

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 Géane!

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'astrologie 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'adapteraient 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 !