

## INTERVIEW WITH JACK VANCE

**MICHAEL IVORRA**

Released in © Faery 4 special JV - May 2001<sup>1</sup>

*At the age of 85 and now blind, Jack Vance continues to write with his customary verve. This extraordinary man, a great traveller, remains impressively quick-witted, as he demonstrated when he came to France for the first Utopia festival during a memorable question-and-answer session punctuated by gentle irony.*

*He was kind enough to grant us a short interview.*

Of all the characters you have invented, one of the most appreciated is undoubtedly Cugel. Cugel has inspired several short stories by French authors, and has even been the subject of a "sequel" written by an author other than you, Michael Shea. How did it go?

**He asked me if he could write a sequel to Cugel, and I said yes, I really didn't think he would. It completely slipped my mind... but he did. And two or three years later, my agent called me and said that some guy was submitting a manuscript in Cugel's universe and I said "OK". So I said, "Oh, yeah, that's right." Then the book came out, but I don't want anything to do with it. I don't like it.**

In all of your books, the characters express themselves very carefully, you get the impression that they turn their tongue seven times in their mouths before they risk speaking. Your heroes are very careful about what they say, as if words are dangerous. Do you...

[before the question is asked] **Yes. Yes, I do. Yes, I do.** [Chuckles]

I was going to say, do you have a lot of lawyer friends?

**I don't talk to lawyers.** (laughs) **No, I read a lot of books, a lot of dialogue. It's just a lot of work. And I like to write this kind of dialogue, it's fun.**

Your characters are great travelers, "Ports of Call" or other books present people who travel through the universes, but who often don't have a real purpose. What are your characters looking for in life?

**In most of my books, the journey itself is a goal. You can't have a goal when you travel - there is no final goal, it's just life. The only thing that interrupts the narrative is when the crew changes, the ship is sold, another**

<sup>1</sup> Disclaimer: Vance's questions and answers have been translated into French on the original document by author (M.IVORRA) and then translated back into English in this document. Even if the meaning is correct, the style and words may differ from the original (unavailable).

## ENGLISH TRANSLATION

captain takes command... But the ship goes on, it never stops, whether there are people on board or not... it goes on and on and on and on.

We're getting closer to the tales of yesteryear - but usually the environment, the universe, survives the differences. Sometimes an idea comes to my mind and upsets everything; nothing is ever defined. Sometimes I prefer to plan the story, but this new idea forces me to go back in the story to correct its path. You can't say that there is a fixed rule. Although your universes are populated by fantastic creatures and landscapes, very heterogeneous, they are part of a whole, in a way, since they are grouped together in the "Gaeen reach" .

Yes, I don't know if the term "Reach" is accurate but it seems to me quite appropriate, the "Gaeen Reach" defines an area in which people can travel without encountering too many danger, without encountering another species for example. A little bit like today, you can go a little bit everywhere in Europe, in the UK, in the Mediterranean, without fear of being attacked and kidnapped. This is the « French Reach ». It used to extend as far as Africa - but today « French reach » does not extend any further. ...only to France! (laughs), yes, and we could consider adding Martinique, islands like Saint-Pierre-et-Miquelon... It's still less dangerous than the Gaeen Reach!

No, I don't think the Gaeen reach is that dangerous, as long as you mind your own business. The danger is more at the borders of the Area... but as the Gaeen reach gets bigger and bigger, like it or not... it's like a big amoeba, subconsciously absorbing everything around it. People are always looking for new worlds, more beautiful, bigger worlds. And there are very few of them. Maybe one world in a thousand where humans can survive, and one world in ten thousand where conditions are perfect. I mean, I don't know if those are good numbers, but whatever. Hence the importance of the explorer. In those days, you can get a small individual ship for really cheap - well, used anyway. But no spacecraft can last long with wear and tear, vibrations. Of course, the spaceships have to pass through other dimensional spaces, maybe there are also particles in these spaces that play on this wear, but it is the only way to travel faster than light.

You've been looking for a scientific explanation for space travel?

Yes, astrogation is done by means that I've thought about but never defined.

Hard science is something you're not interested in, though?

I have a very good scientific background, you know, maybe better than some pseudo-scientific writers, but I'm not interested in using it in a story, it's boring and from a scientific point of view it's a bit silly. You can reasonably project yourself into the future of 5 years, maybe 10, but things are moving so

## ENGLISH TRANSLATION

**fast... What's 100 years, 500 years, 1000 years from now... who can predict these things? And I think mechanical objects are... stupid, pointless. I don't care what a robot can do, even if it talks or is intelligent, it doesn't capture my imagination.**

Is that why your spaceships are so close to the ships of old? The alien planets visited by your heroes are not so far away from our good old planet Earth after all.

**Oh, they look like Earth because you had to explore 10,000 planets to find this place! The explorer will find a world that is close to nothingness, a planet covered with sulphur, a world that will be too hot, another world that will be too cold... He will look at 10,000 worlds before he finds one that is similar to Earth. The Gaean Reach isn't full of Earth-like planets, it's close to the work of the gold prospectors.**

Sometimes, indeed, the explorer is going to make a lot of money, and sometimes he's going to get cheated. It takes time anyway. It's fascinating work. But even if he finds this wonderful new planet, it may be inhabited by monsters, dinosaurs, flying warships... It could simply be poisonous plants, a place where the pollen is so poisonous that you drop dead at the first breath! Human beings could live there, but if you take certain measures. My books are about people who have to live in places like this.

Your worlds are populated by wonderful or dangerous creatures, but despite the fact that your texts are very evocative, you don't just go straight to the "climax" of the story, but try to illustrate the atmosphere of the story, not stick to the script.

Were there any illustrators that you particularly liked, who conveyed the atmosphere of your stories well in your eyes?

**Yes, in "Galaxy" magazine, for example, on the story "The Dragon Masters". His name was Jack Gaughan and his dragons were very, very beautiful. He won me a prize for that story. If it wasn't for his illustrations I might not have gotten that trophy - but his drawings were so striking that you couldn't help but read.**

You said earlier that you don't like long descriptions of characters, but your descriptions of landscapes are often detailed, though. Do you think your worlds would fit well on the screen - in the form of movies, video games?

**Well, in these situations, you trade your artistic control for money, but sometimes it's the cost of survival.**

Some writers, like Raymond Feist or Pratchett, have been directly involved in writing screenplays for derivative games...

**Actually, I'm not really interested in that kind of thing. I prefer to focus on what I know how to do and what I like to do, and let other people do what**

## ENGLISH TRANSLATION

**they're good at...**

Do you still have any texts hidden in your drawers, unpublished books or short stories that have not been published?

**No... actually I do, I have texts I wrote when I was 13... sheets and sheets covered with the handwriting of a 13-year-old kid, poems... but not things that would be publishable!**

## ENTRETIEN AVEC JACK VANCE

### MICHAEL IVORRA

Paru dans Faery 4 special JV mai 2001

Âgé de 85 ans et aujourd'hui aveugle, Jack Vance continue à écrire avec sa verve coutumière. Ce bonhomme extraordinaire, grand voyageur, reste d'une vivacité d'esprit impressionnante, comme il a pu le démontrer lors de sa venue en France au premier festival Utopia lors d'une mémorable séance de questions-réponses ponctuée d'une gentille ironie.

Il a eu la gentillesse de nous accorder un bref entretien.

De tous les personnages que vous avez inventés, un des plus appréciés est sans doute Cugel. Cugel a inspiré plusieurs nouvelles à des auteurs français, et a même fait l'objet d'une « suite » écrite par un autre auteur que vous, Michael Shea. Comment ça s'est passé ?

**Il m'avait demandé s'il pouvait écrire une suite de Cugel, et j'ai dit oui, je ne pensais vraiment pas qu'il le ferait. Ça m'était complètement sorti de la tête... mais il l'a fait. Et deux ou trois ans plus tard, mon agent m'a appelé et m'a dit qu'un gars présentait un manuscrit dans l'univers de Cugel et que j'avais dit «OK ». Et j'ai dit: « Ah oui... effectivement, c'est vrai ». Donc le livre est sorti, mais je ne veux rien avoir à faire avec. Je ne l'aime pas.**

Dans tous vos livres, les personnages s'expriment avec beaucoup de soin, on a l'impression qu'ils tournent sept fois la langue dans leur bouche avant de risquer de parler. Vos héros font très attention à ce qu'ils disent, comme si les mots étaient dangereux. Est-ce que vous...

[avant que la question soit posée] **Oui. Oui, tout à fait.** (rires)

J'allais dire: est-ce que vous avez beaucoup d'amis avocats?

**Je ne parle pas aux avocats.** (rires) **Non, j'ai lu beaucoup de livres, beaucoup de dialogues. C'est simplement beaucoup de travail. Et j'aime écrire ce genre de dialogues, c'est amusant.**

Vos personnages sont de grands voyageurs, « Escalade dans les étoiles » ou d'autres livres présentent des gens qui parcourent les univers, mais qui n'ont souvent pas de véritable but. Que recherchent vos personnages dans la vie ?

**Dans la plupart de mes livres, le voyage en lui-même est un but. Vous ne pouvez pas avoir de but lorsque vous voyagez —il n'y a pas de but final, c'est tout simplement la vie. La seule chose qui interrompe la narration, c'est lorsque l'équipage change, que le vaisseau est vendu, qu'un autre capitaine prend son commandement... Mais le vaisseau, lui, continue, il ne s'arrête jamais, qu'il y ait du monde à bord ou pas... il continue, toujours et encore.**

On se rapproche des contes d'autrefois —mais d'habitude l'environnement, l'univers, survit aux différents. Parfois, une idée me vient à l'esprit et bouleverse tout; rien n'est jamais défini. Parfois, je préfère planifier l'histoire, mais cette nouvelle idée m'oblige à revenir en arrière dans le récit pour corriger sa route. On ne peut pas dire qu'il y ait une règle fixe. Bien que vos univers soient peuplés de créatures et de paysages fantastiques, très hétéroclites, ils font partie d'un tout, en quelque sorte, puisqu'ils sont regroupés au sein de « l'Aire Gaïane »...

Oui, je ne sais pas si le terme « Aire » est exact mais il me semble assez approprié, l'Aire Gaïane définit une zone dans laquelle les gens peuvent voyager sans rencontrer trop de danger, sans rencontrer une autre espèce par exemple. Un peu comme aujourd'hui, vous pouvez aller un peu partout en Europe, au Royaume-Uni, en Méditerranée, sans avoir peur d'être agressé et kidnappé. C'est « l'Aire Française ». Qui s'étendait même jusqu'à l'Afrique —mais aujourd'hui « l'Aire Française » ne s'étend plus. ...que sur la France ! (rires), oui, et on pourrait envisager d'y ajouter la Martinique, les îles comme Saint-Pierre-et-Miquelon... C'est tout de même moins dangereux que l'Aire Geane!

Non, je ne pense pas que l'Aire Gaïane soit si dangereuse que ça, à condition qu'on s'occupe de ses propres affaires. Le danger se situe plus aux frontières de l'Aire... mais comme l'Aire Gaïane s'étend toujours plus, qu'elle le veuille ou non... c'est comme une grande amibe, qui absorbe inconsciemment tout ce qu'il y a autour. Les gens cherchent toujours de nouveaux mondes, plus beaux, plus grands. Et il y en a très peu. Peut-être un monde sur mille où l'être humain peut survivre, et un monde sur dix mille qui réunisse des conditions parfaites. Enfin, je ne sais pas si ce sont de bons chiffres, mais peu importe. D'où l'importance de l'explorateur. À cette époque, on peut se trouver un petit vaisseau individuel pour vraiment pas cher —enfin, d'occasion en tout cas. Mais aucun vaisseau spatial ne peut durer longtemps avec l'usure, les vibrations. Bien sûr, les vaisseaux doivent passer par d'autres espaces dimensionnels, il y a peut-être également dans ces espaces des particules qui jouent sur cette usure, mais c'est la seule façon de voyager plus vite que la lumière.

Vous avez cherché une explication scientifique à la navigation dans l'espace?

Oui, l'astrologation se fait par des moyens auxquels je réfléchis, mais que je n'ai jamais défini.

La hard-science est quelque chose qui ne vous intéresse pas, par contre ?

J'ai un très bon bagage scientifique, vous savez, peut-être meilleur que certains pseudo-écrivains de science-fiction, mais ça ne m'intéresse pas de

l'utiliser dans une histoire, c'est ennuyeux et du point de vue scientifique c'est un peu idiot. On peut se projeter raisonnablement dans l'avenir de 5 ans, peut-être 10, mais les choses évoluent si rapidement... Ce qu'il y aura dans 100 ans, 500 ans, 1000 ans... qui peut prévoir ces choses-là? Et je pense que les objets mécaniques sont... stupides, sans intérêt. Je me moque de ce qu'un robot peut faire, même s'il parle ou s'il est intelligent, ça ne capture pas mon imagination.

Est-ce que c'est la raison pour laquelle vos vaisseaux spatiaux sont si proches des navires de l'ancien temps ? Les planètes étrangères visitées par vos héros ne sont pas si éloignées de notre bonne vieille planète Terre, en fin de compte.

Oh, elles ressemblent à la Terre parce qu'il a fallu explorer 10 000 planètes pour trouver cet endroit ! L'explorateur va trouver un monde qui se rapproche du néant, une planète couverte de soufre, un monde qui sera trop chaud, un autre monde trop froid... Il va regarder 10 000 mondes, avant d'en trouver une semblable à la Terre. L'Aire Gaïane n'est pas remplie de planètes similaires à la Terre, ça se rapproche du travail des prospecteurs d'or.

Parfois, effectivement, l'explorateur va gagner une grosse somme d'argent, et parfois il se fera avoir. Ça prend du temps en tout cas. C'est un travail fascinant. Mais même s'il trouve cette merveilleuse nouvelle planète, elle sera peut-être habitée par des monstres, des dinosaures, des vaisseaux de guerre volants... Ça peut tout simplement être des plantes vénéneuses, un endroit où le pollen est si empoisonné que vous tombez mort à la première respiration ! Des êtres humains pourraient vivre là, mais à condition de prendre certaines mesures. Mes livres parlent de gens qui doivent vivre dans des endroits comme ceux-ci.

Vos mondes sont peuplés de créatures merveilleuses ou dangereuses, mais malgré le fait que vos textes soient très évocateurs, on ne dispose pas de contenter d'aller directement au « climax » du récit, mais tenter d'illustrer l'atmosphère de l'histoire, ne pas coller au scénario.

Y a-t-il eu des illustrateurs que vous avez particulièrement appréciés, qui traduisaient bien l'ambiance de vos récits à vos yeux?

Oui, dans le magazine « Galaxy » notamment, sur l'histoire « The Dragon Masters ». Il s'appelait Jack Gaughan et ses dragons étaient très, très beaux. Il m'a fait gagner un prix pour cette histoire. Sans ses illustrations je n'aurais peut-être pas eu ce trophée —mais ses dessins étaient si frappants qu'on ne pouvait pas s'empêcher de lire.

Vous disiez tout à l'heure que vous n'aimez pas les longues descriptions de personnages, mais vos descriptions de paysages sont souvent détaillées, par contre. Est-ce que vous pensez que vos univers s'adaptent bien à l'écran

—sous forme de films, de jeux vidéo?

**Eh bien, dans ce genre de situations, vous échangez votre contrôle artistique contre de l'argent, mais c'est parfois le coût de la survie.**

Certains auteurs, comme Raymond Feist ou Pratchett, se sont directement impliqués dans l'écriture des scénarios de jeux dérivés...

**En fait, je ne suis pas vraiment intéressé par ce genre de choses. Je préfère me concentrer sur ce que je sais faire et ce que j'aime faire, et laisser d'autres personnes s'occuper de ce qu'ils maîtrisent bien...**

Avez-vous encore des textes cachés dans vos tiroirs, des inédits, des livres ou des nouvelles qui n'ont pas été publiés?

**Non... en fait si, j'ai des textes que j'ai écrits quand j'avais 13 ans... des feuilles et des feuilles couvertes de l'écriture d'un gosse de 13 ans, des poèmes... mais pas des choses qui seraient publiables !**