



N7 Août 2010

Des projets plein... La tête

Aliénales, Artistes angevins et ImaJn'ère

Voici l'annonce en avant-première : l'association « Les artistes angevins » dirigée par Daniel Venjean (regardez bien l'ours, il est dedans...) et l'équipe élargie de « La tête en l'ère » surnommée « ImaJn'ère » organisent la deuxième semaine de mars 2010 un festival SF : « Les aliénales » avec une exposition d'art, des rencontres avec des écrivains, des parties de jeux de rôles, et plein d'autres choses à vous tenir éveillé toutes les nuits du 5 au 13 mars... Je ne peux pas pour l'instant vous en révéler plus. Mais ça va venir, comptez sur nous !

Des vampires plein les dents !

L'équipe d'« ImaJn'ère » vous prépare une anthologie aux petits oignons... Non, à l'ail plutôt, puisque la thématique sera le Vampire. Je sais que cela va peut-être paraître un petit peu opportuniste, mais rassurez vous, ça l'est ! Du coup toute l'équipe planche sur des formes alternatives du vampirisme. Nous aurons quelques auteurs invités dont deux (2 !) spécialistes français des vampires... ça va saigner !

C'est pas beau de ne pas avoir confiance !

Cette maladie de voir le mal partout... Surtout chez les politiques ! Imaginer que ces gens qui nous gouvernent puissent être corruptibles démontre bien dans quel état notre pays est tombé. Si magnifiquement représenté par notre équipe de football nationale. Avoir accepté de l'argent

mendié à des milliardaires... Quelle rigolade. S'abaisser aussi bas ? Pourquoi ne pas mettre des écoutes dans des locaux de presse ou abuser sexuellement de ses stagiaires aussi ? Ces théories conspirationnistes contribuent à notre crise sociale et économique aussi, si ça se trouve. Elles pourraient mettre en doute la vertu du vote démocratique et feraient croire que nous sommes tous des imbéciles qui préfèrent s'abêtir devant la télé –« réalité » au lieu et place de s'instruire dans des lectures puisées chez des bouquinistes spécialisés à deux pas de la maison d'Adam à Angers. Vous avez lu « Jack Barron et l'éternité et « Tous à Zanzibar » ? Oui ?! Et bien relisez les ! La science-fiction est en marche et pas seulement pour le bonheur commun...

JEAN-HUGUES VILLACAMPA.

Vous trouverez le fanzine dans notre boutique :
Phénomène J : 3 rue Montault Angers 49100
sous forme papier ou sur le site de la boutique :
www.phenomenej.fr à télécharger

La Tête dans les étoiles

Phénomène J L'éditeur. 3, rue Montault 49100 Angers contact@phenomenej.fr

Rédaction (par ordre d'ancienneté) :

Jean-Hugues Villacampa (2009), Artikel Unbekannt (2009), Patrice Verry (2009), Justin Hurle (2009), Tyrannosaurus Imperium (2010), Dan Mooch (2010) - Illustrations : © Daniel Venjean - Logos : © Daniel Venjean

« Ecce homo ! » Isaac Asimov (1920-1992) Des robots et des fondations...

La rubrique de Tyrannosaurus Imperium.

Ce très jeune auteur de SF, tel un Nabokov moyen, est né en Russie, juste le temps de préparer ses valises pour partir trois ans plus tard aux Etats Unis. Ses parents juifs (lui sera athée) installent leur boutique à Brooklyn où ils vendent, entre autres choses inutiles, des magazines de science-fiction que le petit Isaac dévore (le veinard !). Master en chimie, doctorat en biochimie à Columbia, Asimov écrit quelques nouvelles .Et ce sacré John Campbell (Astounding stories) le repère et l'édite. Il devient un auteur majeur de la SF américaine. Jusqu'en 1958, il a une vie « normale » : métro / boulot / armée / viré. Son licenciement l'engage complètement dans la vie d'écrivain.

...un mégalomane invétéré...

Le moins que l'on puisse dire est qu'Isaac sera extrêmement prolifique. Ses œuvres se comptent en centaines (plus de 50 romans, plus de 250 nouvelles) de la science-fiction au polar en passant par la vulgarisation scientifique (d'excellente qualité).



Le bonhomme n'a cependant pas que des qualités, c'est un mégalomane invétéré, et ses introductions de nouvelles sont un hymne à sa gloire, son intelligence et son talent d'écrivain... Dur...

...mais tout ça, on s'en moque...

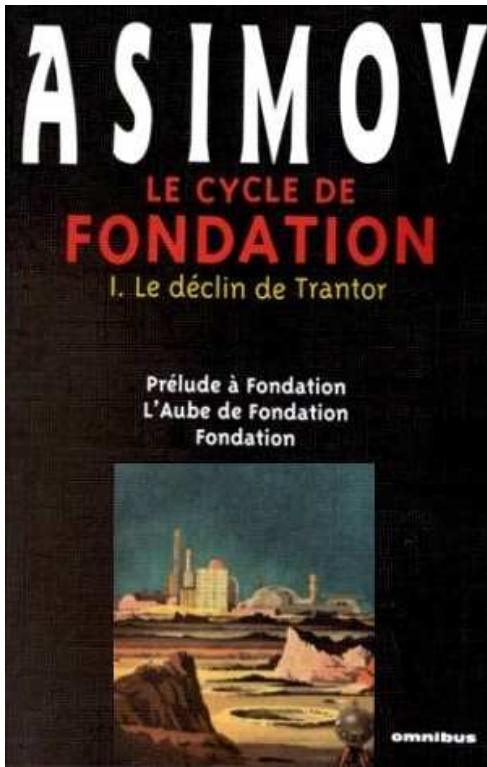
Heureusement, il est souvent drôle et très humain, il fera d'ailleurs partie de plusieurs groupements humanistes et scientifiques, mais tout ça, on s'en moque... Il meurt du SIDA en 1992 et si vous souhaitez pleurer, vous pourrez lire « Moi, Asimov » une autobiographie terminée par sa femme (l'écrivain Janet Jeppson) alors qu'il était à l'agonie.



Oui, mais bon, on lit quoi alors ?

Asimov a beaucoup écrit avec deux orientations majeures : Les robots (le mot « robotique » c'est lui !) et le cycle de Fondation sont considérées comme ses œuvres majeures.

Le cycle des robots est essentiellement composé de nouvelles. Asimov pose les trois lois de la robotique (que l'on retrouvera ensuite PAR-TOUT). Première Loi : « Un robot ne peut porter atteinte à un être humain ni, restant passif, laisser cet être humain exposé au danger. » ; Deuxième Loi : « Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la Première Loi. » ; Troisième Loi : « Un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'entre pas en contradiction avec la Première ou la Deuxième Loi. ». Bon, ça paraît simple comme ça, mais les nouvelles sont essentiellement des exercices de détournement « logiques » de ces lois. Personnellement je conseillerais de les lire peu à peu, et surtout les romans consacrés au cycle : « Les cavernes d'acier », « Face aux feux du soleil ». Lester Del Rey avec l'accord d'Asimov, démontrera proprement les trois lois dans « Une morale pour Sam ». Une loi Zéro est apparue dans « Les robots de l'empire » : Un robot ne peut ni nuire à l'humanité ni, restant passif, permettre que l'humanité souffre d'un mal.



Une fois cette friandise consommée, reste le cycle de Fondation : la psychohistoire est en route. Histoire du futur, Fondation renouvelle le genre dans son approche cartésienne du futur. Le cycle commence à la chute d'un empire galactique. Des historiens si pointus qu'ils prédisent sans failles les réactions des grandes masses de population. C'est John W. Campbell qui pousse Asimov à développer son cycle et plus tard interviendront dans le cycle (sous forme de préquelles pour la plupart) des auteurs de renom comme Sheckley, Silverberg, Pohl, Orson Scott Card et bien d'autres...

...thématique thermodynamique de la sociologie...

Autant l'intérêt des développements sur les robots peut paraître discutable, que cette kyrielle d'écrivains planchant sur la thématique thermodynamique de la sociologie apporte vraiment et du sang neuf et des concepts d'une rare intelligence.

Et sinon ? Si vous êtes fans de nouvelles, laissez-vous aller, personnellement, à quelques unes prêt, je les trouve souvent surclassées par la production actuelle (au contraire de celles de Fredric Brown par exemple). Quand à son cycle de nouvelles policières « Les veufs noirs », cela ne vaut pas tripette et je ne saurais trop vous conseiller à la place de feuilleter « La tête en noir » fanzine angevin du polar (que vous trouverez sur le site du bouquiniste chauve angevin www.phenomenefr.fr) que je viens de découvrir et qui s'avère d'une qualité remarquable. Les adaptations cinématographiques de ses œuvres sont au mieux médiocres (dont le pathétique « I, Robot ») et il faut savoir que la Warner a acheté les droits de Fondation il y a deux ans, oui, je sais ça fait peur. Restons optimistes, le type qui adapterait le premier opus est l'un de ceux qui avait bossé sur « Le seigneur des anneaux » avec un résultat plus que moyen. Ne vous méprenez pas sur mes propos un peu radicaux (mon côté reptilien ça...). Asimov est un monstre de la SF, il a inspiré Lucas (qui aurait dû le relire avant de commettre « La menace fantôme ») pour la trilogie Starwars (la vraie) et de nombreux autres très grands écrivains.

TYRANNOSAURUS IMPERIUM

Dead Zone : le pire n'est jamais certain

Salut les amis !

Comme tous les matins (ne niez pas je vous connais !), vous vous interrogez sur ces romans, BD, films qui abordent sans complexe le thème de la prévision du futur. Je ne me lancerai pas aujourd'hui dans l'étude de « L'empereur-dieu de Dune » (Frank Herbert) qui est à mes yeux l'un des romans qui développe ce sujet en allant au plus profond de ses aspects philosophiques et humains : cela nous entrainerait au-delà de l'espace réservé à ces pages.

Pour les amateurs de petits mickeys je ne saurais trop conseiller « Universal War One » (6 volumes) et « Le complexe du chimpanzé » (3 volumes). Chacune de ces BD, à sa manière (logique ou quantique), nous fait des nœuds au spatiotemporel et au cerveau : un régal !

Mais pour ce qui est du cinéma (objet de notre rubrique), et pour m'écarter des sentiers battus (et rebattus) des « Paycheck » et autres « Minority report », je retiendrai l'alliance de Stephen King et de David Cronenberg : Dead Zone est à la fois un film à suspens et (pour ceux qui comme vous aiment aller au fond des choses) une ébauche de réflexion sur les paradoxes et les drames humains que peuvent engendrer cette connaissance supposée du futur.

Personne ne veut connaître l'avenir.

Ne négligeons pas le début, romantique à souhait. Là où nous devrions ressentir le côté plaisant d'une idylle, c'est l'angoisse qui s'installe renforcée par le poids de la musique de Michael Kamen. La séquence du grand huit symbolise-t-elle d'ores et déjà les méandres du temps ?

Le temps c'est d'abord le temps subjectif. Pour notre héros (Christopher Walken) cinq ans de coma s'évanouissent dans les limbes. Pour lui rien n'a changé : son accident c'était hier ! Mais la réalité est toute autre. Pendant cinq ans son

entourage a continué à vivre. Premier décalage.

Puis les visions du futur ou du passé des autres commencent à le hanter. Deuxième décalage : comment peut-il encore espérer vivre dans le présent ? Prisonnier de ce don, de cette malédiction, partagé entre le repli sur soi et le désir d'utiliser ce don pour la communauté il finira par aller jusqu'au bout de son destin. Mais y a-t-il réellement un destin ?

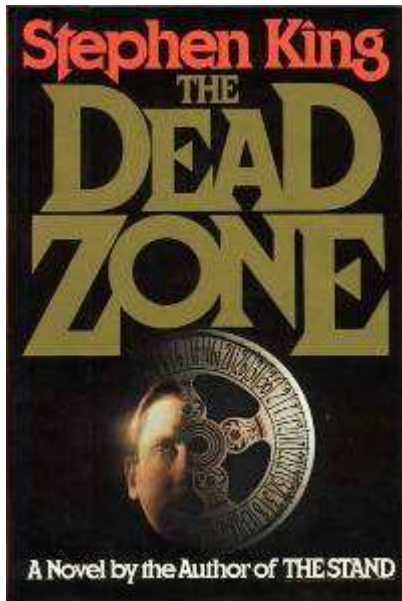
Ce film est entièrement centré sur le personnage de Christopher Walken. C'est un personnage à part, incapable de se réinsérer dans une vie sociale dont le contexte lui est à jamais étranger à cause de ce pouvoir qui, à la fois, attire et rebute son entourage. L'homme est en même temps considéré comme sauveur, sorcier, charlatan... D'aucuns peuvent essayer de le tourner en ridicule mais nul ne résiste à celui qui peut vous dire « Voulez-vous vraiment savoir... ».



Non ! Personne ne veut connaître l'avenir. Oui monsieur, madame, vous allez mourir... voulez-vous vraiment savoir quand ? Voulez-vous savoir que votre mère que vous croyez morte depuis 40 ans est encore en vie ? Voulez-vous

savoir pourquoi votre sœur s'est suicidée ? C'est le fardeau du personnage : savoir et ne pouvoir partager ce savoir sans se couper encore plus du reste de l'humanité.

Voilà donc un film simple dans son sujet et sa conception mais qui met l'éclairage sur les côtés sombres de la nature humaine. Une séquence est particulièrement significative : celle de la traque du tueur en série. La lumière utilisée donne l'impression que la scène a été tournée en noir et blanc. Le tunnel est sombre, l'extérieur éblouissant. Tout est luisant sous les projecteurs de la police. C'est une métaphore du comportement humain mais également de ce que représentent ses visions pour le héros. Lui-même n'échappe pas à ses contradictions. Pourtant, les diverses péripéties de l'histoire mettront en valeur la qualité profonde de son humanité : en effet, quoi de plus humain que de vouloir aider les autres quand on connaît les drames qui les attendent ? Et cette qualité-là, malgré lui, il ne peut y échapper, il ne peut se contenter d'être passif, de se dire « J'étais là et je n'ai rien fait ».



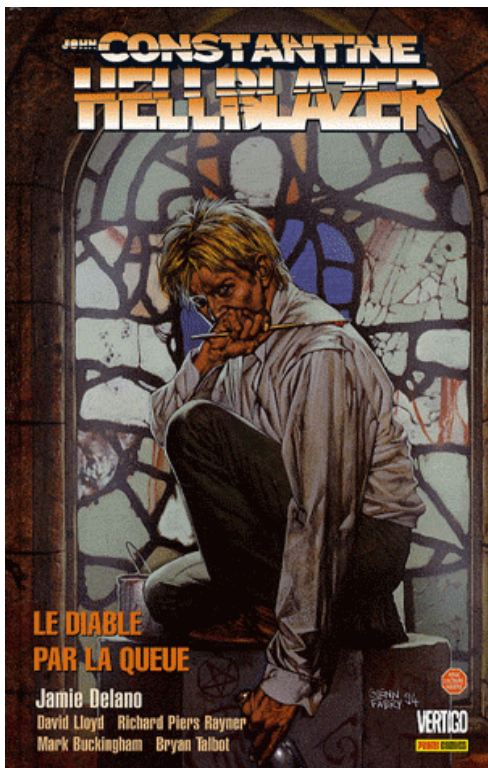
Pour conclure, sachez que le final échappe aux dénouements convenus (non, je ne vous dirai pas s'il sauve le chien).

Ce classique de 1983 est à voir ou à revoir.

PATRICE VERRY

« **L'enfer, c'est les autres** » :
« **Hellblazer** » T.2 : « **Le diable par la queue** »

« J'ai craché dans l'œil de Dieu et ri à la face du diable ». Quoique vous en pensiez, cette superbe profession de foi n'émane pas de moi, mais de notre ami John Constantine, qui fait feu de tout bois et justifie plus que jamais son surnom de « Hellblazer » dans ce second volume d'archives édité par Panini. Absolument indispensable à la pleine compréhension du parcours le plus chaotique -au sens étymologique- de l'histoire des Comics, ce recueil s'impose d'emblée comme un nouvel outrage à toutes les conventions de la Bande Dessinée américaine en « vigueur ».



Comment ne pas penser en effet à la lecture de ces pages capitales (comme la punition, pas comme l'argent) qu'il y eut un « avant » et un « après » « Hellblazer » ? En replaçant ces « Péchés originels » (titre du premier volume) dans le contexte de leur parution d'origine aux Etats-Unis (1988), force est de constater qu'ils ont dû méchamment bouleverser les habitudes des

lecteurs estimant que « bon, Batman, c'est quand même un peu sombre, hein »...

Ici, pas de Joker grimaçant, mais un démon appelé Nergal lié à Constantine par un pacte lui donnant une option sur son âme et qui, s'il devait faire de la figuration, tournerait plus volontiers sa tête à 360 degrés vers Masterton que vers Tim Burton ! « Bienvenue au pays des merveilles, Alice », disait ironiquement le croquemitaine Freddy Krueger à l'une de ses futures victimes dans l'épisode quatre de la saga des « Griffes de la nuit ». Eh bien, dans « Hellblazer », c'est encore pire, car les enfants victimes des adultes font ici appel pour se défendre à des créatures A LA MESURE de ce qu'ils endurent. Lire à cet égard la description de la « Nordichose » par la petite Astra, grand moment d'horreur enfantine rappelant stylistiquement Gudule, aggravé par l'abominable concrétisation graphique de ce « chien de l'enfer » aux mutations révoltantes... C'est bien simple, si vous n'avez jamais éprouvé l'étrange répulsion qui vous fait hésiter à toucher un livre en raison de ce que vous voyez sur la page, n'hésitez plus à vous procurer cet ouvrage...

Punks not dead ! |

Vous y découvrirez par ailleurs que si, comme tout démon, la « Nordichose » peut être conjurée, il y a un prix à payer. La relative inexpérience de John Constantine, déjà très doué en matière d'occulte mais pas encore assez roublard pour dompter ce savoir capricieux par essence, le conduira à combattre le mal par le mal, oubliant que dans un tel cas de figure, il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur... Cette épreuve terrible marquera durablement notre magicien, même si l'inévitable sacrifice par lequel elle se conclut ne sera que le premier d'une longue série... Le démon Nergal ne tardera guère en effet à revenir réclamer son dû, et Ritchie, vieil ami de Constantine prodige de l'informatique, se souviendra un peu trop tard, que dans « réalité virtuelle », il y a... réalité. Après ce périple technologico-diabolique, changement de décor qui tombe plutôt bien puisque voici venir... Constantine à la plage ! Hélas, six fois hélas, l'ami John ne fait rien comme tout le monde car, s'il échoue comme un rat crevé sur une plage, il faut qu'il y ait une centrale nucléaire à proximité ! Rien de tel pour un cauchemar irradié où il pleut des mouettes mortes...

L'épisode suivant est en réalité le premier

« annual » (long récit indépendant n'intervenant pas dans la chronologie de la série régulière) de « Hellblazer », et débute de façon réjouissante, puisque l'on découvre John, en un bel hommage à un certain « Taxi driver », détruire sa télévision à coups de pied après y avoir vu apparaître Margaret Thatcher ! Après cette caractérisation en forme de pique de rappel (Punks not dead !), l'intrigue bascule dans le pur onirisme grâce à une mystérieuse jeune femme rencontrée par Constantine un soir d'errance. La nuit qu'ils passeront ensemble donnera lieu à un récit païen en diable (dont le titre est d'ailleurs « Le maudit saint ») où se croiseront les destinées de Merlin l'enchanteur, du roi Arthur et d'un prêtre/mage héritier de la couronne nommé... Kon-Stein-Tyn !

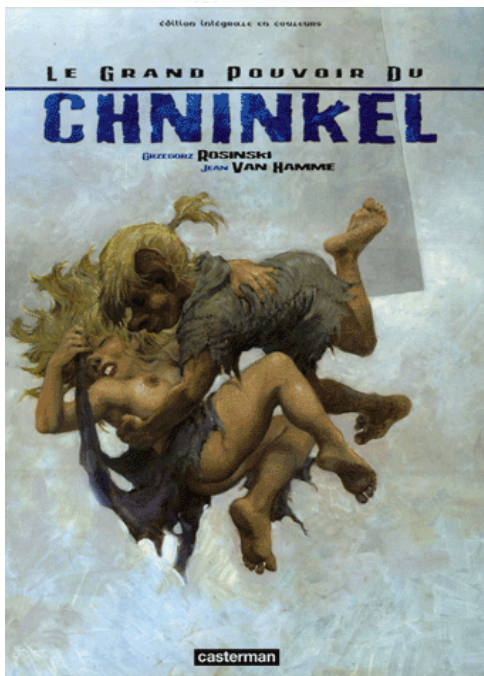


Cerise sur le gâteau de cet opulent recueil, une magistrale odyssée réalisée entre 1995 et 1996 par D.Lloyd et J.Delano, brillants duettistes également auteurs de l'excellent « Nightraven » jadis publié par les éditions Zenda. Que vous dire de cette histoire, sinon qu'elle m'apparaît comme une des plus émouvantes et essentielles créées dans le cadre de la série ? Comment pourrais-je restituer avec des mots l'impact produit par les planches dessinées -peintes ?- par le trop rare David Lloyd (« V pour vendetta », il n'y a pas de hasard...) Comment résumer un scénario aussi flottant et poétique, tissant une toile universelle à partir de ce qui nous ressemble (la douleur) et rassemble (la peur) ? Cette histoire s'intitule « The horrorist ». Elle relate les trajectoires parallèles, puis la rencontre de John Constantine et d'Adèle, jeune Afro-Américaine « qui redistribue la souffrance » avec une équité aussi bouleversante que redoutable... Une œuvre exceptionnelle, d'une noirceur et d'une beauté si rare que, si j'osais, je la qualifierais bien de « voyage au bout de la nuit »... Si j'osais...

ARTIKEL UNBEKANNT

HOMO KRONIKA

UNE RUBRIQUE DE HURLE



Où la créativité est une pure fiction (2/2)

Jamais il n'a été autant question de guerre perpétuelle. Jamais. Les gazaouis sont davantage soumis au joug du tank, du missile, de l'hélico – en somme, de la machine – que les israéliens, aux bombes, à la déportation et à la ghettoïsation. Pourtant ces deux peuples ne datent pas d'hier ! Oh nom de dieu ! les voilà tous deux écrasés par leurs monothéismes qui, tenez-vous bien, adorent le même type...

Une guerre d'usure, de grignotage de terrain, aussi bien par les armes que par les images du reste. Une guerre menée aux noms d'immortels qui, eux, ne se mêlent en rien de cette lutte de pouvoir. Une guerre loin, très loin de notre petite France. Une guerre qui jamais nous atteindra puisqu'elle se mène là-bas, loin de chez nous, dans un autre monde. Un monde que l'on pourrait appeler Daar bien que là-bas, ce sont trois dieux qui, lorsque les soleils se croisent une fois l'an, s'affrontent

sans croiser eux-mêmes le fer. Les esclaves sont là pour ça. Et ce depuis mémoire d'homme. Autant dire depuis l'éternité. Dès lors, comment sortir du cycle solaire comme de la domination des immortels ?

Pour se faire, rien de tel qu'un opprimé qui, par hasard, échappe au sort que son maître lui réservait : la mort sur le champ de bataille. Et le voici errant à l'air libre ne sachant où aller. « *Vers le sep, (...) les camps d'esclaves de Barr-Find (...). Vers l'hor ou vers le far (...), les archers de Jargoth ou les femelles de Zembria. Et (...) ici,* » la famine. Personnellement, j'irai vers les femelles (sait-on jamais, le métier de reproducteur pourrait avoir des débouchés avantageux...). Mais j'on, le chninkel opprimé, est frappé par la lumière... Tant pis pour le CAP d'étafon.

La lumière donc, aveuglante – tiens!... Une véritable auréole qui émane de l'Un – un immense menhir rectangulaire qui vole dans les airs... sans même une rétrofusée au cul. « *Moi aussi, j'en ai assez de cette insignifiante poussière d'univers agitée sans répit de sa folie guerrière... Il faut que cela cesse !* » fait-il au rat perdu par sa liberté tout juste gagnée. « *Je suis le maître créateur des mondes!!!* » - allons-bon... encore un. Et le voilà qu'il lui ordonne de prêcher la bonne parole. Voilà pour le premier commandement (sait-on jamais, d'autres pourront suivre).

Un prophète est né, il lui faut sa Marie-Madeleine. Une prostituée ? Non. Une voluptueuse chninkel qui, parce qu'elle refuse sa nouvelle condition d'esclave d'un jet de pierre, va goûter à l'enfer du viol. En lieu et place d'une prostituée pas catho, une G'wel sauvée in extrémis par l'intervention virile de Boum-Boum, le compagnon de route du prophète (une sorte de grand singe qui a lui aussi échappé à la mort sur champ de bataille). Désormais hors de dangers, j'on lui raconte tant bien que mal toute l'histoire, elle, après s'être lavée la fesse ronde et les seins proéminents dans une rivière, lui propose de l'aide. J'on, le prophète, et la Chninkel, physiquement intelligente, se rendent alors à Maclar, le village de G'wel situé en plein désert, où tous les Chninkel vivent en liberté – enfin, en société ! Laquelle est régie par les anciens du village qui ne manquent pas d'exclurent « le Choisi », le prophète, l'élu, le Néo de Matrix, pour la raison que l'on imagine bien (ne pas perdre une seule once de pouvoir sur le peuple qui ne porte pas de chaîne...). J'on est donc exclu. L'exil manifestement. Un opprimé qui reçoit un commandement de dieu, le prêche du futur prophète (à ce stade il n'en est pas un), la prophétie qui annonce sa venue, sa Marie-Madeleine plutôt charnelle (j'ai pouffé lorsque je l'ai vu à la place de Saint-Jean dans une cène revisitée – à la première parution de cet album, le Da Vinci Code de Dan Brown n'avait pas fait son raffut puisqu'il n'a été écrit qu'en 2003), l'exode, la ville sainte, le rejet de ses pairs, l'exil... et à la lecture de l'ensemble, c'est bien le scénario du Nouveau Testament qui est déroulé – avec, en épilogue, un clin d'œil à 2001 : L'Odyssée de l'espace. Alors... qui y a-t-il de neuf là-dedans ? Pourquoi ! Le Grand Pouvoir de Chninkel est-il une œuvre inégalée dans le monde de la bd ?

Ai-je la prétention de répondre à ces deux questions ?
Assurément, oui.

A la première, je réponds que l'intrigue n'est pas neuve – et même qu'on connaît bien la chanson. S'ajoute à un scénario revisité toutes les caractéristiques de l'univers fantasy : des races diverses et variées qui s'entre-tuent, un héros faible, une quête impossible, la prophétie encore et toujours, une alliance hasardeuse, une géographie plutôt montagneuse, un oracle, des vilains méchants, etc... et, surtout, un très méchant ! The King of affreux pas beau. (Ici, nul doute que, contenu de la fin, c'est bien l'Un qui est le super vilain – ce qui en dit long sur la vision miséricordieuse de la religion... de la part des auteurs.) Rien de nouveau en somme. Question créativité : c'est zéro pointé. Une reprise du Nouveau testament associée aux recettes de l'heroic fantasy font de cette histoire l'exemple type de la thèse que j'ai avancé dans le numéro précédent. Parfaitement ! la créativité n'existe pas. Pourquoi ? Parce que l'on ne peut pas créer de rien. Toutes œuvres tirent leurs essences de celles qui les ont précédées. Aucune d'entre elles n'est née de rien. Il en va du Grand Pouvoir du Chninkel comme du Nouveau Testament – lequel est né de l'Ancien, lui-même largement inspiré du poème de la création des peuples de Sumer et d'Akkad : Enouma-Elish. D'ailleurs, Dan Mooch n'a-t'il pas écrit (là encore, voir le numéro précédent) que *Amergin and Gorvenal* de Tim White « commandée par Ridley Scott en 1997 n'est pas sans rappeler l'œuvre de Peter Bruegel *Les Chasseurs dans la neige de 1565* » ? La créativité n'existe pas ! Ce n'est que de la combinatoire. Les créatifs combinent, assemblent, arrangent les savoirs et les savoir-faire qu'ils ont appris – ne dit-on pas qu'il faille nécessairement parfaire les bases de telle ou telle activité ? Les créatifs – que désormais j'appellerai auteur – combinent les matières premières à la manière d'un cuisinier, il suffit d'arroser d'huile ici, de sel et de poivre là, en fonction... en fonction de quoi tiens !...

Ce qui m'amène à répondre à la seconde question... Pourquoi Le Grand Pouvoir de Chninkel est-il une œuvre réussie ? La réponse est simple. N'existe-t'il pas de bons cuisiniers comme de mauvais ? De bons dentistes comme des charcutiers du gosier ? De très bons charcutiers traiteurs comme des Leader Price ? Le Grand pouvoir de Chninkel est une œuvre réussie parce qu'il est question de saveur... Cela relève du goût. C'est bon. C'est bon parce que l'humour reste omniprésent (J'on ne cherche qu'à se taper G'Wel, mais y a toujours un machin subtil qui surgit pour les stopper..., Volga, l'oracle informe, ne s'active qu'en état d'extase..., etc.). L'amour, le sel de l'existence de ces personnages attachants qui efface adroitement toute tentative de prosélytisme.

Et cet épilogue qui prend la forme du prologue de 2001 : L'Odyssée de l'espace... C'est bon...

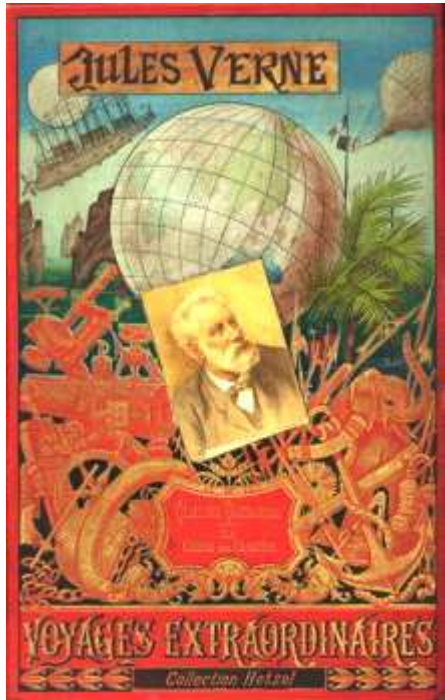
JUSTIN HURLE



ART et SF # 2



Nous avons compris dans Art et SF # 1 du précédent numéro de la Tête en l'ère la difficulté qu'ont les artistes de la science-fiction pour nuancer créativité et interprétation. Cela étant dû le plus souvent au manque de confiance, pour ne pas dire l'irresponsabilité, des commanditaires de la SF système. Quelques uns, de ces commanditaires, ont largement tiré profit en leur époque des techniques avant-gardistes des métiers de l'imprimerie permettant la vulgarisation à grande échelle.



Un Jules Verne, sans le support de son éditeur Hetzel et les dessins du peintre et illustrateur Léon

Benett, aurait-il obtenu le succès et la reconnaissance qu'on lui attribue aujourd'hui? Cela n'est pas certain, d'autant que d'autres facteurs, trop longs à développer ici et relevant plus d'une analyse économique que picturale, seraient à prendre en compte.

Soit dit en passant, à Jules Verne je préfère un artiste plus instinctif comme Albert Robida(1) (1848-1926). Verne est un auteur d'anticipation scientifique sachant exploiter les découvertes géographiques, physiques et mathématiques du moment. Robida est plus visionnaire, plus inventif, illustrant personnellement ses récits. Ses ouvrages « Le vingtième siècle » et surtout « La guerre au vingtième siècle » en 1887 sont étonnamment anticipateurs de l'art de la guerre du XXIème siècle : « ...Les torpilleurs nageant et évoluant sous les flots avec une remarquable vélocité... », « ... les aéronefs Voltigeurs tournaient, viraient, s'élevaient et plongeaient ensuite pour tacher de se prendre en flagrant délit de fausse manœuvre. ». Y sont également décrit nos armes contemporaines : lance-flammes, armes bactériologiques, etc...



Tiens ! Voilà donc que nous devons parler art et que, petit à petit, au fil des mots, nous en sommes à décrire l'attirail militaire du parfait petit soldat de notre cher monde des humains. Au risque de nous égarer reprenons. Et pour bien comprendre cet égarement disons qu'il s'agit bien là de synesthésie sensorielle des perceptions créatives de l'artiste. Un mot, une forme, une couleur, un mode d'existence et c'est la machine psychique toute entière qui s'emballa. Voyons : l'œuvre de Verne fut créée à l'époque dite de la révolution industrielle, pas étonnant donc que ses engins semblent tout droit sorti d'une usine de tonnellerie et boulonnés à outrance, une vision nostalgique que certains de nos auteurs et ingénieurs utilisent encore de nos jours puisque nos engins spatiaux

sont assemblés de matériaux quasi identiques. Il y a eu la bataille idéologique des plus lourds et des plus légers que l'air, il y aura-t-il celle des temporels et des intemporels ? Le futur c'est demain.

Le mouvement surréaliste (1917) a exploré une voie nouvelle de la création subconsciente. Depuis tout semble avoir été défriché, mais c'est sans compter sur le génie inventif des artistes pour ouvrir de nouvelles brèches. Toutes possibilités n'étant point à écarter, la NASA, dans les années 70, à Cap Canaveral, a construit un Musée réunissant des œuvres d'art traitant du sujet spatial. Cela devait permettre aux scientifiques de la base d'y découvrir des idées neuves pouvant orienter leurs recherches. Les inventions imaginaires de jadis, qualifiées de science-fiction, ne font-elles pas actuellement partie de notre quotidien ?

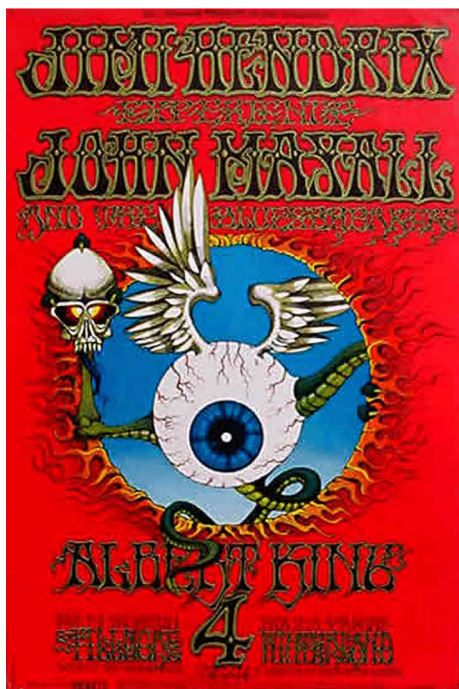
Revenons aux émotions sensorielles alimentant le pouvoir créatif artistique.

Image et musique.

L'une et l'autre sont indissociables d'une représentation visuelle mentale. Si une représentation graphique est utile commercialement, pour une œuvre écrite, le système est évidemment le même pour une œuvre musicale. Les grandes envolées romantiques de Delacroix et Chopin ont aimablement exploité le mécanisme que nous appelons actuellement audiovisuel, le pouvoir visuel devant orienter le client dans ses choix. Il n'y a qu'à voir dans les bacs des grands distributeurs l'agressivité qu'exerce l'image des CD et DVD poussant à la consommation et des clips vidéo souvent sans rapport avec le sujet traité.

Tiens ! Justement en parlant musique je pense à Frank Frazetta décédé le 10 mai dernier. Son monde imaginaire a inspiré bien des musiciens dont Wolfmother(2) en 2006 donnant de bons titres comme : Dimension, White Unicorn, Witchcraft. Des chansons illustrant bien le mariage de l'art visuel et auditif. **Rick Griffin**(3) (1944-1991) et son graphisme innovant, déjà évoqué dans Art et SF #1, a fort bien conjugué les rapports étroits de l'image et de la musique du mouvement psychédélique et underground des 70' du pays du surf, la Californie. Il rejoint le Family Dog, créé par Mouse et Kelley, qui organise les concerts rock au Avalon Ballroom avec des musiciens comme : Chuck Berry, John Mayall,

Jimi Hendrix mais surtout avec les groupes Quicksilver, The Doors, Iron Butterfly, Grateful Dead, etc... Un graphisme certes innovant, souvent indéchiffrable ou incompréhensible mais en parfaite harmonie avec la fièvre explosive Beatnik et ... la guerre du Vietnam.



Rick Griffin Poster pour Jimi Hendrix et John Mayall (1968)

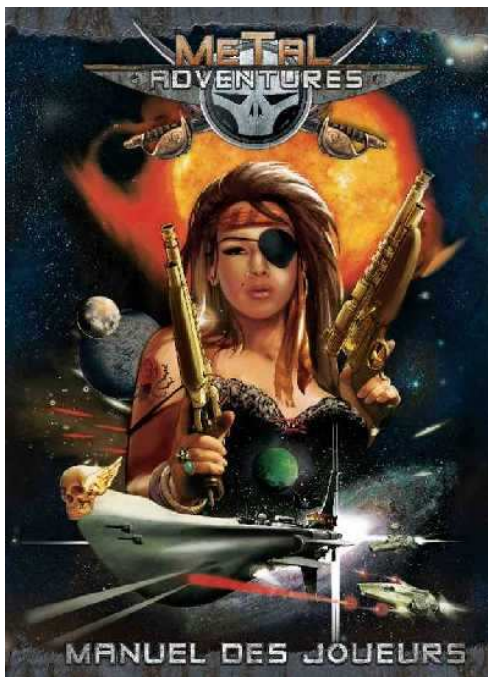
Depuis le Pacifique roule toujours ses vagues, ses acteurs roulent diverses autres choses, Rick a roulé un peu trop vite sur sa Harley le 18 août 1991 et la Marie Jeanne a bien du mal à sortir de ses brumes enivrantes.

DAN MOOCH

Bibliographie

- (1) *Albert Robida, « La guerre au XXème siècle (1887), Georges Decaux Editeur, Paris. Réimpression : 1991, Editions Tallandier « successeur » Paris.*
- (2) *Wolfmother, Disque Modular (2006).*
- (3) *Rick Griffin, « Rick Griffin », AMP Editeur (1980).*

Arnaud Cuidet est un digne représentant de la troisième génération des créateurs de Jeux de Rôles (JdR). La première, dans les années 80, est représentée par des hommes comme Didier Guisérix (rédac-chef du Casus Belli historique avec François Marcela-Froideval), Fabrice Sarelli (Hexagonal), les frères Balcezac (Jeux Descartes) et quelques autres qui ont défriché les sorties américaines pour les faire connaître au public français, ont fréquenté la rue d'Ulm (Normale Sup a été le terreau du Donjon et Dragons à « la française ») et ont « préparé le terrain » de la seconde génération des années 90. Et là c'est un festival, s'appuyant sur la première génération et leurs mauvaises expériences du monde de l'édition un pool incroyable de créateurs vont donner les plus belles œuvres de la création rôlistiques mondiales (si, si !).



Des personnes devenues célèbres dans la littérature de fantasy et de science-fiction sont directement issues de ce creuset : Fabrice Colin, Pierre Grimbert, Stéphane Marsan, Matthieu Gaborit et bien d'autres. Trois éditeurs sortent du lot, Asmodée/Siroz (avec Croc) publient « In

nomine « Satanis », « Bloodlust », « Bitume » « Nightprowler », etc..., Jeux Descartes « Légendes » « Maléfices » « Mega » « Thoan » et Multisim avec « Agone » « Guildes » « Rétrofutur » « Néphilim ». Les productions de ces différentes équipes de créateurs sont tout simplement géniales. Mais le milieu des jeux de rôles n'est pas rentable, les équipes qui ne se reconvertissent pas rapidement dans des jeux de société à destination du grand public s'effondrent. Le modèle économique du JdR ne permet pas de dépasser le stade des mini-structures sans plonger immédiatement dans le gouffre. Pourtant la troisième génération est en train d'éclore représentée magistralement par des parias qui ont entraîné leur cerveau dans les différentes équipes de seconde génération. Sébastien Célerin et Arnaud Cuidet par exemple en sont des représentants types. Dotés d'un pouvoir créatif qui n'a rien à envier à leurs anciens, dotés très vite de l'expérience de l'échec de la seconde génération, ils font preuve d'un pragmatisme à toute épreuve, ne leur manque plus qu'un « sponsor » pour exciter leur esprit d'entreprise... Une nouvelle révolution est en marche ?

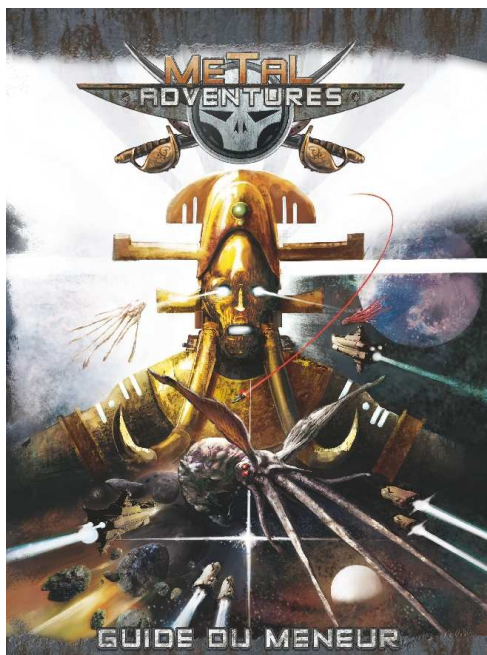


En attendant Arnaud nous a concocté pendant de longs mois un petit bijou à consommer sans modérations : « Metal adventures ».

« Seule, nue, cruelle... »

Comme son nom ne l'indique pas (de façon assez étonnante d'ailleurs !) ce JdR a pour thème les pirates de l'espace. Pur jeu de Space Opera, vous interprétez un/une pirate partant pour des aventures spatiales débridées. Courses, abordages, poursuites, partages de butin, accidents spatiaux, extra-terrestres et mutants, tout est là pour une activité pirate jubilatoire. Comme toujours avec Arnaud, les règles sont présentées avec clarté, rigueur (Multisim lui avait confié les règles de combat de la dernière édition de

Néphilim) et beaucoup d'humour¹. L'ambiance est un pot-pourri entre le space opera classique et la flibuste du XVIIIème avec des références fréquentes aux traditions pirates (rhum, butins et Île de la Tortue »).



...l'aventure spatiale, l'héroïsme et le panache...

La richesse de l'univers et la qualité des suppléments rend le jeu « éternel ». Les règles de base sont présentées en quadri avec une iconographie riche et nous sommes accompagnés dans la lecture par Stella Bell, capitaine pirate, généreusement fournie par la nature (hommage à Julie Strain) au courage et à l'esprit acérés. Que vous soyez débutants ou expérimentés dans le JdR si l'aventure spatiale, l'héroïsme et le panache vous attirent, « Metal adventures » est fait pour vous² !

JEAN-HUGUES VILLACAMPA

¹ Arnaud m'avait demandé quel défi je lui imposerais pour son jeu et je lui avais dit que le texte devait commencer par « Seule, nue, cruelle... » : Fait !

² Sont sortis « Le manuel des joueurs » qui permet de jouer, « Le guide du meneur » révèle les secrets du monde, et deux suppléments destinés à enrichir l'univers : « La prise et le profit » (aaaaah !) et « La guerre et la désolation » (argh !)

« Toutes les facettes de l'angoisse et du mystère » : petite introduction à l'œuvre de Serge Brussolo.

Car par où cet homme est passé, si l'herbe peut repousser, elle n'aura plus jamais la même couleur.

Trente ans. Voilà trente ans que, tel un Sisyphe mutant, Serge Brussolo balance des pavés de métal noir dans la mare d'une fiction française stagnant mollement sur des « acquis » (sociaux ?) hors d'âge. Trente ans. Plus de cent vingt livres. Une production monstrueuse, acharnée, due à un imaginaire volcanique perpétuellement en ébullition, et dont les laves acides ont abordé tour à tour les rives de l'anticipation, du fantastique et du thriller pour mieux les rendre poreuses... Car par où cet homme est passé, si l'herbe peut repousser, elle n'aura plus jamais la même couleur. Comme tous les électrons libres et les vrais créateurs, Brussolo est en effet toujours à l'étroit – son don pour décrire des intérieurs oppressants (« Catacombes », « Sécurité absolue ») en témoigne autant qu'un goût pour les décors « vivants » et changeants (« Cauchemar à louer », « La croix de sang »). Le tout en termes non-métaphoriques donnant ceci : s'il maîtrise parfaitement les « genres » dans lesquels il évolue (mieux vaudrait dire en l'occurrence « qu'il fait évoluer »), il s'en sert sans cynisme mais avec une puissance imaginative telle qu'il peut faire table rase de toutes leurs figures imposées.

...son usage pervers de la peur...

Peintre des névroses en devenir et des phobies en trompe l'œil (« La nuit du venin », « Docteur squelette »), Brussolo n'aime rien tant que semer le doute dans l'esprit de ses lecteurs, et son écriture fiévreuse, charnelle, traversée de fulgurances stylistiques aux antipodes de l'effet facile est toute entière au service d'une atmosphère vénéneuse participant activement à l'intrigue. Ainsi en va-t-il de son usage pervers de la peur, étape terminale de l'angoisse, moment béni du « bas les masques », à la fois choc frontal et point de non-retour, que Brussolo préfère nous asséner d'emblée à coup d'images-choc... pour tenter de la désamorcer en de vaines tentatives d'autosuggestion – « Elle devenait folle, ses nerfs craquaient » – (« L'ambulance ») peu à peu submergées par la marée montante du fantastique pur ! « Entretenir le mystère » est la clé de voûte

des univers brussoliens : qu'ils soient médiévaux (« Le château des poisons »), contemporains (« Armés et dangereux ») ou futuristes (« Rempart des naufrageurs »), nul n'y est à l'abri de « La peur qui rôde », et surtout pas des personnages principaux tous plus faillibles les uns que les autres...



Pas de conseil de lecture pour finir : prenez n'importe quel Brussolo (sauf les « Peggy Sue », qu'il aurait mieux fait d'écrire sous pseudonyme...) et vous constaterez aussitôt après l'avoir lu – d'une traite, j'en suis sûr – que vous vous révélez incapable de résister à l'impérieuse envie... d'en dévorer un autre ! Je reviendrai ultérieurement sur l'œuvre de cet auteur hors-norme, dont l'examen seul pourrait nourrir plusieurs numéros de notre modeste fanzine, et dont la lecture devrait vous assurer de longues nuits sans sommeil...

ARTIKEL UNBEKANTT

**M@INE
COPY**

54, rue Parcheminerie – ANGERS

Tél. 02 41 43 88 54

maine.copy@orange.fr

ⁱ Pour creuser davantage l'idée : *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Pierre Bourdieu, Du Seuil, 1979.