

Trois classiques

Alain Bergeron, *Phaos*, Québec, Mire, 2003, 576 p.

Élisabeth Vonarburg, *Le jeu des coquilles de nautilus*, Québec, Alire, 2003, 320 p.

Jean-Pierre Guillet, *La cage de Londres*, Québec, Alire, 2003, 246 p.

Sylvie Bérard

Numéro 115, automne 2004

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/36951ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Productions Valmont

ISSN

0382-084X (imprimé)

1923-239X (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Bérard, S. (2004). Compte rendu de [Trois classiques / Alain Bergeron, *Phaos*, Québec, Mire, 2003, 576 p. / Élisabeth Vonarburg, *Le jeu des coquilles de nautilus*, Québec, Alire, 2003, 320 p. / Jean-Pierre Guillet, *La cage de Londres*, Québec, Alire, 2003, 246 p.] *Lettres québécoises*, (115), 25–26.

Trois classiques

Contrairement à ce que l'on se plaît parfois à croire, la science-fiction n'est pas que variation sur des scénarios récurrents. Bien que le genre ait ses thèmes de prédilection, il faut encore les agencer, les doser, les fusionner avec art. Marcher sur la frontière étroite entre les universaux et — oui — les clichés.

S-F & F

SYLVIE BÉRARD

ALAIN BERGERON CONNAÎT SES CLASSIQUES, comme on peut le constater dans les chroniques régulières qu'il tient dans la revue québécoise de science-fiction *Solaris*. Dans son roman *Phaos*, développé à partir d'une nouvelle parue en 1994 sous le titre « L'homme qui fouillait la lumière », il a choisi de fusionner deux poncifs très féconds en science-fiction et a priori fort peu compatibles : le *space-opera* et le *cyberpunk*.

DES VALEURS SÛRES

Le *space-opera* met habituellement l'accent sur l'action plutôt que sur les progrès technologiques. Bergeron adopte d'abord l'expression au pied de la lettre, s'amusant à appliquer une certaine forme opératique à son roman, le divisant en actes ponctués d'intermèdes. Du *space-opera*, il retient également quelques éléments fondamentaux, à commencer par la bataille spatiale — quoique l'affrontement se déroule en fait ici au sein d'une entreprise ayant son siège social sur la Lune — et par l'aventure romantique — comme en témoigne la conclusion du roman. Cependant, on chercherait en vain les schématisations scientifiques hâtives qui marquent le sous-genre.

L'auteur flirte avec le *cyberpunk*, optant pour une science-fiction où l'élément scientifique n'est pas seulement décoratif et situant son récit dans un futur proche, la fin du XXI^e siècle, à une époque où les réseaux se font omniprésents et où les multinationales dominent le monde. Un des enjeux du roman est en effet la disparition d'un « psystème » nommé *Phaos*, capable de fournir une solution au problème de la faim dans le monde. Ces choix génériques et narratifs produisent une œuvre originale et personnelle, qui allie la rigueur du second sous-genre à la joyeuse liberté du premier, sans se priver de certaines touches relevant du roman d'espionnage, dans un récit



qui relève autant de l'exploration scientifique... que de la quête philosophique.

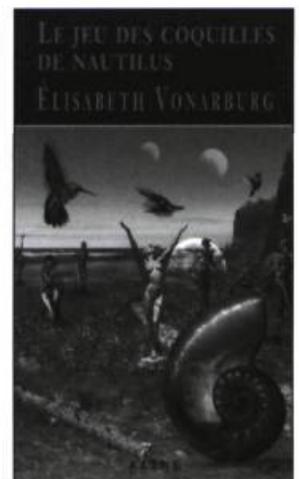
L'homme qui est assis devant la machine est un fouilleur de lumière, un des tout derniers qui soient au monde. Un mal profond le ronge. Comme le logop qu'on lui a demandé d'examiner, il n'y a pas que la vieillesse qui le mine. La jalousie, le chagrin et le désespoir conjuguent leurs efforts pour lui briser le cœur. La vie elle-même lui donne des nausées. (p. 241)

Difficile cependant de résumer cette histoire colossale aux multiples ramifications. Cela dénote toute la richesse du récit, mais trahit aussi une des faiblesses du roman : on a du mal à se raccrocher à une figure romanesque, à être captivé par ses aventures ; s'il y a un personnage dans ce roman, c'est la science elle-même. Cependant, on retrouve l'écriture sobre et léchée d'Alain Bergeron, et aussi la même ironie triste et touchante qui caractérisait entre autres son recueil *Corps-machines et rêves d'ange* (Vents d'Ouest, 1997). Ce livre demeure de l'excellente science-fiction et du bon Alain Bergeron ; il intéressera particulièrement ceux et celles qui ne carburent pas à la psychologie des personnages et que les bonnes grosses briques à teneur *high-tech* n'effarouchent pas...

TOUT VONARBURG

Élisabeth Vonarburg est presque devenue, avant la lettre, une auteure classique de la science-fiction québécoise. L'éditeur Alire semble avoir pour projet de publier toutes les nouvelles que l'auteure a fait paraître jusqu'à maintenant. En 2000, l'éditeur nous avait donné *La maison au bord de la mer*, première anthologie thématique. Ce second recueil réunit des nouvelles explorant les voyages entre les univers parallèles et appartenant à un ensemble que l'auteure elle-même nomme « cycle du Pont ».

On retrouvera peu d'inédits parmi les six textes que contient le recueil. Celui-ci nous donne toutefois accès en simultanée à des histoires parues séparément et parfois à plusieurs années d'intervalle, telles que les versions légèrement remaniées des nouvelles « Le pont du froid » et « Le nœud », parues en 1980 et intégrées au roman *Les voyageurs malgré eux*, « La machine lente du temps » (1984), « Le jeu des coquilles de nautilus » (1986) ou la novella « Chanson pour une sirène » écrite



en collaboration avec Yves Meynard (1992).

Un peu comme dans le roman d'Alain Bergeron, c'est l'univers lui-même qui occupe toute la place, qui devient la figure centrale des récits. Cependant, le recueil se constitue autour d'un élément commun, de sorte que l'on peut, d'une nouvelle à l'autre, évoluer dans des lieux semblables ou suivre des personnages portant les mêmes noms : Kathryn, Egon, Talitha. Mais on est bien en science-fiction, alors cela ne signifie pas que chaque nouvelle soit une

suite de la précédente. Il s'agit plutôt ici de versions du même personnage, du même lieu, du même événement historique ; de la façon qu'ils se seraient développés dans deux univers parallèles.

Ainsi, dans « La course de Kathryn », la seule nouvelle inédite, Élisabeth Vonarburg exploite une nouvelle facette du personnage éponyme. On y retrouve une Kathryn qui, à partir de la culture totalitaire où elle est née, poursuit sa course éperdue dans les univers parallèles. Chaque fois, elle rencontre une version légèrement décalée de la réalité, chaque fois elle se lie pour mieux fuir juste après, coupant les ponts derrière elle, mais semant l'idée scientifique d'un « Pont », cet appareil permettant de sauter d'un monde à l'autre.

Dans cette nouvelle comme dans les autres, on retrouve aussi cette finesse d'écriture, cette façon retenue et parfois elliptique de dire et de raconter qui caractérise l'auteure, et aussi un regard tout en lucidité et en nuances, sur la société.

Toutes les cités ont de la mémoire, malgré leurs dirigeants. Y compris la mémoire des autres : roulements de tam-tam, éclat de dents blanches, un Africain en boubou multicolore essaie de monnayer sa nostalgie. Elle fouille dans sa poche de jean — elle a toujours de la monnaie, qu'elle donne en suivant son caprice, puisque seul l'arbitraire du con peut répondre à l'absurde multiplication de la demande. (p. 79)

Le jeu des coquilles de nautilus, dans son ensemble, est un recueil solide, singulièrement organique, à valeur d'anthologie, qui permettra autant de découvrir Vonarburg que de se rappeler de beaux moments de lecture.

DANS TOUS SES ÉTATS

Jean-Pierre Guillet, dans son roman *La cage de Londres*, revisite aussi ses classiques. L'entreprise est ambitieuse : imaginer une suite à *La guerre des mondes* de H.G. Wells. Le projet est avoué, assumé, et même rendu explicite dans une postface de l'auteur. Wells est évoqué dans le roman à titre de prophète, et ses monstres extraterrestres sont importés tels quels dans le récit :

Les maîtres sont bien tels que les a décrits en premier le prophète Wells, jadis. Leur face arrondie (ou leur corps, puisqu'une telle distinction n'existe pas chez eux) palpite constamment au rythme d'une respiration haletante. Leur corps gris-brun, aux reflets huileux, est de taille comparable à un homme



ÉLISABETH VONARBURG

de haute stature, en plus massif. Une sorte de bec en V leur tient lieu de bouche, tandis qu'un orifice tympanique à l'arrière fait office d'oreille. [...] Sous la bouche, deux faisceaux de huit tentacules, très mobiles, remplacent avantageusement les mains. (p. 11-12)

L'auteur exploite également un scénario qui revient souvent en science-fiction (jusque dans *Battlefield Earth*, roman du père de la scientologie Ron Hubbard) : celui du héros qui s'évade d'un espace concentrationnaire où les humains sont tenus en esclavage. Le roman s'amorce au moment où George, le héros, s'appête à subir son premier prélèvement de sang destiné à assurer la survie des extraterrestres. Toute la quête du personnage visera dès lors à comprendre ce qui a amené les humains à se soumettre aux monstres venus d'ailleurs et à accepter leur condition. Pour cela, il se liera à l'un d'eux en tant qu'animal de compagnie, ce qui lui permettra d'explorer les quartiers non humains et de comprendre la psychologie des maîtres. Cependant, Guillet surfe sur les idées semées par Wells, et le scénario de libération n'est pas uniquement euphorique, le

groupe des humains s'étant habitué à son statut de cheptel et ayant transposé les exigences des Seigneurs en une série de rituels ayant pour effet de calmer les foules. Il faudra toute la détermination de George pour vaincre tant les résistances physiques de l'envahisseur que les réticences psychologiques de ses congénères.

Le roman n'est pas toujours mené de manière fluide, et quelques épisodes sont racontés à la hâte, comme si l'auteur avait bâclé certains passages pour s'intéresser aux nœuds de l'histoire. On ne peut pas dire non plus que les personnages soient bien approfondis. Il n'en demeure



JEAN-PIERRE GUILLET

pas moins que Jean-Pierre Guillet revisite de manière stimulante le roman d'H.G. Wells. Son récit, tout en se donnant à lire comme une suite, épouse la structure du texte original. Il est jusqu'à la conclusion du roman qui se présente de manière similaire, abrupte, inattendue, fruit de l'intervention d'un *deus ex machina* : peu à peu, les ponts se coupent entre la planète des extraterrestres et celle des humains, et l'envahisseur abandonne la partie. Cela, toutefois, comme dans *La guerre des mondes*, laisse ouvertes les possibilités : que feront les humains lorsque, à leur tour, ils auront acquis la possibilité de se rendre sur la planète de leurs anciens maîtres ?

