



Livre

(par Pascal Rivière)

Le dictionnaire de Lemprière (Lawrence Norfolk – Livre de Poche)

Lemprière, un jeune intellectuel naïf, cherche à écrire un dictionnaire tout en recherchant l'assassin de son père et une amie d'enfance dont il est amoureux et qui est certainement la fille du meurtrier. Notre aventurier candide se retrouve mêlé – par le sang – à une machination ancestrale conduite par une société secrète puissante et impitoyable. Les cadavres s'accumulent, les mystères s'épaississent, et Lemprière traverse cette histoire le nez en l'air, tour à tour manipulé et pourchassé sans trop s'en rendre compte, divisé dans sa course après deux comètes : l'amour et la connaissance.

Lawrence Norfolk est l'un de ces romanciers dits «érudits» qui seraient nés dans le sillage de Umberto Eco. Ce dont il se défend, certainement à raison, tout en nous pondant Le dictionnaire de Lemprière, sorte de roman mutant qui laisse surpris, à la fois en bien et en mal. Le style littéraire de Norfolk, qui se veut baroque, à l'instar de son univers, est souvent déconcertant, et fréquemment lourd et inesthétique. Les longueurs sont légions, entrecoupées de scènes fulgurantes qui saisissent l'imagination du lecteur et le laissent pantois quand l'action redémarre. On crie au génie, entre deux somnolences. L'atmosphère est étouffante, marquée par la cité de Londres au XVIIème siècle, bruyante, sale, hantée par les coupe-jarrets, par les vengeances, hystériquement bouleversée par des personnages turbulents et jacasseurs, grandioses ou absurdes. Assassins, prostituées, veuves vengeresses, nobles déçus et décadents, juges puritains, capitaines nostalgiques et ésotériques se mêlent à une populace au bord du soulèvement et entraînent la narration, au bout de 900 pages, vers un final apocalyptique et gouguenard. Qui laisse à penser qu'en réalité l'effort valait décidément la peine.

Livre

(par Gwénohé Bigot)

L'homme des jeux (Iain M. Banks)



La Culture est une civilisation qui existe depuis neuf mille ans. Cette société pacifiste, anarchiste, décentralisée, est composée d'humains, d'extra-terrestres, et d'intelligences artificielles, incarnées dans des formes allant des drones aux gigantesques complexes spatiaux. Ces intelligences artificielles produisent les richesses et administrent la Culture, les humains bénéficient donc d'une société tournée vers les loisirs. Parmi ces loisirs, les jeux occupent une place privilégiée, ils sont devenus une forme d'art.

Gurgeh, un joueur-de-jeux au sommet de son art, n'a plus rien à prouver ou presque. Jusqu'au jour où il est approché par le service Contact, en charge des relations avec les autres civilisations : la Culture a découvert l'Empire d'Azad, où la conquête du pouvoir passe par un jeu complexe, multiforme, le jeu d'Azad, auquel les élites sont formées depuis l'enfance.

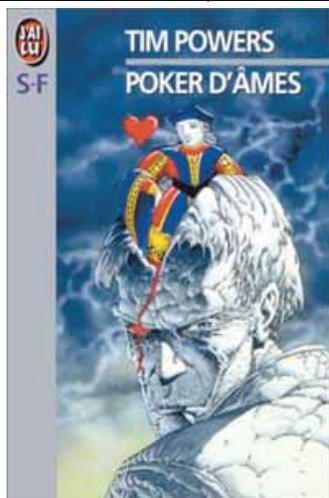
Contact demande à Gurgeh de participer à ce jeu pour représenter la Culture. Personne ne s'attend à ce qu'il gagne, surtout pas le jeune drone irritant qui lui est affecté. Et pourtant...

Le style particulier de Banks en fait un des auteurs reconnus de la SF contemporaine. « L'Homme des jeux » n'est que le premier livre qui décrit la Culture, « L'Usage des armes », « Une forme de guerre » et « Excession » ont eux aussi été traduits en français.

Livre

(par Gwénohé Bigot)

Poker d'âmes (Tim Powers)



« **Poker d'âmes** » est le premier roman d'une trilogie, dans laquelle Tim Powers nous décrit une Amérique mystérieuse, occulte, dans laquelle l'alcool est peut-être une manière d'échapper aux fantômes, une Amérique dans laquelle les clochards ne sont pas ce qu'ils semblent être, dans laquelle les superstitions se sont modernisées, une Amérique dont l'état est lié à celui d'un roi occulte, sorte d'incarnation du pays, une Amérique dans laquelle un jeu de tarot est une porte ouverte vers des puissances insoupçonnées, une Amérique dans laquelle une partie de poker peut avoir un sens caché... Scott Crane, le héros, va découvrir que même un ex-joueur professionnel comme lui ne devrait pas jouer lorsqu'il ne connaît pas toutes les règles.

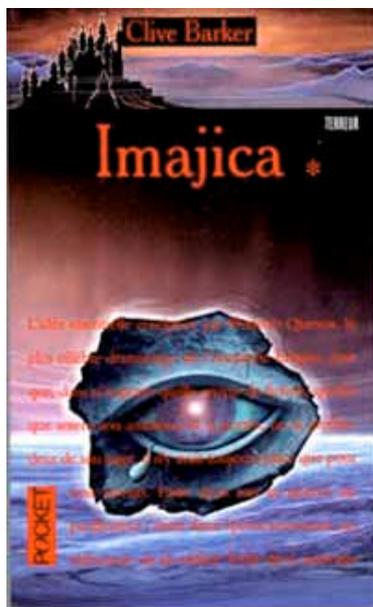
Cette trilogie contemporaine de Tim Powers se compose également de « Date d'expiration », qui explore une autre partie du monde particulier de Tim Powers, et de « Earthquake Weather », qui continue les intrigues des deux premiers romans.

Tim Powers, auteur surtout connu pour « les Voies d'Anubis » mérite une attention particulière de la part des rôlistes. Il a non seulement écrit « Sur des mers plus ignorées » (qui a donné naissance à « Capitaine Vaudou », un hors-série Simulacres de Casus Belli, qui devrait renaître bientôt chez Siroz), mais il a aussi modernisé l'occultisme et l'ésotérisme dans cette trilogie qui a fortement influencé les créateurs d'« Unknown Armies », un jeu surprenant, de Pagan Publishing, qui explore justement ces thèmes.

Livre

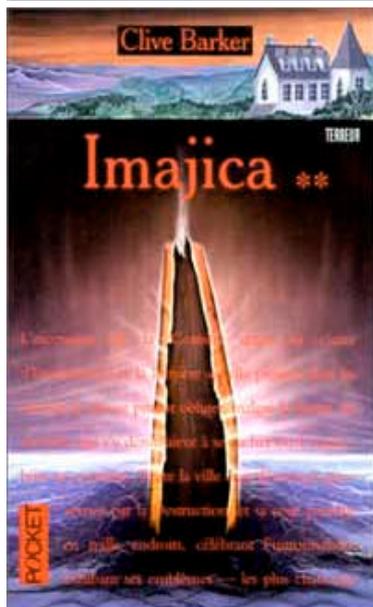
(par Pascal Rivière)

Imajica (Clive Barker – Presses Pocket)



Clive Barker a bien évolué depuis ses Books of blood et Hellraiser. Le royaume des devins est son premier opus romanesque dans une recherche littéraire du magique comme cheminement spirituel élevant à la Révélation sacrée. La dimension du voyage et des mondes alternatifs lui donne à nouveau, dans Secret Show, l'opportunité de peindre des spectacles à la fois envoûtants et malsains, tel cet océan originel épais sur lequel flottent des cadavres. Mais Imajica marque un tournant dans une carrière qui était déjà brillante. Barker nous montre que, parce que la littérature fantastique a également une histoire, elle fonctionne à la manière du déroulement historique. Elle n'est pas une évolution, mais un épistémè. Entendons par là qu'elle ressemble aux plaques tectoniques. Une période de régularités est brusquement achevée par une rupture qui relance la dynamique sur une autre étendue. Barker fait partie de ces individus qui cassent les habitudes et précipitent les règles de la création dans un autre sens, à la manière de Poe ou d'un Lovecraft. Il brise les normes et y substitue de nouvelles visions et de nouvelles manières de les faire. Et avec Imajica, on ne sait plus si on lit un roman fantastique ou une bible nouvelle et révolutionnée.

Gentle est un faussaire en peinture qui aime les femmes. Il rencontre Pie, un Mystif, être androgyne prenant la forme de vos fantasmes, et en tombe amoureux. Pie l'emmène en trek, qui vira en voyage de noce, au travers des Empires de L'Imajica où notre héros est condamné à discuter avec le phallus de Dieu et à réaliser qu'il fut Jésus – en quelque sorte -, et qu'il a enfanté d'un double mégalomane et haïssable.



Pendant ce temps, sur terre, la Tabula Rasa, société secrète visant l'extinction des mages et des mystiques, œuvre pour que la Réconciliation ne se fasse pas, ignorant que Oscar Gondolfin, l'un de ses membres les plus éminents, est lui-même un « maestro » de choix et un arpenteur de L'Imajica. Judith, une ex de Gentle et l'épouse du frère de Oscar, rencontre ce dernier, en tombe mystérieusement amoureuse, lui demande de l'emmener dans l'Imajica, et y est emportée par Dowd, serviteur magique psychopathe de Gondolfin. Elle atterrit à Yzorderrex, capitale de L'Autarch, pour découvrir qu'elle n'est peut-être pas humaine. Mais d'elle ou de cette impératrice folle, qui est l'original ?

Ajoutons à ces extraits de trame des décors inouïs, - dressés, parfois, simplement avec quelques mots qui frappent -, des allusions littéraires récurrentes aux évangiles et aux mythes chrétiens – Gentle traverse l'eau... en voiture -, des scènes d'anthologie, des coups de théâtre et des retournements de situation, et très certainement en premier – et c'est ce que l'on peut le moins reproduire dans une critique – l'atmosphère d'un univers magique, infini, et toujours surprenant au long des 2000 pages de ce roman biblique.