

Lurelu



Hockeyeurs cybernétiques : le double tranchant du pouvoir

Marie Fradette

Volume 36, Number 2, Fall 2013

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/69873ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (print)

1923-2330 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Fradette, M. (2013). *Hockeyeurs cybernétiques : le double tranchant du pouvoir*. *Lurelu*, 36(2), 89–90.

Hockeyeurs cybernétiques : le double tranchant du pouvoir

Marie Fradette



89

Publié pour la première fois en 1983 aux Éditions Paulines, le roman de science-fiction *Hockeyeurs cybernétiques*, réintitulé *L'arrivée des Inactifs* en 1993 à La courte échelle, projetait les lecteurs dans un monde futur, celui des années 2000; un 2010 individualiste fait de trahison, d'argent, de pouvoir, mais aussi d'espoir et d'humanité. Un futur qui n'en serait plus un à l'heure de la réédition si Denis Côté n'avait pas choisi de retirer les précisions chronologiques. Cette absence de repères a l'avantage de nous situer dans un univers qui adviendra peut-être un jour. On plonge alors dans cette version qui réunit les quatre tomes de la série en une brique de 500 pages chez Soulières éditeur. La tétralogie de Côté est construite sur des oppositions claires entre la vérité et le mensonge, entre l'humanité et la robotisation, puis entre la sincérité et la trahison, le tout sur fond de hockey. Une analyse des personnages principaux et des visions du monde invite à comparer deux mondes distincts imaginés par l'auteur, à mieux comprendre et interroger celui dans lequel nous vivons.

Des personnages aux noms significatifs

Les personnages principaux imaginés par Côté ont tous une personnalité qui reflète nos structures sociales. Par exemple, les assoiffés de justice préconisent avant tout la défense des droits collectifs, certains ont plutôt une attitude individualiste et sont prêts à tout pour arriver à leurs fins, alors que d'autres, plus faibles, restent soumis et dominés. Ces traits de caractère sont, bien entendu, observables grâce aux différentes actions de chacun, mais leur nom témoigne dès le départ de leur visée. Amenez les élèves à établir une liste des protagonistes et à en dégager les principaux traits. Rapidement nous comprenons qu'ils se divisent en deux groupes, en l'occurrence les humains et les robots.

Vous pouvez d'abord observer les robots qui sont contrôlés par Rutabaga, connu

aussi sous son vrai nom, David Swindler, employeur à la forme imprécise, propriétaire de Michel Lenoir et de l'équipe de hockey : «La chose que Paperback avait déplacée dans sa direction n'était rien d'autre qu'une longue boîte sur quatre roues, garnie d'une quantité de protubérances, écrans, touches et orifices. Voilà ce qu'était Rutabaga : une sorte de sarcophage orné de mille gadgets hétéroclites» (p. 26). Grand manitou, il domine non seulement l'équipe de hockey, mais contrôle aussi le peuple grâce à cette emprise qu'a le sport sur les gens. À cet effet, l'analogie entre le «rutabaga» et la fonction de ce robot est intéressante. Racine comestible, le rutabaga, comme la pomme de terre, permettait de nourrir le peuple affamé en temps de disette. On pourrait ici associer le besoin de divertissement des gens, leur faim de hockey, au besoin essentiel satisfait ici par le rutabaga. Ajoutez à cela la traduction française de «*swindler*», soit escroc, et vous avez un portrait complet du personnage. Swindler est avant tout une puissance malhonnête, prête à tout pour assurer sa domination. Voyez ensuite Shade, leader naturelle, admirée du peuple, qui a pour mission d'encourager le groupe des rebelles à tenter une insurrection sanglante. La traduction du mot «*shade*» nous renvoie à l'action d'ombrager ou couvrir d'ombre. Ce mot a aussi un autre sens, en l'occurrence «nuance», plus ou moins pertinent ici. *Shade* est souvent confondu avec «*shadow*», qui est en fait l'ombre elle-même. Demandez aux élèves de trouver la signification de ces mots et de voir ensuite à quoi cela correspond dans le roman. Robot imaginé par Swindler, pour assurer un contrôle sur les rebelles, Shade pourrait être vue comme étant l'ombre de Rutabaga.

Du côté des humains, Virginia Lynx est sans doute un des personnages les plus importants du récit. Journaliste au journal de gauche *Mother Goose*¹, elle voit tout, ressent tout. Un œil de lynx, dirait-on. Relevez avec les élèves les traits de caractère qui permettent de la définir ainsi. N'est-elle pas la

première à se méfier du Michel Lenoir froid et insensible? N'est-ce pas elle qui ouvre les yeux à Lenoir sur les inégalités? Elle flaire les pistes avant tout le monde. Vous pouvez aussi amener vos élèves à voir le lien que l'on peut faire avec l'auteure Virginia Woolf, écrivaine féministe qui a inspiré Denis Côté pour la création de Lynx.

Les lieux présentés sont tout aussi porteurs de sens. Côté met en scène deux villes, ou plutôt une, scindée en deux, où vivent les Actifs et les Inactifs. Que représentent ces groupes? À cet effet, le nom des villes tient lieu d'indice : Lost Ark², ou l'Arche perdue, est l'ancienne ville habitée par les chômeurs, ou les Inactifs, et elle s'oppose au Freedom State, État de la liberté, occupé par les Actifs, soit les travailleurs. Invitez vos élèves à observer ces détails qui en disent long sur la nature des personnages, des lieux et qui composent finalement un tout significatif.

Fanatisme et manipulation des masses

Analysez par la suite le héros de cette saga, Michel Lenoir, le dieu-hockeyeur. Que représente-t-il? Adulé par le peuple qui lui voue un culte inconditionnel, Lenoir devient malgré lui un objet manipulé par le pouvoir. Après avoir compris qui était véritablement Swindler, Lenoir s'enfuit dans l'ancienne ville où il errera incognito un moment. Pendant ce temps, Swindler crée un robot identique au héros sportif et parvient ainsi à faire passer ses messages par le biais de cet androïde. À partir de ce moment, le joueur de hockey n'est plus propriétaire de son image. Pourquoi ne pas interroger vos élèves sur le rôle et l'influence des dieux mythiques, des idoles sur le peuple? Le fanatisme exalte, mais peut aussi mener à des gestes graves. L'auteur des *Hockeyeurs cybernétiques* démontre de façon éloquente les deux côtés de ce même pouvoir. Obnubilé par cette distraction qui lui fait oublier sa condition misérable, le peuple est facilement géré : «Les Inactifs menaient une vie tellement vide, tellement désespérée, qu'ils ne vivaient à présent qu'en

fonction de Michel Lenoir» (p. 167). Le hockey est ici en fait la source d'un même pouvoir exploité différemment. Amenez les élèves à comprendre de quelle façon chacune des entités, Swindler et Michel Lenoir, se sert de la popularité pour s'attirer la sympathie du peuple. Le Lenoir androïde est utilisé pour dominer, pour contrôler l'opinion publique. Il devient une marionnette au service du pouvoir. L'autre, l'humaniste, le vrai Lenoir, utilise cette même popularité pour dévoiler la vérité au peuple, leur dire qu'ils ont été dupés par les autorités, mais aussi afin de rétablir un équilibre, pour sensibiliser le peuple aux inégalités qui ont cours.

La quête de Lenoir s'inscrit à cet effet dans l'opposition entre deux univers, deux visions du monde, entre le vrai et le faux. Tout au long du roman, le héros participe d'une quête de Vérité qui vise à faire la lumière sur l'ombre projetée sur le peuple. Voyez avec les élèves tout ce qui fait figure de mensonge, notamment Lenoir robotisé, la rébellion provoquée par Shade qui n'est en fait qu'une manigance de plus de Swindler, et les complices qui deviennent traîtres, Thomas en tête. Cette quête de transparence est d'abord entreprise par Virginia Lynx qui éveille Lenoir à la présence d'inégalités et d'injustices. «On dirait que vos paroles m'ont ouvert les yeux. Je ne comprends pas tout ce que vous m'avez dit l'autre jour, mais... c'est comme si je voyais mieux les choses maintenant» (p. 98). Puis, tout au long du récit, alors que Lenoir quitte le Freedom State et se rend chez les Inactifs, sa quête commence véritablement. Invitez les élèves à voir l'évolution de Lenoir en repérant les passages dans lesquels il exprime son éveil puis son besoin de vérité. «J'essaie de battre en brèche tous les mensonges que l'on dresse autour de nous. Ah, si Virginia Lynx savait quel effet ces mots avaient eu sur lui!» (p. 272). L'humanité de Lenoir et des rebelles pacifiques s'oppose alors à la froideur et à l'insensibilité des robots qui occupent non seulement l'espace, mais le corps du héros : «En observant ainsi son double, Michel ressentit plus que jamais le désir de

se reconquérir lui-même, de revendiquer le droit d'être plus qu'une image, plus qu'un mensonge habitant un organisme cybernétique» (p. 308). Lenoir désire avant tout dire aux citoyens à quel point ils vivent dans un monde de faussetés : «Concentré sur ce qu'il avait besoin de dire, Michel ne pensait déjà plus à la rébellion ni à Shade, à la violence future ni à la mort. Ce qui lui importait, c'était de déchirer le voile qui dissimulait la vérité à la population» (p. 317).

Découvrir la science-fiction : regard sur des réalités probables

Pour Denis Côté, la science-fiction permet de raconter ce qui pourrait être un jour. Elle permet une projection dans le futur en tenant compte des réalités du présent. Cette façon de faire nous permet d'imaginer ce que pourrait être notre monde dans de meilleurs ou souvent dans de pires conditions. Les quatre romans de Côté, publiés à l'origine entre 1983 et 1990, mettent en scène des faits qui étaient déjà présents à l'époque et qui sont aujourd'hui palpables. Prenez d'abord les inégalités sociales entre les riches et les pauvres, la présence importante de chômeurs, représentés par les Inactifs, l'omniprésence du mensonge ou encore la manipulation par le pouvoir qui sont des composantes de nos sociétés occidentales. Ajoutez à cela les problèmes liés à l'environnement, à l'eau, aux ressources naturelles. Côté avait déjà extrapolé ces réalités. Profitez de cette lecture pour amener les élèves à voir en quoi la science-fiction, plus que le fantastique et le merveilleux, permet d'anticiper, de réfléchir à ce qui sera. Proposez-leur des titres qui appartiennent à ces catégories afin de les initier aux différences entre les «genres». Ainsi, l'univers fantastique de Bryan Perro tout comme le merveilleux des contes de fées ne permettent pas les mêmes mises en scène, ce qui peut mener à des analogies intéressantes. Puis, amenez-les à découvrir d'autres auteurs de science-fiction québécoise et les préoccupations inscrites au cœur

des œuvres. Si Côté plante son décor en Amérique du Nord, sur une planète encore viable, d'autres auteurs, tels Daniel Sernine, Francine Pelletier, Jean-Louis Trudel, Michèle Laframboise, proposent des vies extraterrestres puisque la surface de la Terre est devenue impropre à la vie humaine. Il y a là matière à discuter un bon moment!



Notes

1. *Mother Goose's* s'inspire de *Mother Jones*, un magazine d'enquête étatsunien fondé en 1976 et toujours actif, nommé ainsi en l'honneur de Mary Harris «Mother» Jones, une syndicaliste et militante engagée qui a œuvré pour la défense et le bien des ouvriers, notamment des enfants travailleurs, aux XIX^e et XX^e siècles.
2. Clin d'œil au cinéma ici, *Lost Ark* rappelle aussi le film *Raiders of the Lost Ark* (*Les aventuriers de l'Arche perdue*) de Steven Spielberg, paru en 1981. Par ailleurs, Daniel Sernine m'a fait remarquer que les initiales de cette ville, L.A., sont celles par lesquels (en anglais) on désigne couramment Los Angeles, ville souvent mise en scène dans les œuvres de science-fiction, et par ailleurs hôtesse de la riche équipe de hockey, les *Kings*, qui eut plusieurs joueurs-vedettes canadiens-français au fil de son histoire.

N'oubliez pas...
de visiter régulièrement
www.lurelu.net
pour les articles et reportages
qui ne paraissent pas dans la revue,
pour les nouvelles les plus récentes
dans les domaines
de l'édition et des prix littéraires.