutes taxes incluses) :

Québec et Canada : 27 \$

États-Unis : 27 \$us

Europe (surface) : 32 euros

Europe (avion) : 35 euros

Autre (surface) : 40 \$

Autre (avion) : 46 \$

Nous acceptons les chèques et mandats en **dollars canadiens**, **américains** et en **euros** seulement.

On peut aussi payer par Internet avec **Visa** ou **Mastercard**.

Toutes les informations nécessaires sur notre site :

<http://www.revue-solaris.com>

Par la poste, une seule adresse :

Solaris, C.P. 5700, Beauport (Québec) Canada G1E 6Y6

Courriel :
solaris@revue-solaris.com

Téléphone :
(418) 835-6890

Fax :
(418) 838-4443

Nom : _____

Adresse : _____

Veillez commencer mon abonnement avec le numéro :



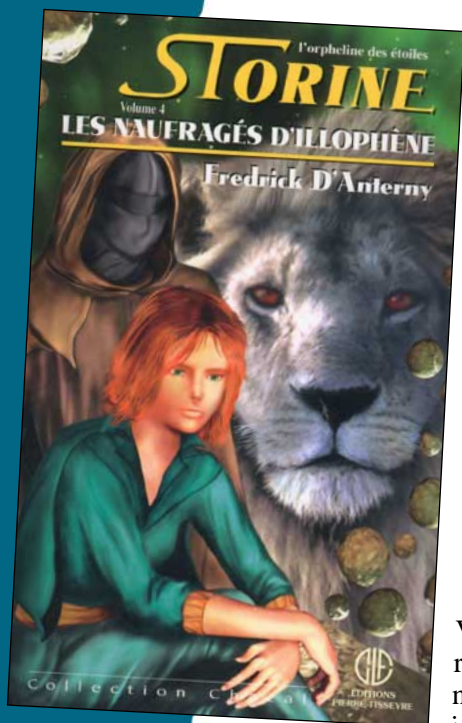
Solaris est une revue publiée quatre fois par année par les Publications bénévoles des littératures de l'imaginaire du Québec. Fondée en 1974 par Norbert Spehner, **Solaris** est la première revue de science-fiction et de fantastique en français en Amérique du Nord.

Ces pages sont offertes gratuitement. Elles constituent le *Supplément en ligne* du numéro 154 de la revue **Solaris**. Toute reproduction – à l'exclusion d'une impression unique en vue de joindre ce supplément au numéro 154 de **Solaris** –, est strictement interdite à moins d'entente spécifique avec les auteurs et la rédaction.

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

Date de mise en ligne : mars 2005

© **Solaris** et les auteurs



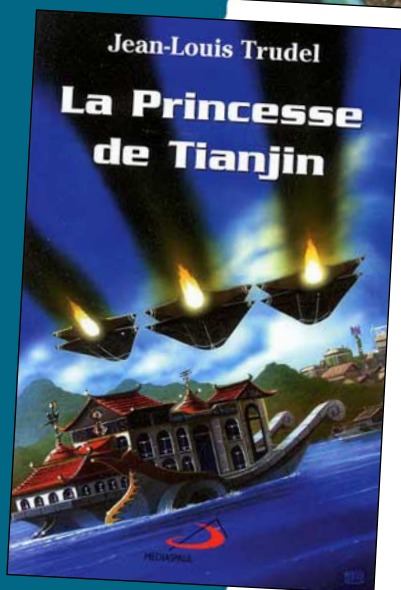
Science-fiction, fantastique et fantasy pour jeunes :

Revue de l'année 2004

par **Laurine SPEHNER**

Voici venu le temps de notre rendez-vous annuel, celui de notre survol de la littérature jeunesse québécoise en science-

fiction, fantastique et fantasy de l'année 2004. Rappelons à nos lecteurs les critères qui régissent cette sélection (tout à fait personnelle, faut-il le souligner). Le public visé est celui des adolescents, et préférablement celui des bons lecteurs, de manière que les titres choisis puissent aussi intéresser les adultes. N'apparaissent pas sur cette liste les histoires fantaisistes ou inclassables qui abondent, et qui visent souvent un public plus jeune. Les recueils de nouvelles sont également exclus parce qu'ils présentent des récits trop courts et de qualité variable. Enfin, sont aussi éliminés les livres jugés faibles ou sans originalité. En bout de ligne, il reste une liste qui semble raccourcir

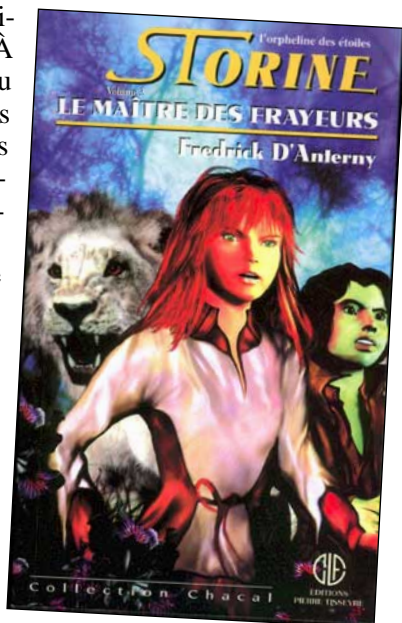


d'année en année : en 2004, parmi les huit titres choisis, le fantastique n'apparaît même pas, supplanté par une science-fiction et une fantasy qui s'avèrent, heureusement, de bon calibre.

Science-fiction : Des aventures à grande échelle, ou rien !

Fidèle au rendez-vous, Fredrick D'Anterny nous livre **Le Maître des frayeurs** et **Les Naufragés d'Ilophène**, respectivement les troisième et quatrième volets des aventures de Storine, dans la collection Chacal des éditions Pierre Tisseyre. Storine a échappé de peu à l'explosion de Phobianopolis et se retrouve en compagnie d'autres rescapés à bord de l'*Érauliane*, le vaisseau d'Ekal Doum, un homme qui tente d'amadouer la jeune fille. Sa personnalité comme ses desseins s'avèrent très noirs et Storine ne se sortira de ses griffes qu'avec l'aide d'Éridess et de son nouvel allié, maître Santus. Dans le volume suivant, l'héroïne se met en chasse. Son lion blanc, Griffio, a été enlevé par Ekal Doum, qui a réussi à exiler l'âme de l'animal dans une autre dimension. À bord du *Mirlira II*, un vaisseau spatial de plaisance, Storine, Santus et Éridess échafaudent des plans de sauvetage, pendant qu'un mystérieux passager clandestin s'intéresse de près à leurs activités.

Les deux volumes ont comme point commun de se dérouler en grande partie à bord d'un vaisseau, ce qui évite l'éparpillement du récit qui avait marqué **Les Marécages de l'âme**. Storine doit aussi affronter des créatures quasi liquides, les Korks, qui s'introduisent dans le corps de leurs hôtes pour se nourrir de leurs peurs. Cet élément horrifiant ajoute une touche d'angoisse bienvenue. Par contre, la différence d'atmosphère entre les deux romans tient en partie à la différence d'équipage : nous passons d'un groupe de rescapés et d'esclaves à une foule bigarrée de voyageurs aisés, qui ont la coquetterie de camoufler leurs véritables



traits. Si le déroulement des événements garde facilement l'intérêt du lecteur, il ne propose pas de rebondissements très originaux. Storine apprend de maître Santus, son protecteur, qu'elle est l'Élue. De quoi, on l'ignore, mais le concept en lui-même est un lieu commun : combien de jeunes héros d'origine modeste découvrent-ils qu'une grande destinée les attend ? Le lecteur futé aura par ailleurs deviné la véritable identité de Santus.

Une autre auteure nous propose la suite de son *space opera* : **Les Mémoires de l'Arc**, de Michèle Laframboise, est le quatrième volume de la série *Les Voyages du Jules-Verne* publié



chez Jeunesse-plus, la collection enrichie de Médiaspaul. Armelle Clécy est en mission, accompagnée de l'irascible Kurian (en pleine désintoxication) et de Sorral, dit le Fouineur. Le trio espère se rendre en secret chez les Bêtans afin de mettre la main sur les archives du Blocus, la seule façon de couper l'herbe sous le pied de l'Alliance, qui orchestre une guerre tout à fait injustifiée. Le voyage de Clécy et de ses compagnons est ponctué de problèmes techniques, d'abordages pirates et d'échanges virils entre les deux personnages masculins qui ne peuvent pas se supporter. Le thème de la

mémoire est exploité avec beaucoup de doigté par l'auteure. Elle présente d'abord un groupe d'humains rescapés vivant harmonieusement avec des pirates Chhhatyls, et qui préservent à bord de leur vaisseau de fortune (le *Spanichinn*, ou l'auberge espagnole) des objets ayant appartenu à une époque révolue. Des éléments anciens de linguistique ont même déteint, non sans humour, sur les Chhhatyls. En parallèle, les Bêtans, qui apparaissent plus tard dans le récit, préservent leur mémoire dans les fruits (dits les Archives) d'un arbre géant. Cette société technorganique a, de plus, une façon de communiquer des plus particulières, comme le découvriront les protagonistes. Attention aux gargouillements d'estomac ! Le lecteur appréciera le ton



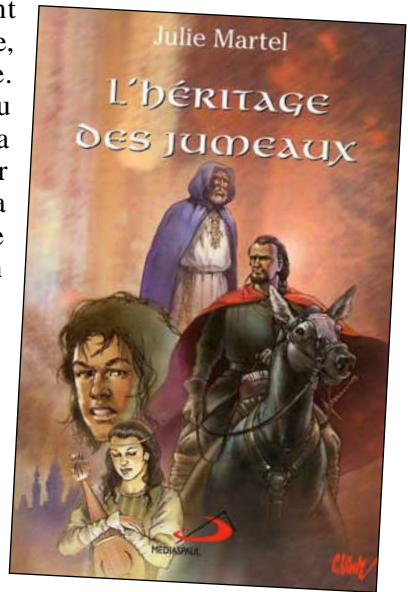
badin que prend l'auteure sans désamorcer le sérieux d'une scène, et les remarques perspicaces sur les petits problèmes de la vie courante.

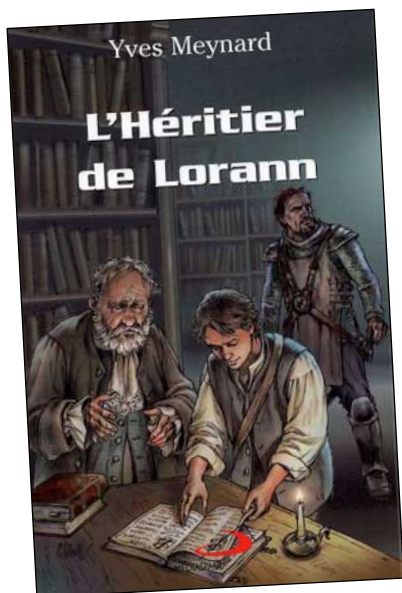
Jean-Louis Trudel, connu pour ses histoires d'aventures spatiales à grande échelle, vient d'amorcer une nouvelle série dans la collection Jeunesse-pop de Médiaspaul, *Les Voies de la destruction*. Les deux premiers volumes, **La Princesse de Tianjin** et **Les Insurgés de Tianjin**, sont sortis presque simultanément cette année. Ils mettent en scène deux personnages familiers, Samuel Makenna et Corinne Aragaki, dont les chemins se croisent encore une fois. Maintenant capitaine de son propre vaisseau, le *Christophe*, Samuel est en fuite, avec à son bord la princesse de Tianjin, un ambassadeur et un informaticien doué. Une guerre menace d'éclater si la princesse ne retourne pas sur sa planète, sauf que cette dernière est maintenant contrôlée par des traîtres. La routine ! L'histoire tourne autour de considérations politiques et commerciales complexes impliquant une Ligue, un Empire, une République et un blocus – sous cet aspect, les comparaisons avec la deuxième trilogie de *Star Wars* ne manquent pas. Interviennent là-dedans beaucoup de personnages dont les fonctions, honorifiques ou réelles, s'ajustent parfois aux besoins du moment.

Le premier volume offre un élément horrifique qui met du piquant dans un univers un peu propre : les prisonniers de Ruego se font trancher les mains pour mieux travailler dans une interface électronique, et on les leur rend temporairement s'ils sont sages ! Nous retrouvons aussi dans le deuxième volume d'autres vaisseaux aux noms bizarroïdes et menaçants (*l'Exécution Sommaire*, *le Qui Hait Bien Châtié Mieux*), comme dans la précédente série. On peut parier que l'auteur s'est amusé à les pondre.

Fantasy : Quand la magie devient politique

Julie Martel nous ramène dans l'Eghantik avec une nouvelle série intitulée *La Guerre des cousins*. Un premier roman vient de paraître chez Jeunesse-pop, **L'Héritage des jumeaux**, et deux autres sont déjà annoncés (**Les Destins guerriers** et **Le Destin de Coricess**). Il ne s'agit pas d'une série à proprement parler, précisons-le, mais d'une histoire unique divisée en cinq romans à cause de sa longueur. Le premier tome fait en quelque sorte office de prologue, alors que le magicien Ertus apprend que le roi Paol, un incompetent ayant plongé l'Eghantik dans la misère, n'est pas le souverain légitime. Ertus se lance à la recherche du véritable héritier, flanqué de la musicienne Aziliz et du voleur Golven, sans se douter que la personne qu'il cherche se trouve sous son nez. Ce volet ne met en scène que quelques-uns des principaux protagonistes d'un vaste jeu politique qui commence à peine à se développer, puisque l'histoire s'intéresse surtout aux efforts d'Ertus pour retrouver un personnage. Il s'ensuit un chassé-croisé de rencontres fortuites qui amènent le lecteur dans différentes régions de l'Eghantik. Le récit suit un rythme tranquille, sans rebondissement dramatique outre les tentatives de Golven d'échapper à la pendaison pour vol. Ce prologue constitue avant tout une agréable promenade





sous forme de quête en compagnie de troubadours, dans une contrée qui connaît vraisemblablement ses derniers jours de paix.

En 1997, Yves Meynard avait publié chez Jeunesse-pop **Le Fils du Margrave**, le premier roman de la série *Les Marches de la Lune Morte*. Deux autres volumes viennent de sortir, **L'Héritier de Lorann** et **L'Enfant de la Terre**, où nous retrouvons Sébastien, au retour de son périple impromptu chez les Lunaires. Son père, le Margrave de la Marche Orientale, vient de se faire assassiner par un rival et Sébastien doit maintenant maîtriser les lourdes responsabilités découlant de ses nouvelles fonctions. Pour corser la situation, Loriel, une Lunaire l'ayant autrefois aidé, se transporte dans son château et l'implore de revenir sur la Lune : l'avenir de sa race est en jeu et seul Sébastien, par sa physiologie particulière, peut l'aider. Le jeune homme se méfie, et avec raison. Usant d'un stratagème magique, Loriel ramène le nouveau Margrave à Farglon et Sébastien se rend compte avec horreur que la forteresse a été conquise par les Hispax, des créatures métalliques ayant une prédilection pour les objets tranchants. Leur commandante, Telson-Kheveren, s'intéresse beaucoup à cet humain « lourd » et souhaiterait comprendre le fonctionnement de sa pensée. Il faut

dire que Telson-Kheveren a de grands projets pour la race Hispixon... et celle des humains. On se souviendra que le premier volume présentait les deux mondes, celui des hommes et celui des Lunaires, dans leur état « naturel », d'où un contraste majeur entre l'austérité poussiéreuse de l'un et le baroque coloré de l'autre. L'invasion des Hispixon, une race complètement étrangère à celle des humains, parvient d'une certaine façon à unifier les couleurs en apportant du sang et de la grisaille dans l'univers bariolé de Farglon. Il reste néanmoins un contraste fondamental et fort intéressant : celui d'un monde dominé par les hommes où l'eau abonde alors que la magie se meurt, et un autre, dominé par les femmes, dont les ressources magiques sont telles qu'elles peuvent être gaspillées, contrairement à l'eau, une denrée précieuse sur la Lune. Tous ces gens ont pourtant une origine commune, apprend-t-on à mesure que Sébastien trouve les réponses à ses questions. Reste encore à résoudre l'origine des Hispixon, des créatures que les lecteurs pourraient apparenter à des programmes multilames à deux pattes. Une excellente série à suivre...

Comment expliquer la brièveté de cette liste, outre ses critères sévères ? Il ne se publie pourtant pas moins de titres en littérature jeunesse, comme peuvent en témoigner les pages de la revue spécialisée **Lurelu**. Les éditeurs jeunesse n'ont pas non plus délaissé les genres qu'affectionnent les lecteurs de **Solaris**. Seulement, ce qui se dégage de la production générale est un manque de connaissance de ces genres et des règles qui les régissent. Conséquemment, plusieurs histoires proposées aux adolescents tombent dans la catégorie des inclassables, avec des récits fantaisistes qui ne manquent pas nécessairement d'intérêt en soi, mais qui deviennent difficiles à juger selon nos standards. Ce facteur seul explique déjà la prédominance des titres de Médiaspaul dans cet article, puisqu'il s'agit de la seule maison d'édition dont le créneau jeunesse se consacre exclusivement à la science-fiction, le fantastique et la fantasy, souvent sous la plume d'auteurs chevronnés. Il faut aussi constater une tendance à la facilité : nombreux sont les romans où la cohérence du récit et la crédibilité des personnages laissent à désirer, si bien qu'ils ne peuvent s'adresser qu'à des lecteurs très jeunes et ayant peu lu. Comme leur qualité moindre ne nuit pas à leur popularité, cela explique

sans doute pourquoi les éditeurs ne se sentent pas obligés de monter la barre. Il faut donc miser sur l'espoir que ces romans plus populaires instilleront le goût de la lecture aux jeunes pour qu'ils puissent, avec l'expérience, affiner leurs goûts.

Laurine SPEHNER

Bibliographie

- Fredrick D'Anterny, **Storine, l'orpheline des étoiles (vol. 3): Le Maître des frayeurs**, Saint-Laurent, Pierre Tisseyre (Chacal), 2004, 408 p.
- Fredrick D'Anterny, **Storine, l'orpheline des étoiles (vol. 4): Les Naufragés d'Illophène**, Saint-Laurent, Pierre Tisseyre (Chacal), 2004, 346 p.
- Michèle Laframboise, **Les Mémoires de l'Arc**, Montréal, Médiaspaul (Jeunesse-plus), 2004, 208 p.
- Julie Martel, **L'Héritage des jumeaux**, Montréal, Médiaspaul (Jeunesse-pop), 2004, 176 p.
- Yves Meynard, **L'Héritier de Lorann**, Montréal, Médiaspaul (Jeunesse-pop), 2004, 184 p.
- Yves Meynard, **L'Enfant de la Terre**, Montréal, Médiaspaul (Jeunesse-pop), 2004, 184 p.
- Jean-Louis Trudel, **La Princesse de Tianjin**, Médiaspaul (Jeunesse-pop), 2004, 192 p.
- Jean-Louis Trudel, **Les Insurgés de Tianjin**, Médiaspaul (Jeunesse-pop), 2004, 216 p.

Infographiste et webmestre, Laurine Spohner n'a toujours pas quitté Longueuil et continue régulièrement de publier illustrations et critiques. On a déjà pu voir ses illustrations dans les pages des revues **Solaris** et **Alibis** et, depuis peu, aux éditions Alire. Elle rédige aussi des comptes rendus critiques de romans jeunesse pour la revue **Lurelu**. On peut lire son survol de la SF pour jeunes au Québec de 2001 dans **Solaris** 141, de 2002 dans le 145 et de 2003 dans le 149.



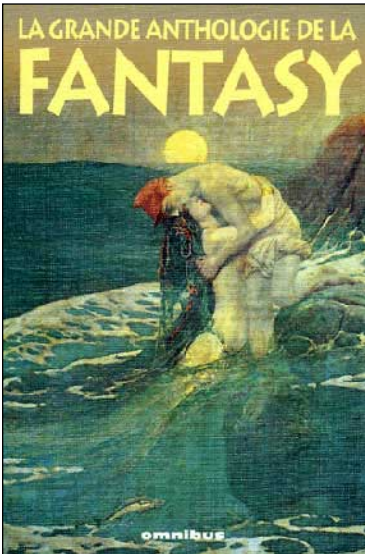


La Grande Anthologie de la Fantasy

Établie par Marc Duveau

Paris, Omnibus, 2003, 1191 p.

La Grande Anthologie de la Fantasy rassemble cinq recueils qui avaient été publiés précédemment chez Presses Pocket sous les titres suivants : **Le Manoir des roses** ; **La Citadelle écarlate** ; **La Cathédrale de sang** ; **La Dame des crânes** et **Le Monde des chimères**, chacune de ces parties représentant en principe un aspect du fantastique épique. J'adore les anthologies et les recueils de toutes sortes ; je ne peux résister à l'attrait d'un de ces gros bouquins consacrés soit à un thème, soit à un auteur, un genre, une époque. À chaque fois, j'éprouve l'espoir irréaliste qu'à l'aide d'un seul gros livre, je vais devenir un expert sur un



sujet, illusion semblable à celle de l'abbé Faria qui, dans **Le Comte de Monte-Cristo**, prétendait réduire l'essentiel du savoir humain à quelque deux cents livres. Il est évidemment impossible de compacter tout un pan de la littérature en un seul tome, tout au plus peut-on en donner une idée d'ensemble et aider le néophyte à orienter ses lectures. Sur ce plan, **La Grande Anthologie de la Fantasy** est une réussite totale. J'ai été surpris d'y trouver un aussi grand nombre de textes que je n'avais jamais lus — ce qui démontre peut-être seulement que je ne suis pas aussi fin connaisseur que je le croyais. Il me semble tout de même que Marc Duveau a déterré un certain nombre de textes peu connus. Parmi les raretés, je distingue surtout « La Citadelle » de Mark S. Geston, « Le Chant aux portes de l'Aurore » de Richard Cowper et « L'Heure des comptes » de John Morressy. Je pense aussi aux textes français comme ceux de Yves et Ada Rémy (nom associé dans mon esprit à la collection Anticipation du Fleuve Noir), de Jean-Pierre Fontana ou de Jean-Christophe Chaumette. La part belle est encore faite aux écrivains anglo-saxons mais, cette fois, on ne reste pas avec l'impression qu'ils sont les seuls à avoir écrit du fantastique épique. On remarquera toutefois que les nouvelles écrites par les Français sont généralement plus sombres, moins triomphalistes que celles des écrivains anglophones.

Par ailleurs, le neuf voisine l'ancien, Burnett Swann avec Dunsany, Avram Davidson avec Laurell K. Hamilton, une « petite nouvelle » qui avec « Les Oies Sauvages » nous donne un texte qui ne passera pas à la postérité mais plaira à ceux qui, comme moi, aiment déjà cette auteure. Pour en revenir aux anciens, ceux que je suis

tenté de nommer les « inévitables », ils sont presque tous là : Howard, Dunsany, Vance, Zelazny, Moorcock, Leiber, Burnett Swann, et d'autres encore, tout aussi essentiels mais peut-être moins connus dans la francophonie, comme Karl Edward Wagner, Lloyd Alexander ou G. R. R. Martin, dont on nous donne ici un véritable petit bijou : « Comme un chant de lumière triste ». Par contre, rien de Robert Jordan, Tad Williams ou Terry Goodkind. Les Dames de la fantasy sont aussi présentes : Marion Zimmer Bradley, Mercedes Lackey, Katherine Kurtz et Jane Yolen. Tolkien, Morris et Peake sont également là mais avec des poèmes. Dans le cas de Tolkien, cela se comprend ; il serait redondant de rééditer encore une fois « Leaf, by Niggle ». Quant à E. R. Eddison, Branch Cabell et Tappan Wright, ils sont carrément absents, mais à ce que je sache ils n'ont pas écrit de nouvelles de fantasy (si je suis dans l'erreur, qu'on m'écrive). Rien non plus de C. S. Lewis, mais ses rares nouvelles ne sont peut-être pas des plus géniales ? Quant à Harlan Ellison, on lui a rendu un bien mauvais service en rééditant « Le Jour où les pierres... » qui est le pire texte de cette anthologie et le plus mauvais que j'aie lu de cet auteur habituellement brillant.

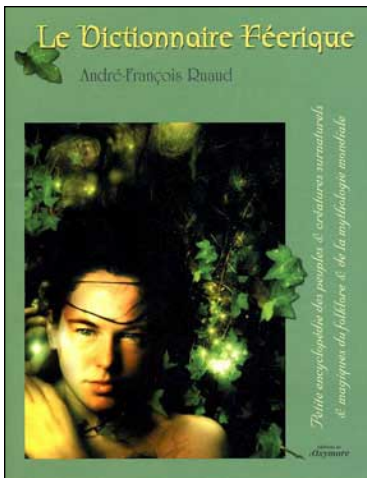
Notons que par souci de représentativité, on retrouve aussi certains textes de moindre qualité, notamment ces textes appartenant à ce que John Clute appelle la *planetary romance*. On pourrait argumenter que ce genre fait partie de la science-fiction, mais il me semble que des aventures à la manière de Edgar Rice Burroughs doivent être lues comme de la fantasy si on veut pouvoir leur trouver encore du charme, même désuet. Ainsi, le lecteur pourra lire une équipée vénusienne dans la tradition du créateur de John Carter, une aventure de Dray Prescott par Alan Burt Akers ainsi qu'une pochade de Bruce Jones. Objectivement parlant, c'est la partie la plus faible du volume, mais pas la moins intéressante selon moi. Si certains de ces textes peuvent être considérés comme

étant des plus « pulpeux », on y rencontre cependant aussi « Les Maîtres » de Le Guin et « Les Faiseurs de miracles » de Vance. La partie que j'ai trouvée finalement la moins excitante est « La Dame des Cranes », qui se compose de textes provenant majoritairement de la série d'anthologies *Sword and Sorceress*. Ces textes, tout en étant techniquement impeccables, ont l'air d'être écrits suivant un modèle, un peu à la manière des romans Harlequin. Ils manquent de poésie, d'humour et de lyrisme. Je préfère l'imagination et l'ironie d'un Dunsany ou même les délires machistes de Howard. Ce qui n'empêche pas Patricia McKillip de tirer son épingle du jeu avec une fort belle nouvelle poétique dans laquelle on sent battre le cœur de la fantasy, on y touche son âme et celle de ses ancêtres, les contes de fées. [DJ]

André-François Ruaud
Le Dictionnaire Féerique
 Montpellier, L'Oxymore (Comme des
 Ozalids), 2002, 279 p.

Des dictionnaires de personnages mythologiques ou de créatures fantastiques, ce n'est pas ce qui manque et, avouons-le, il y en a de meilleurs et de bien plus complets que celui-ci. Mais d'un autre côté, peut-on affirmer qu'il y a trop de ces livres, qu'il n'y a pas de place pour un de plus ? Tout dépend de l'utilisation qu'on en fait. Personnellement, j'ai trouvé que la lecture de ce **Dictionnaire Féerique** était fort agréable et j'ai pu y trouver de l'information à propos de légendes et d'êtres mythiques que je ne connaissais pas, ainsi que de précieuses précisions à propos de ceux que je connaissais. Ce livre peut donc être une source non négligeable de rêverie et d'inspiration.

Cependant, il y a des répétitions. Par exemple, André-François Ruaud répertorie toutes les sortes de lutins existants : brownies, gobelins, hobgobelins, monaciello, etc. Je trouve que trop d'espace est accordé à des êtres qui ne sont, au fond, pas si différents les uns des



autres. Peut-être qu'une seule longue entrée aurait suffi. La préface annonce que le livre est consacré à « nos Bons Voisins plus ou moins humanoïdes, de préférence à tous les membres du Bestiaire fantastique. Le don de parole & de figure humaine aura donc été [...] une nébuleuse frontière de ces recherches... » ; il s'agit donc d'un projet plutôt circonscrit dans l'univers mythologique : licornes, dragons ainsi que les dieux et démons des religions humaines y sont absents. Certaines pages qui ne contiennent qu'une série de définitions très courtes et peu élaborées s'avèrent un peu lassantes ; cependant, les entrées plus longues en valent la peine et constituent presque de courtes nouvelles. Des légendes, comme celle du Black Dog, ont particulièrement retenu mon attention ; tout comme certains mythes surprenants — celui du Spider Man (eh oui ! Lee et Ditko n'ont rien inventé) et de la Spider Woman, entre autres, puissants esprits amérindiens qui habitaient en Amérique du Nord avant que les Blancs ne viennent tout démolir. Ruaud a aussi ajouté, ce qui est tout à son honneur, quelques nouveaux venus sur la scène mythologique, comme la Blue Lady de Miami, ou la Bloody Mary américaine qui hante les miroirs, mythe datant du milieu

des années 70 et qui a inspiré, j'ai l'impression, le personnage de Candyman.

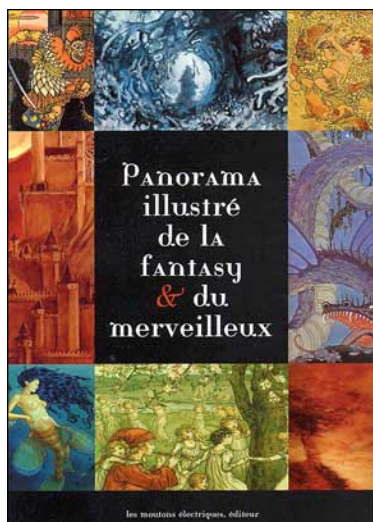
Comme dans tout bon dictionnaire, plusieurs entrées du **Dictionnaire Féérique** sont suivies par des citations provenant de l'œuvre d'auteurs importants : De Lint, Flaubert, Kilworth, Nalo Hopkinson et bien d'autres. Il y a même sous la rubrique « Anges » un extrait de la nouvelle « Des Anges sont tombés » de notre compatriote Jean-Louis Trudel ! Enfin, un dernier bon point : il y a deux bibliographies à la fin, la première pouvant servir de liste de lectures suggérées (sur papier ou sur le Web) et l'autre répertoriant quelques sources d'informations pour qui veut en savoir plus sur tous ces mythes.

Daniel JETTÉ

André-François Ruaud, dir.
Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux
 Lyon, Les Moutons électriques, 2004, 431 p.

Je prends au vol le relais de mon collègue Daniel Jetté pour signaler aussi cet ouvrage plus récent, toujours en fantasy, et toujours sous la bienveillante férule d'André-François Ruaud. Le titre dit tout, c'est effectivement un panorama illustré de la fantasy et du merveilleux, un panorama fort vaste, et illustré avec goût, une entreprise ambitieuse pour laquelle Ruaud s'est fait assister par une kyrielle de spécialistes francophones et anglophones, parmi lesquels on retrouve (liste très incomplète) Léa Silhol, Jean-Marc Lofficier, Johan Heliot, Fabrice Colin, Jean-Daniel Brèque et notre René Beaulieu à nous.

Ruaud et son équipe ont préconisé une approche historique plutôt que l'approche thématique favorisée par plusieurs livres illustrés du genre ; on commence donc avec « La Matière de Bretagne, histoire de l'histoire », et on termine avec le temps présent sur des chapitres consacrés à J. K. Rowling, Esther



Rochon, David Calvo et Fabrice Colin. Car il faut préciser que la grande majorité des entrées de ce panorama sont consacrées aux *auteurs* — Andersen, Lewis Carroll, le géant Tolkien, Fritz Leiber, Tanith Lee, Neil Gaiman, etc. —, décision significative de la part de l'équipe de Ruud, qui nous rappellent par l'exemple que la fantasy est d'abord et avant tout constituée d'œuvres distinctes et personnelles; que la littérature de genre, quel que soit le genre, n'est pas une pâte homogène et découpable à volonté de laquelle on peut extraire au hasard un échantillon représentatif de l'ensemble, mais un corpus hétérogène dans lequel la taille du « grain » correspond aux œuvres, et qu'à la limite, plus une œuvre est forte, moins elle est représentative de l'ensemble — ce qui, je m'en rends compte, est en train de transformer cette lecture en éditorial...

On aura compris que la lecture de ce livre m'a passionné et fait réfléchir, et je vois mal comment une personne qui s'intéresse à la fantasy ne pourrait pas lire ce livre d'une couverture à l'autre. Mes réserves sont microscopiques. Yves Meynard aurait mérité d'être cité

— reproche que je fais avec une mauvaise conscience, car s'il y a bien un Français qui a toujours fait un effort pour parler des écrivains de genre québécois, c'est André-François Ruud. Ma dernière déception est encore plus injuste : quel bonheur si les illustrations avaient pu être en couleurs ! Je rêve, je sais, mais le rêve n'est-il pas une des sources du puissant fleuve de la fantasy ? Merci pour ce très beau livre, qu'il me démange déjà de relire. Que puis-je ajouter comme compliment ?

Joël CHAMPETIER

Antoine Volodine

Bardo or not Bardo

Paris, Seuil (Fiction & Cie), 2004, 238 p.

Tu vas bien finir par mourir, lecteur, le plus tard et le moins douloureusement possible, bien sûr. Mais tout ne sera pas fini pour autant. Les ennuis ne feront que commencer : parce que tu n'auras pas conscience de ta mort et que le repos éternel ne se gagne pas facilement. La traversée dure quarante-neuf jours, pendant lesquels il faut déjouer les pièges de la réincarnation et trouver la Claire Lumière pour que tout soit alors vraiment terminé. Bardo est le nom de ce monde intermédiaire « *d'avant la vie et d'après la mort* ». C'est ce qu'enseigne le bouddhisme dans le Bardo Thödol, le Livre des morts tibétain dont la récitation accompagne rituellement cet ultime voyage et donne tout son sens au titre du nouveau roman d'Antoine Volodine : Bardo or not Bardo.

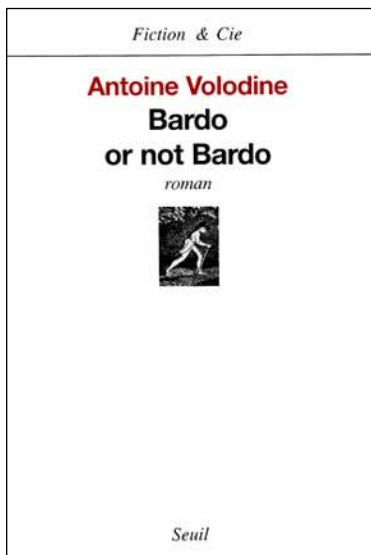
Bardo or not Bardo est le livre des morts de l'univers d'Antoine Volodine. Mais le bardo n'est pas un endroit de tout repos... Il y a des espions qui se poursuivent, des terroristes, des maffieux, des bonzes, des coups de gongs et des coups de feu, de la désinformation et des doubles, des incantations et des slogans. On est soudain dans un train lancé à grande vitesse dans des paysages chinois, puis dans une galerie de mine effondrée ou dans un glouque

institut médico-légal. Kominform alias Abram Schlumm, « égalitariste radical », a été assassiné dans le poulailler d'une lamaserie où il s'était réfugié; le militaire Glouchenko pique un roupillon dans le bardo et désespère les moines par une connerie aussi posthume qu'anthume; Schmollowski le terroriste explore le monde de la mort avec le banquier Dadokian et décide de s'y installer pour une éternité d'attente; sans oublier le clown Grünscher qui laisse veuf son compère Blumschi, dont l'oraison funèbre est plus arrosée de whisky que de préceptes salvateurs, et qui sera donné en pâture aux vautours. Parfois, des bonnets rouges en apnée tentent des allers-retours entre vie et mort afin de vérifier l'exactitude des descriptions du livre sacré, ils y croisent des reporters en quête de scoop et même un vieux juke-box oraculaire.

De « Baroud d'honneur avant le Bardo » au « Bar du Bardo », septième histoire de ce roman construit sur les sept semaines pendant lesquelles le mort est confronté à son devenir, Volodine rapporte ces voyages au bout de la nuit dont l'enjeu est d'éviter de revenir sur Terre, et de ne pas être réincarné dans une

matrice hasardeuse : pingouin, singe, ou homme. **Bardo or not Bardo** est profondément marqué par l'écriture théâtrale que Volodine pratique avec des pièces radiophoniques. La situation est minimale, un bonze lit le Bardo Thödal pour accompagner le défunt et l'aider à déjouer les pièges de la mort. Parfois, c'est un homme désespéré qui parle naïvement au mort. Volodine imagine de nombreuses variations souvent plus qu'inattendues. Reste que le dialogue tourne souvent au monologue, parfois comique. Les certitudes des bonzes dans leur navigation post-mortem sont sans cesse annihilées par l'amateurisme ou la distraction des futurs impétrants à la réincarnation. « *Le monde flottant du Bardo*, explique Volodine, se situe à la rencontre de deux paroles; celle d'un mort-personnage, qui vit longuement ses hallucinations, s'interrogeant sans cesse sur la réalité, sur lui-même, sur son identité, sur à peu près toutes les questions métaphysiques essentielles; et celle d'un commentateur extérieur, d'un prêtre-narrateur, interprétant le monde de façon totalitaire à partir d'un livre qui explique tout. On a une confrontation entre deux réalités délirantes, une qui est perçue par un individu, au centre de la tragédie humaine, et l'autre, qui a été élaborée collectivement, qui fonctionne comme une règle inviolable que cependant aucun humain n'applique. »

Bardo or not Bardo est aussi le big-bang du monde de Volodine. Il satellise autour des personnages leurs souvenirs intimes en même temps que les ruines politiques du vingtième siècle. Tous semblent y revenir, de Breughel l'insane (**Le Port intérieur**) à Dondog, ou aux personnages de **Des anges mineurs**. Ils y troquent leurs identités de paille sous un ciel de révolutions trahies, troué d'images, résonnant de voix qui psalmodient des invocations ou font diversion pour des histoires lamentables. Cet univers, l'écrivain l'a baptisé post-exotisme, le dotant de ses genres propres, d'une poésie et même d'une histoire littéraire (voir: **Le Post-exotisme en dix leçons, leçon onze**). Le centre de toutes les fictions est une prison et le narra-



teur est toujours donné comme mort. Avec « Le Bardo de la méduse », cinquième chapitre au centre même de ce roman, on découvre l'acteur et écrivain Bogdan Schlumm qui participe de tous les narrateurs post-exotiques, figure de l'artiste comme *Untermensch*, dont les créations bardiques ont pour seul public la forêt et les oiseaux.

Si le monde est prison, ce qu'affirment classiquement les métaphysiques, la mort chez Volodine n'est pas délivrance, plutôt la figure ultime de l'univers carcéral. **Bardo or not Bardo** n'est pas une fin de partie, un *game over* mais une ironique *same player shoots again*, une retombée dans la matrice : la mort porte à l'infini le naufrage d'exister.

Livre des échecs derniers, **Bardo or not Bardo** est l'un des romans de Volodine où l'humour est le plus accusé. La seule rédemption du tragique reste le grotesque, il est là qui ruine tous les traités imaginables. Tel le moine Drumdog, obligé de veiller Kominform en lisant avec toute la gravité requise les deux seuls ouvrages trouvés dans la bibliothèque de la lamaserie : **L'Art d'accommoder les animaux morts**, un manuel de cuisine, et **Cadavres exquis**, une anthologie surréaliste.

Sam LERMITE

Dean Koontz

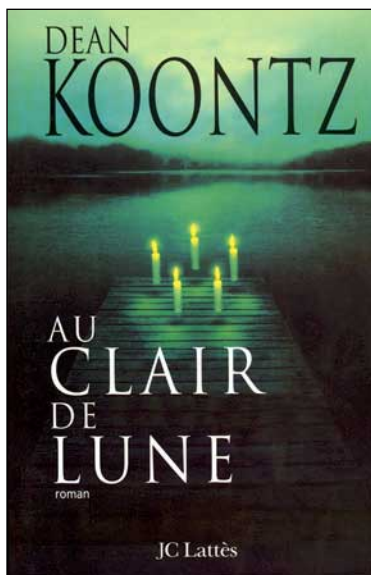
Au clair de lune

Paris, J-C. Lattès, 2004, 453 p.

J'en fais le serment : **Au clair de lune** est le dernier roman de Dean Koontz que je lis. Je ne perdrai plus mon temps avec ce bricoleur d'intrigues qui confond littérature (même populaire ou de genre) et mécano. Dans le fond, sa recette est bien simple. Prenez un, deux ou trois personnages, de préférence un couple (ajoutez un chien au besoin). Faites-en des cobayes. Dotez-les de pouvoirs spéciaux, paranormaux ou autres, transformez-les en super-héros. Cela peut-être volontaire ou imposé, positif ou négatif, exaltant ou monstrueux

(rayer la mention inutile). Lancez à leurs trousses (au choix) des agents de la CIA, des mercenaires, des tueurs d'une organisation secrète (avec des lunettes noires, des véhicules noirs et des portables), de méchants extra-terrestres, dont la seule intention est de les liquider. Ajoutez éventuellement un savant fou et une technologie mystérieuse. Prévoyez quelques rebondissements au cours desquels les héros découvrent la vraie nature et la puissance de leurs pouvoirs. Allongez la poursuite, surtout si vous êtes payé au mot. Puis faites passer un très mauvais quart d'heure aux méchants de tout acabit et, après quelques épisodes dignes d'un conte de fées, prévoyez une fin sirupeuse, très morale et politiquement correcte, de préférence ouverte si vous envisagez de publier une suite.

Tous ces ingrédients, ou presque, sont présents dans **Au clair de lune**, exception faite du chien et des méchants qui ont remplacé le complet-cravate par des tenues de golf ! Sans entrer dans les détails, il est question aussi de nanotechnologie, sujet bien mieux traité par



Michael Crichton dans **Proies**. Les ratés de cette intrigue, pas plus médiocre qu'une autre, proviennent en partie des protagonistes. La fille, Jillian Jackson, est une râleuse impénitente qui parle trop. Shep, le jeune frère autiste du héros, Dylan, finit par devenir exaspérant, nous infligeant des pages et des pages de dialogues genre disque rayé, parfaitement agaçants. On a beau savoir que c'est comme ça que les autistes fonctionnent (on a vu **Rain Man**), ça finit par devenir insupportable. Quant au scientifique diabolique, il a tout d'un Frankenstein d'opérette. Il y a quelques scènes mémorables, notamment celle, très touchante, où Dylan se sert de ses pouvoirs pour aider un père à retrouver sa fille, mais dans l'ensemble le récit manque de conviction et surtout d'originalité. On a constamment une impression de déjà-lu. La finale est trop est abrupte, plutôt bâclée. On a la nette impression que Koontz prépare une suite, peut-être une série. On craint le pire...

Norbert SPEHNER

Harry Turtledove
Gunpowder Empire
 New York, Tor, 2003, 286 p.

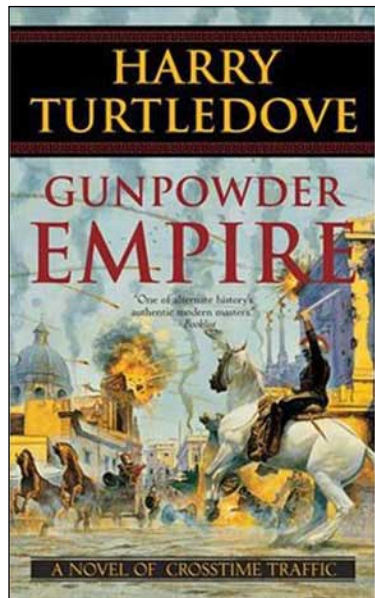
En cette fin du vingt et unième siècle, la Terre connaît une prospérité sans précédent. Depuis la découverte du voyage entre les réalités parallèles, les nations industrialisées exploitent les ressources d'une multitude de Terres jumelles. L'organisation Crosstime Traffic compte de nombreux employés chargés de négocier les arrangements nécessaires sur ces autres Terres, mais ils ne doivent en aucun cas révéler leur identité.

La famille Solter fait partie des représentants infiltrés par la Crosstime Traffic dans un monde parallèle où l'Empire romain n'a jamais succombé. Technologiquement arriéré, cet Empire romain est un monstre bureaucratique. Chaque été, les deux jeunes Solter, Jeremy et Amanda, rejoignent leurs parents

dans la ville de Polisso non loin de la mer Noire.

Cette fois, rien ne se passe comme prévu. Une guerre éclate entre les Romains et un royaume voisin. Les parents d'Amanda et Jeremy doivent retourner sur la Terre d'origine, laissant leurs enfants s'occuper des opérations commerciales pendant quelques jours. C'est alors que la liaison entre les mondes cesse de fonctionner et que les vacances des jeunes Solter se transforment en cauchemar...

Turtledove signe le premier volume d'une série de romans pour jeunes, même s'ils ne sont pas présentés ainsi. Heureusement, les personnages sont attachants et ils ont été créés avec soin. Le lecteur ne s'ennuie pas en leur compagnie. Fort de sa formation d'historien, Turtledove recrée sans fausse note l'expérience d'un siège médiéval (dans la mesure où la poudre à canon vient d'être inventée) et la peur qui s'installe peu à peu, jusqu'au dénouement attendu. [JLT]



Jo Walton

Tooth and Claw

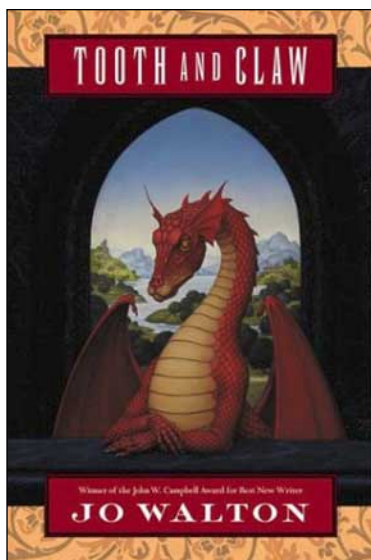
New York, Tor, 2003, 253 p.

Récipiendaire du *World Fantasy Award* du meilleur roman en 2004, l'ouvrage de la Montréalaise Jo Walton est un délicieux hommage à la littérature victorienne dans un contexte inusité. La mort prématurée d'un patriarche déclenche la mésaventure de ses enfants, ses dernières volontés n'ayant pas été respectées par son gendre. Comme le vieux Bon Agornin était un arriviste dans une société dominée par une vieille aristocratie terrienne, il se greffe sur cette bataille autour de l'héritage des conflits aggravés par les préjugés et les différences de fortune.

Évidemment, il faut savoir que tous les personnages de ce roman sont des dragons, des vrais : des carnivores ailés qui pratiquent le cannibalisme. Leur chair imprégnée de magie leur permet de voler et de tirer de la carcasse de leurs semblables une énergie surnaturelle qui alimente des bouffées de croissance. Dans cette société *draconienne*, le statut est affaire de taille. Plus un dragon est gros, plus il gagne en force et plus il s'approche du sommet de la pyramide. Pour grossir, il doit consommer la chair de ses semblables, d'habitude en dévorant les rejetons les plus faibles de chaque portée.

Au fil des pages, les enfants de Bon Agornin, une fille qui a trouvé mari, un fils qui a pris les ordres, deux filles à marier et un dernier fils cherchant à faire fortune en ville, connaissent une série d'aventures qui vont bouleverser leurs existences. Ils vont rencontrer ou l'amour ou la mort, mais, en fin de compte, tout est bien qui finit bien.

Walton marie à merveille le ton et l'atmosphère des romans victoriens, dans la veine de Trollope et des Brontë (mais un peu moins de Dickens). Les situations sont, à la base, parfaitement familières, mais leur transposition dans le cadre de cette société qui matérialise le



darwinisme social des Victoriens tardifs donne des résultats exquisément décalés. Les personnages ont des caractères tranchés, en bien ou en mal. Comme dans un mélodrame victorien, les uns sont promis à des ascensions surprenantes et les autres à des déchéances vertigineuses.

À la rigueur, certaines péripéties, comme la découverte d'un trésor qui tombe à point, forcent la crédulité du lecteur, mais si celui-ci a pris goût à la compagnie des personnages, il se contentera d'admirer le clin d'œil aux ancêtres du genre. En tout cas, le plaisir qu'il retirera de ce livre dépendra un peu de la lassitude que lui inspirent les ouvrages de fantasy canonique. Les lecteurs recherchant une belle histoire ou un roman garanti sans le moindre elfe, nain ou objet magique ne seront sûrement pas déçus. [JLT]

Julie E. Czerneda et Isaac Szpindel, dir.

ReVisions

New York, DAW, 2004, 312 p.

Plusieurs auteurs canadiens signent des nouvelles dans ce nouveau collectif réuni par la

très dynamique Julie Czerneda en collaboration avec Isaac Szpindel. L'uchronie est un domaine qui se prête sans peine au coup de sonde exploratoire d'une nouvelle, mais Czerneda et Szpindel ont décidé d'aborder une variété négligée de l'uchronie. Curieusement, alors que les auteurs de science-fiction ont beaucoup pratiqué l'uchronie, ils ne s'étaient jamais penchés systématiquement sur les uchronies engendrées par des divergences dans l'histoire des sciences et des techniques.

Seize auteurs nous offrent donc quinze scénarios différents, quinze parcours d'une histoire du monde altérée par une découverte déplacée dans le temps. Certains auteurs, cependant, jouent à peine le jeu. Soit ils imaginent une civilisation dotée de savoirs anachroniques (les Mayas ayant déchiffré le génome humain) sans expliquer comment, soit ils fondent leur uchronie sur des pseudosciences plus ou moins fantaisistes (comme la fusion froide). D'autres auteurs ont eu une idée intéressante, mais l'uchronie correspondante n'est pas exactement renversante (dans un monde où le chien n'a pas été domestiqué, les bergers américains ont des lamas pour garder leurs troupeaux).

Les textes qui se distinguent combinent une idée excitante et une uchronie originale. Peter Watts imagine un empire romain éternel fondé sur la maîtrise du sentiment religieux par la manipulation des champs électromagnétiques. John G. McDaid décrit la transformation de la société sumérienne par une forme primitive d'imprimerie. Geoffrey Landis postule l'invention du laser par Tesla, qui s'en sert pour essayer d'éviter la Première Guerre mondiale. James Alan Gardner signe un texte brillant (malgré l'absence de récit) qui substitue l'essor des mathématiques modernes aux grandes philosophies développées entre les septième et quatrième siècles avant notre ère.

L'uchronie la plus scientifique est sans doute celle d'Isaac Szpindel, qui attribue à Galilée une série de découvertes supplémentaires qui



lui permettent de se réconcilier avec l'Église. Mais, pour un lecteur au courant de l'histoire de l'astronomie, c'est peut-être la moins convaincante. Les nouvelles les plus mémorables s'en tiennent à des divergences technologiques ou naturelles. Ainsi, Kage Baker imagine un Léonard de Vinci qu'un accident a rendu quasi muet, de sorte que son interprète, d'humeur beaucoup plus entreprenante, peut le forcer à réaliser et à exploiter ses inventions, qui transforment les technologies de la Renaissance. Et Robin Wayne Bailey transpose au dix-neuvième siècle l'épidémie du SIDA. Dans l'Angleterre victorienne de Conan Doyle et de son mentor Joseph Bell, il n'y a pas le moindre espoir de comprendre ce qui cause la maladie et de juguler l'épidémie...

Bref, si toutes les nouvelles ne sont pas de la même force, les amateurs d'uchronie et d'histoire des sciences devraient apprécier plus d'un texte dans cette anthologie.

Jean-Louis TRUDEL

Sci-néma



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

Photos: Warner Bros



Constantine

L'archange Gabriel (une Tilda Swinton guère convaincante) est jaloux des humains et de la facilité avec laquelle ils obtiennent le pardon divin. Gabriel décide de leur compliquer la vie en laissant l'enfer envahir le monde. Il s'y prend en rompant l'équilibre, la trêve en vertu de laquelle ni les anges ni les démons ne peuvent intervenir directement auprès des mortels, et il obtient pour ce faire la complicité de Mammon, le fils de Satan, un autre insatisfait qui veut bousculer le statu quo.

Constantine (Keanu Reeves dans le rôle de Keanu Reeves), jeune exorciste fumeur, cancéreux et mal élevé, se rend compte que les démons sont plus nombreux, ces temps-ci, à essayer de « traverser » dans notre monde. Il fait par hasard la connaissance d'une policière dont la sœur s'est suicidée dans un hôpital psychiatrique – suicide auquel sa jumelle refuse de croire. Pendant ce temps, un Mexicain paumé a trouvé la « lance du Destin » – un fer de lance, en fait –, celle qui jadis tua le Christ sur sa croix, et il l'apporte à Los Angeles. (On ne saura jamais, à moins sans doute de lire les *comics*, pourquoi cet artefact se trouve enterré, emballé dans un drapeau nazi, près de Tijuana.)

Une flopée de personnages secondaires, dont un Satan plutôt *cool*, viennent compliquer l'intrigue, assez confusément extraite de divers épisodes de la bande dessinée **Hellblazer**, située à l'origine dans Londres de l'ère Thatcher. Mais sachez tout de même que l'enfer, c'est Los Angeles après une attaque nucléaire, que l'on peut y accéder en se trempant les pieds dans l'eau (ou en s'immergeant tout habillé dans une baignoire) et que les diables n'ont que la moitié d'une tête.

Francis Lawrence, qui signait jusqu'ici des vidéos de musique, réalise avec **Constantine** son premier film. Nul doute qu'il ira grossir les rangs des réalisateurs anonymes et interchangeables qui nous livrent, année après année, le genre de films de série B dont cet hiver a été si riche. Certes, dans **Constantine**, on a à peine le temps de s'ennuyer. Le film commence en coup-de-poing et nous sert assez régulièrement des petits régals visuels qui nous distraient, le temps d'un exorcisme ou d'une manifestation démoniaque, de la grande question principale qui est : « Mais qu'est-ce qui se passe, au juste ? ». Parions que ce tandem de scénaristes – inutile de les nommer – ne sera pas en lice aux Oscars.

Mais bon, si vous êtes du genre à louer souvent des DVD parce que vous n'avez rien de mieux à faire de vos soirées, ce choix-là en vaut bien d'autres. [DS]

Cursed : Craven et Williamson sur le pilote automatique

Cursed est un fil qui plaira probablement à quelques amateurs du genre, alors qu'il fera grincer des dents tous les autres cinéphiles. Le genre en question, c'est l'horreur, de série B, tendance « ados ». Jamais **Cursed** n'a la prétention de faire plus que ce qui

a été fait cent fois auparavant, ce qui a au moins le mérite d'être honnête.

C'est l'histoire de deux jeunes qui ont récemment perdu leurs parents. Ellie est une jeune professionnelle de la télévision et son jeune frère Jimmy est étudiant de niveau secondaire. Un beau soir, ils sont impliqués dans un accident de voiture à la suite duquel la conductrice de l'autre véhicule est attaquée puis tuée par une créature féroce et immense qui ressemble à un loup. Dès lors, leur comportement change graduellement ; goût pour la viande crue, odorat soudainement développé, etc.

Cette mise en situation donne le ton, vous aurez tout compris.

Le scénario est signé Kevin Williamson, devenu célèbre pour avoir écrit **Scream** et **I Know What You Did Last Summer**, entre autres. On a parfois l'impression qu'il a écrit ce scénario sur le pilote automatique. Il ne faut pas en déduire que l'histoire est complètement idiote, mais qu'il s'agit d'une série B, le genre de films où les personnages se rendent dans des sous-sols mal éclairés, marchent seuls dans des stationnements la nuit, où les lampes clignent sans raison, etc. Il y a

tout de même quelques retournements, vers la finale, qui empêchent le film de tomber dans le n'importe-quoi. La grande faiblesse de **Cursed**, c'est que le spectateur comprend beaucoup plus vite que les protagonistes de quoi il retourne, comme si nos deux jeunes contaminés n'avaient jamais entendu parler de loups-garous. De plus, paradoxalement, Jimmy saute trop vite aux conclusions pour que la chose soit crédible. Cet aspect, ainsi que la répétition du titre à toutes les dix minutes, finit par agacer.

Côté réalisation, c'est aussi fait avec efficacité mais, sur ce plan aussi, on demeure avec l'impression que Wes Craven, un vieux routier du genre (**Nightmare on Elm Street**, **Scream**), travaille sans grande inspiration. (Une remarque en passant : la meilleure scène de la bande-annonce, celle de la créature qui marche rapidement au plafond, est absente de la version finale présentée en salle.)



Cursed bénéficie d'une distribution de luxe pour une série B. Christina Ricci, Jesse Eisenberg et Joshua Jackson offrent une qualité d'interprétation au-dessus de la moyenne du genre. Et comme si le film ne s'intégrait pas assez clairement dans ce genre, on nous sert Shannon Elizabeth dans le rôle de la fille qui meurt de manière horrible dans les cinq premières minutes. Terminons avec un avertissement : l'imagerie est très *gore*. On ne recule ni devant les corps démembrés (qui vivent et bougent encore, même sciés en deux), les décapitations et autres effets sanglants. Vous vous amuserez si c'est votre tasse de thé. Sinon, vous voilà prévenus. [HM]

Primer

Il est de bon ton de dire que la science-fiction, la vraie, peut très bien se passer d'effets spéciaux. Que l'essentiel de la SF repose sur les idées et leur impact sur des êtres humains, peu importe le budget nécessaire pour porter une telle intrigue à l'écran.

Un exemple à l'appui de cette thèse serait **Primer**, un film de science-fiction réalisé pour presque rien (\$7 000 US, dit-on), en 16 mm, avec une équipe restreinte au minimum. On ne s'étonnera pas si le résultat a l'air d'un exercice d'étudiant ou si le dialogue est à la limite de l'audibilité. Il n'y a aucun effet spécial dans tout le film, tout n'est que pure écriture, agrémenté de quelques trucs de caméra, ce qui n'est pas sans rappeler **Pi** ou **El Mariachi**, deux premiers films peu dispendieux mais fort impressionnants pour des réalisateurs comme Darren Aronofsky et Robert Rodriguez, maintenant en voie de se tailler une réputation enviable.

Ceux que le cinéma à microbudget n'effraie pas trouveront quelque chose de fascinant dans **Primer**. Thriller strictement intellectuel si l'en est un, le film examine ce qui arrive à deux amis ingénieurs lorsqu'ils inventent une machine



Photo : ThinkFilm's

aux effets inespérés. Ironiquement, les moyens dérisoires avec lesquels le film a été réalisé contribuent au propos : le style ressemble tellement à celui d'un documentaire que l'on accepte la prémisse centrale du film sans trop sourciller.

Conçu, écrit, réalisé et monté par un ex-ingénieur du nom de Shane Carruth, **Primer** a été dévoilé en grande primeur au festival Sundance de 2004, où il a récolté le Grand Prix du Jury, ainsi que le « Alfred P. Sloan Prize (*for a film dealing with science and technology*) ». Diffusé au cinéma à très petite échelle, le film sera disponible sur DVD peu après la parution de ces lignes. Les vidéophiles profiteront d'un avantage sur ceux qui auront vu le film en salle : les sous-titres. Presque essentiels, car la bande sonore est non seulement primitive, mais le dialogue est parsemé de jargon qui constitue un obstacle supplémentaire à ceux qui veulent tout comprendre d'un coup.

Car à moins de porter attention, il est impossible que **Primer** soit compréhensible en une seule écoute. La première demi-heure ne fait pas de concession au spectateur ; il faut travailler pour suivre le déroulement de l'intrigue.



Les lecteurs de **Solaris** qui réclament depuis longtemps une pièce de cinéma SF substantielle seront à la fois comblés et frustrés. Heureusement, **Primer** a un objectif bien précis et bien tordu en tête. Mais ce n'est pas le rôle de cette chronique de gâcher le plaisir de la découverte du film : ajoutons donc seulement que l'intrigue comporte plusieurs boucles, et ne soyez pas surpris de finir avec plus de questions que de réponses. Il est même possible que la logique de l'intrigue souffre de deux ou trois trous. Le réalisateur prétend le contraire, mais certains aspects restent un peu flous, tel l'apparition soudaine d'un troisième... voyageur.

Mais peu importe ; il est rare de voir un film aussi confiant en ses idées. **Primer** est une surprise tout à fait inattendue et même, sans aucun doute, un des meilleurs films de SF de 2004. Le dernier film de science-fiction à solliciter autant nos neurones a été le remake 2002 de... **Solaris**. Si cette chronique réussit à vous faire découvrir un seul film, que ce soit celui-là. [CS]