



Automne 2017

Culture pop,  
Fictions  
& Transmedia

# Carbone aux trésors

**Cartes aux trésors** — De Copernic à Spielberg, Westworld et One Piece, comment la carte au trésor a réinventé le monde. **Wachowski** — Sense8 et samsara, quand les auteurs de Matrix transforment la fiction politique en récit ésotérique.

**Blade Runner** — Histoires secrètes d'un film culte. **Comics** — Oberon par Jaouen.

**Fiction** — Pourquoi nous rampons sous la peau du monde par Stéphane Beauverger



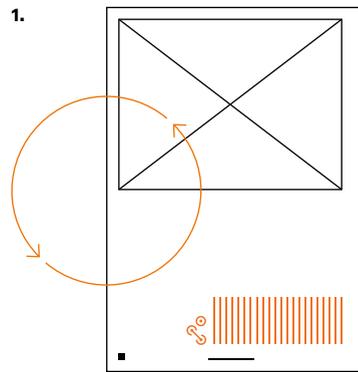
# Notice

Carbone est une revue transmédia. Une expérience de lecture augmentée. Et comme toute expérience, celle-ci nécessite la connaissance des protocoles de sécurité pour votre bon plaisir.

## S'équiper, se connecter

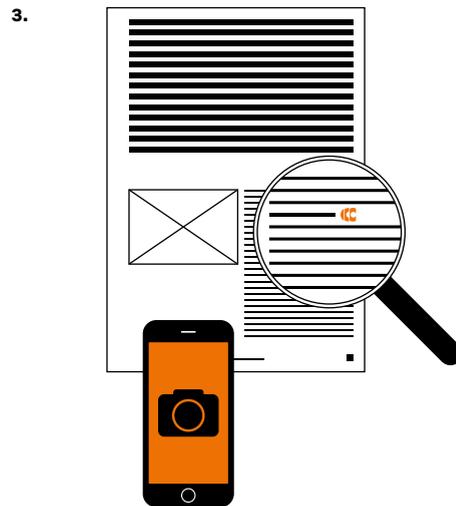
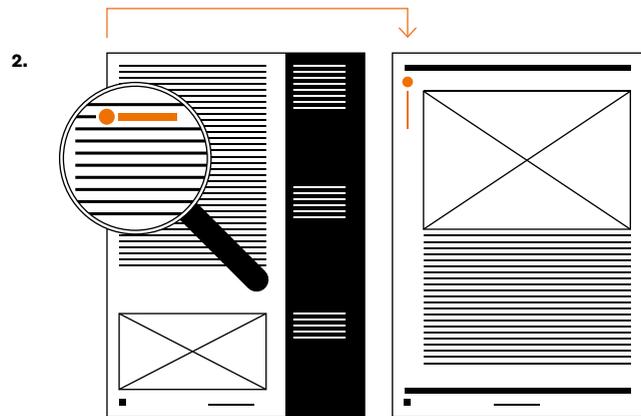


Carbone existe sur trois supports distincts : revue papier, magazine web et application mobile. Chacun d'eux dispose de contenus exclusifs à son support. Des chroniques, interviews, critiques, analyses aux fictions. Sans oublier notre newsletter.



## Manipuler, chercher, découvrir

1. La revue est un objet de lecture à manipuler. Les histoires sont originales, expérimentales, et accessibles. Certaines se disséminent entre les pages. Il vous faut les collecter, les résoudre souvent, et gagner parfois. Vous pouvez sans problème les ignorer, votre journée n'en sera pas bousculée pour autant. Og patientera.



2. Votre lecture et votre amour de la densité vous perdront. Mais pas les itinéraires proposés et la cartographie explorée. Retrouvez vos bornes et vos balises tout au long de votre lecture. Picorez, lisez d'une traite, libre à vous.

3. Cachés au premier regard, des jeux mobiles, des fictions interactives et des expériences augmentées sont accessibles au cartographe que vous êtes. Il vous faudra pour cela être muni de l'application mobile Carbone. Et être prêts à tout moment.

# Édito

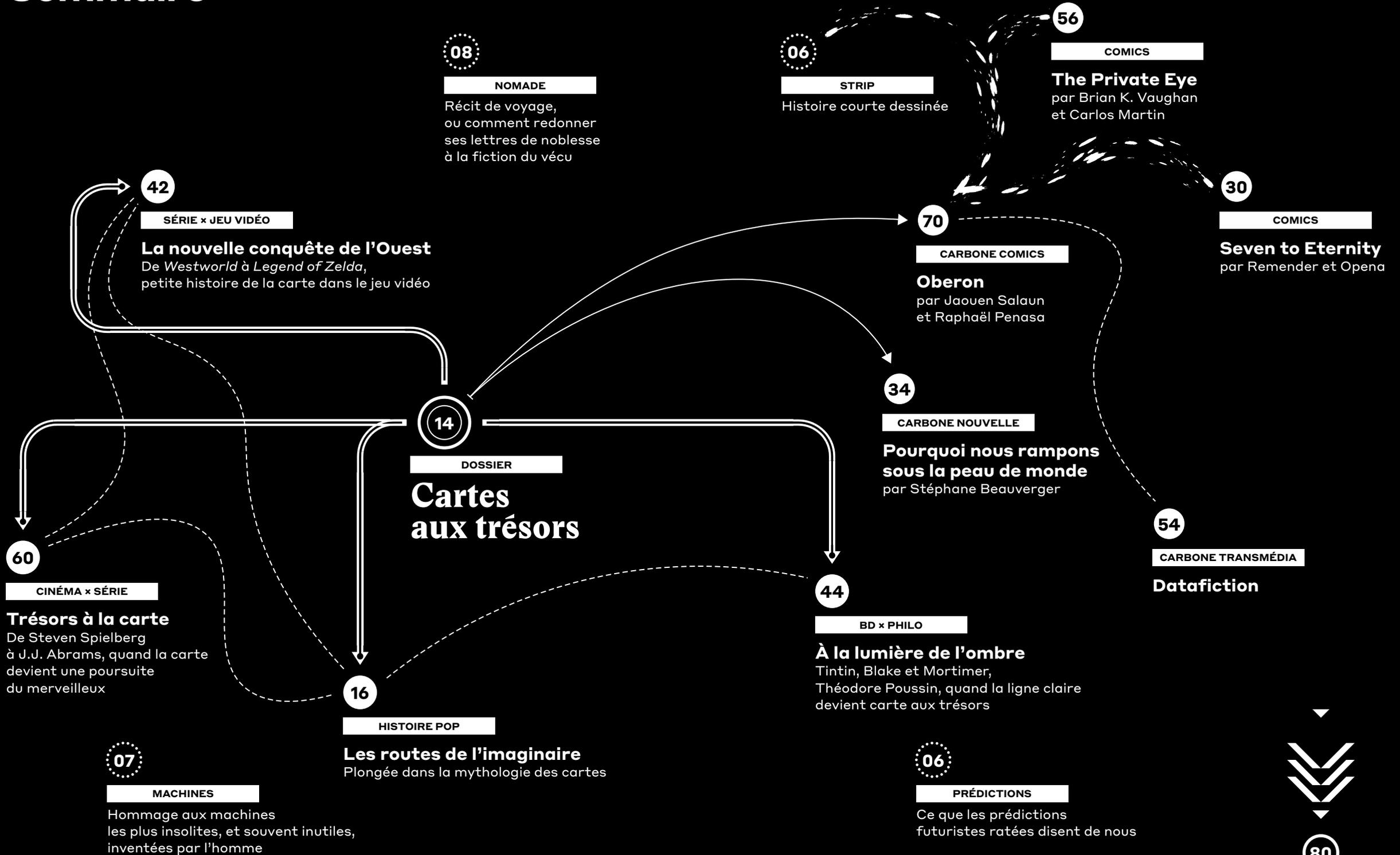
À quoi sert une carte au trésor sinon se perdre pour se trouver ?

Depuis que Robert Stevenson a rendu célèbre ce motif emblématique de la culture populaire, le monde s'est multiplié un peu plus. Apparu au moment où la cartographie des continents touchait à sa fin, *L'île au trésor* fût un appel vibrant pour réenchanter le monde. Paru quelques années après *Le Tour du monde en 80 jours*, précurseur du tourisme et de la mondialisation, le roman de l'écosais préférait plonger dans l'Histoire, et donc l'imaginaire, pour dessiner un monde plein de **mystères** ; un monde sans fin où le réel et la fiction se répondent. Tel est le projet de **Carbone**, et le choix du thème qui ouvre ce premier numéro : créer une revue pop et donc furieusement transversale, où le cinéma, la BD, le jeu vidéo, la littérature, se parlent et ouvrent des liens inédits. Une revue sans actualité, à la fois géographe et historienne, autant soucieuse de parler des œuvres que de les créer, d'associer la critique à la bande dessinée, le roman au journalisme. Parce que la réalité ne s'oppose pas à sa simulation, Carbone est une revue qui parle du monde, mais d'un monde où la science-fiction est bien réelle, où la fantasy est aussi lourde de sens que les aphorismes de *Zarathustra*.

Ni underground, ni geek, ni intello, ni rétro, ni postmoderne, Carbone se veut la promesse d'une aventure **hybride et généreuse** ; une aventure qui vous fera naviguer du numérique au papier avec un souci permanent de complémentarité ; une aventure qui vous emmènera découvrir ou redécouvrir des auteurs avec la volonté de toujours donner les clés pour comprendre ; une aventure surtout qui vous embarquera dans des projets transgenres, à l'image de notre temps et, bien sûr, des Wachoswki, héroïnes indispensables à ce premier opus. Comme l'illustre leur fabuleuse série *Sense8*, c'est le Nous qui compte. ✕

**Carbone**

# Sommaire



80

NEXT IN CARBONE

La pilule miracle



Avec l'industrialisation de la médecine est venu un nouveau rapport à la santé et aux machines. Une forme de nouvelle utopie où la science inventerait des potions magiques, rapides et si possible miniatures, concentrées, fabriquées en grande quantité. Associée à la chimie, forme moderne de sorcellerie, cette mécanisation fabuleuse entraîne tous les délires. Ainsi de celui imaginé en 1956 par le médecin helvétique François Ody, rêvant alors de mettre les chirurgiens au chômage, remplacés par une pilule miracle soignant tout en un clin d'œil. ✕

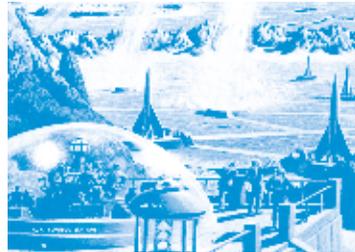
Depuis la nuit des temps les oracles imaginent le futur et se gourent. Peu importe, leurs prédictions sont riches d'enseignements.

Plastic world



Célèbre outre-atlantique pour ses articles de vulgarisation scientifique dans le New York Times dont il dirige la rubrique dédiée de 1927 à 1953, Waldemar Kaempffert rêvait d'un futur où tout serait fait de plastique. Ce matériau star de l'ère atomique était alors pour lui l'avenir de la ménagère: meubles, tapis, draps, sols, tout devait passer au synthétique. Ne s'arrêtant pas en si bon chemin, toute notre nourriture devait devenir aussi surgelée. Moralité: l'engouement du présent est rarement celui de demain. Et tant mieux. ✕

Moon 2000



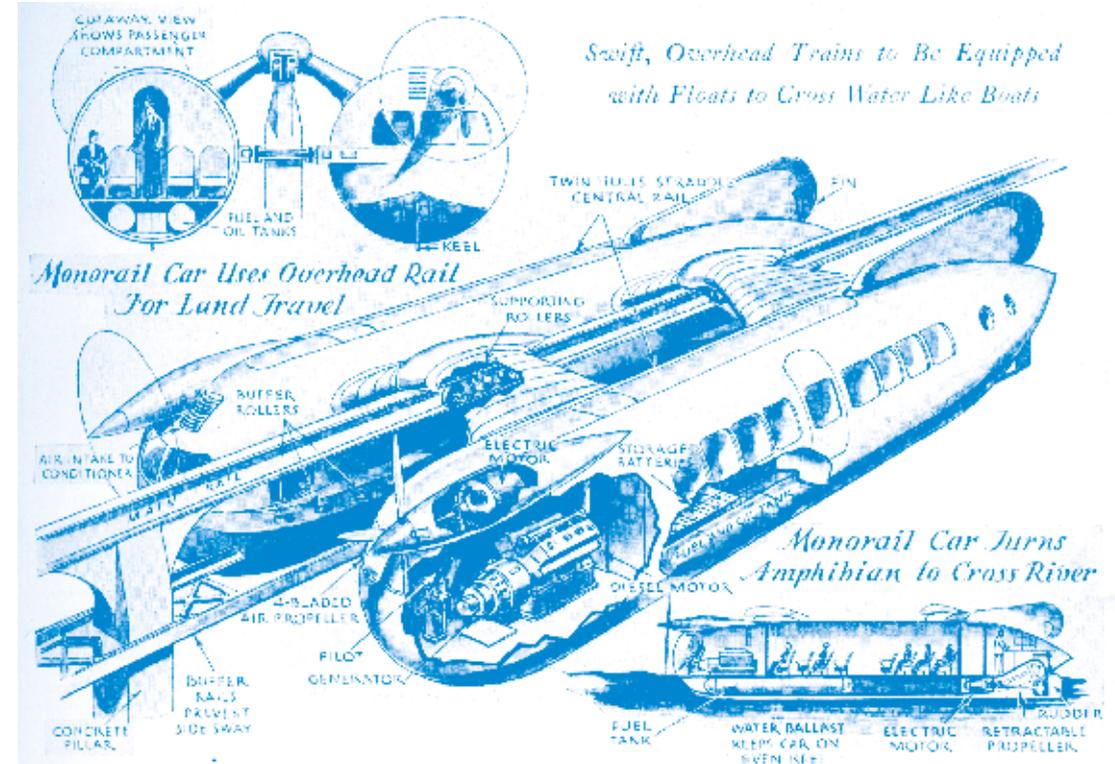
L'an 2000 n'a cessé d'être la source de tous les fantasmes pendant plus d'un siècle, avant de déboucher sur un gigantesque flop pour l'imaginaire. Peu importe le générique de fin, cette date fatidique restera un symbole pour le futurisme. Un symbole depuis perdu mais qui en 1982, dans les pages du New York Times, faisait encore bien rêver la futurologue (ce métier existe, pensez Jacques Attali) Barbara Hubbard. Pour 2002, elle imaginait alors que l'homme vivrait dans des colonies sur la lune. Un classique, toujours loin. J.D ✕

STRIP



Hommage à ces bidules insolites, rêvés ou réels, qui disent toujours quelque chose de l'homme et ses machines.

Voitures jumelles amphibies sur monorail



Si les premiers moyens de transport ferroviaires datent de l'antiquité, il fallut attendre l'ère de la vapeur au XIX<sup>e</sup> siècle pour que l'essor du train devienne massif et universel. Vecteur puissant de la révolution industrielle, longtemps objet de désir parce que le plus sûr, et accessible, moyen de s'évader (sans changer de vie), le rail bénéficie encore aujourd'hui d'un certain engouement, comme en témoignent les constructeurs nippons, toujours à la pointe. Sa place dans l'imaginaire populaire s'est toutefois beaucoup émoussée depuis que les locomotives et

wagons semblent tous issus des mêmes moules. Le kid des années Mitterrand n'avait peut-être pas besoin d'être fou de modélisme pour faire tourner ses TGV électriques si forts en symbole national, celui des années Chirac jouait déjà à peine aux Majorette. Il fut pourtant un temps où tout ce qui pouvait rouler sur rail excitait autant les designers industriels que les auteurs de science-fiction les plus barrés. Ainsi de ce prototype de voitures jumelles amphibies imaginées en 1934 par le gouvernement soviétique. Ce train d'un genre qui, hélas, ne

verra jamais le jour, devait être transporté plus de 80 passagers, et traverser aussi bien un désert que des étendues d'eau. Pour les ingénieurs de l'époque, un seul rail aérien devait alors suffire à conduire ces coques jumelles, qu'un moteur diesel-électrique aurait propulsé à près de 300kmh! Des chiffres qui ne sortaient pas de nulle part, mais d'essais réalisés à Moscou. Qu'il soit suspendu ou non, le monorail a toujours eu un supplément d'âme futuriste que le système classique n'a pas. Quant aux véhicules amphibies, qui en rêve encore? J.D ✕

# Le blues est une couleur chaude

Par  
Julien Abadie



**Au départ, les joyaux musicaux de ce road-trip devaient être la Honky-Tonk highway de Nashville, la Beale Street de Memphis et le Spotted Cat de La Nouvelle Orléans. Et puis j'ai quitté la highway pour m'arrêter dans une petite ville de 20 000 âmes...**



■ **Au réveil le dimanche matin, la devanture du Red's Lounge dégage la même torpeur que le reste de la ville.**

En arrivant ce samedi soir à Clarksdale, Mississippi, j'espérais juste un bon concert de Blues. À mi-chemin entre Memphis et New Orleans, au cœur du fameux Delta, la ville se vit un peu comme l'épicentre de cette musique, l'endroit où les formes musicales se sont réinventées avant d'essaimer aux États-Unis. La légende raconte même que c'est ici, au croisement de la 61 et de la 49, que Robert Johnson aurait vendu son âme au diable contre l'invention du Blues. À Clarksdale, on n'hésite pas à réécrire Faust sur la sinieuse portée du Mississippi. Si le fleuve est bien l'épine dorsale de la musique noire américaine, alors Clarksdale est l'une des vertèbres qui la tiennent debout.

L'endroit, décrépi et écrasé par 35 degrés chargés d'humidité, te colle à la peau comme une chemise en lin un soir d'orage. En marchant dans les rues, on pense à *Black Snake Moan* tourné pas loin. Cette moiteur moussue, cette végétation qui gagne les bâtiments abandonnés, ces regards que l'on croise, aussi lourds, denses et las que celui de Samuel L. Jackson... Et la musique surtout, cette musique qui exsude des murs. Pas comme à la Nouvelle Orléans parce qu'on l'entend partout, ni à Nashville parce qu'elle semble comprimée sur la Honky-Tonk Highway. Non, ici c'est autre chose, un truc dans l'air, l'impression



■ □  
**Bouleversant bluesman de 80 piges.**  
**Un corps abîmé par le temps mais**  
**un talent resté intact.**

□ ■  
**Kingfish et Lucious se produisent**  
**face à un public pas franchement**  
**raccord avec les lieux...**

sont au bord du dépôt de bilan. Population: zéro. Alors que quitter les lieux nous semble de plus en plus raisonnable, l'un des types ouvre la porte. Ses lunettes noires sur le nez, il s'avance d'un équilibre mal assuré, passe derrière le comptoir et nous demande un truc. Au milieu de ses borborygmes, je reconnais le mot « drink ». On commande deux quilles de Budweiser qu'il nous tend de guingois. Je réalise qu'il est aveugle. La porte s'ouvre à nouveau. Un grand mec noir passe l'encadrement, Nike aux pieds et une guitare à la main. Il nous salue en dévoilant un sourire édenté de boxeur en fin de carrière. Toujours ce même regard... Alors qu'on reste à une distance raisonnable de l'énergumène, Lucious (c'est son nom de scène) nous fait signe de nous installer près du micro. « Where are you from? France? Enchanté! » Aurélie a droit à son baisemain. On se dit qu'on va rester un peu pour voir, avant de filer au Ground Zero.

Les premiers clients arrivent. Dans le tas, une grosse poignée de locaux, mais surtout pas mal de blancs en short à l'enthousiasme délavé. Il y a aussi cet étrange asiatique, assis dans le fond, avec sa chemise hawaïenne et un attaché-case à ses pieds. Ses premières notes tombent de la guitare de Lucious. Ses cordes, sa voix, ses yeux vibrent d'une intensité folle. Le mec est fou. Ou drogué. Ou les deux. Le regard est droit mais le fond de l'œil pété, les gestes sont assurés mais leur exécution de traviole. Sa jambe tremble tellement qu'il débranche à plusieurs reprises l'alim' de sa gratte. Il réclame un Sprite et le vide cul sec en plein milieu d'un morceau. Je commence à comprendre qu'il va se passer un truc.

#### **Alcools et électricité**

Un énorme adolescent débarque bruyamment avec un ampli. Son encombrante épaisseur circule comme elle peut entre les chaises. Ce n'est pas un magasin de porcelaine, mais l'idée est là. Contre toute attente, le voilà qui empoigne une basse et la branche. Il ceint la lanière qui s'évanouit dans les replis de sa peau, pose un dixième de fesse sur un pauvre tabouret qui traînait là et commence à accompagner Lucious. L'image est hallucinante: chacun de ses doigts est aussi large



que le manche de sa basse, et ils virevoltent pourtant sur les cordes avec une précision démoniaque. Je découvrirais plus tard sur Youtube que cet authentique surdoué se fait appeler Kingfish. L'obèse et l'édenté allument une battle de blues marabouté. J'ai les yeux fermés, l'oreille stupéfaite par ce duo de freaks géniaux, lorsqu'un son de caisse claire retentit. Je rouvre les yeux: derrière la batterie qui traînait dans le fond de la scène, un gamin s'est glissé. 12 ans à tout casser et déjà une aisance sidérante. Le patron du Red's demande à s'installer à notre table. Avec son chapeau blanc, sa gueule barrée d'un sourire et son ventre rebondi, on croirait causer à Antoine Baptiste de *Treme*. Il me tend sa flasque de brandy cuit et recuit au soleil. Je m'enfile une gorgée, tout en observant un vieil homme entrer dans le bar. 80 années au compteur, béret vissé sur la tête et le dos plus tourmenté que les racines d'une mangrove. Je lui tire une chaise. « C'est un grand monsieur du blues », me souffle le proprio. C'est surtout une vieille tortue rhumatisante me dis-je. Le set marque une pause; la soirée ne fait que commencer. La chemise hawaïenne se lève et se dirige vers nous. Il échange quelques mots avec Lucious et notre partenaire de beuverie, avant d'ouvrir sa valise sur la table. À l'intérieur, 12 harmonicas impeccablement

alignés. Dès la reprise, celui que je prenais pour un égaré de tour operator va prendre le pouvoir sur le bestiaire. Nimbé des vapeurs électriques des guitares, son harmonica crache ses notes à une cadence infernale, inspirant et expirant, avec une nostalgie stridente, des souvenirs de bars lointains et de Jack Daniels éventé. À mes côtés, le sourire d'Antoine Baptiste s'est encore élargi. Ses mains battent la mesure, sa tête dodeline en tous sens, son regard ébahi cherche mon approbation. Face à lui, les doigts du vieil homme frappent la table en rythme. Sur scène, les musiciens échangent leurs instruments. Égaré entre l'enfer carmin de cet antre et le bleu métallique de la musique, mes sens sont littéralement saturés. Impossible de dire depuis combien de temps on est là, ni dans combien de temps on en partira. Tout ce que je sais, c'est qu'on ira jamais au Ground Zero.

#### **Dance with the devil**

La musique s'arrête à nouveau. Lucious s'avance et tend sa guitare avec déférence au vieil homme qui s'en empare. Le dos toujours écrasé par quelque pesanteur invisible, il se lève doucement, se tourne et s'assoit face au public. La chaise craque, la corne de ses doigts se pose sur les cordes et la machine



à remonter le temps s'enclenche. D'un coup, c'est comme si ses années ne comptaient plus, comme si sa vieillesse ennemie capitulait sans condition. Même l'arthrose terminale qui doit meurtrir ses jointures ne peut rien contre son blues. Ses mains courent sans entraves, libérées de l'esclavage de l'âge, et plaquent des accords d'une densité folle. Le temps s'arrête. C'est la scène de l'orage dans *Black Snake Moan*, la tempête en moins et l'accompagnement en plus. Quelque chose d'occulte et de sacré à la fois. Seuls les flashes réguliers d'un touriste en short viennent briser cette ambiance de communion vaudou. On écoute ce vieil homme comme si c'était la dernière fois, non pas la sienne mais la nôtre, pas parce que la fin le menace mais parce qu'on ne veut pas qu'il s'arrête. Alors que tout son corps disait stop il y a quelques minutes, il n'est maintenant plus qu'une grande pulsion de vie. Comme possédé, le miraculé se lève, rend la guitare à Lucious et commence à onduler sur la musique. Entre son dos voûté et ses genoux arqués, sa petite silhouette dessine comme un grand serpent noir. Les flashes assassins redoublent. Chaque éclair de lumière semble pétrifier la scène, momifier le vieil homme, le cadavériser alors qu'il paraît plus vivant que jamais. L'image est atroce. Impudique. Il y a 65 millions d'années, cet abruti aurait mitraillé le dernier dinosaure au lieu de profiter du



**L'une des nombreuses peintures murales qui parsèment la ville. L'une des seules à ne pas évoquer la musique.**



**La mélancolie abrasive de cette ville a quelque chose d'intensément cinématographique.**

spectacle. À moitié saoul, je décide de ruiner son rituel d'embaumement et son album de vacances par la même occasion. Encouragé par le maître des lieux, j'attrape la main d'Aurélié pour rejoindre le vieux reptile dans sa transe. Les vivants reprennent le pouvoir ; l'enterrement photographique sera pour plus tard. Lucious tourne autour de notre sarabande tout en continuant de jouer. Combien de temps ça dure ? Aucune idée. Mon seul souvenir honnête de cette scène, c'est de l'avoir rêvée. Il est 1h30 du matin. La soirée tire à sa fin. On ne connaîtra jamais les vrais noms de l'aveugle, de Kingfish et du gamin. Ni d'Antoine Baptiste, de l'homme à l'harmonica, ou du vieux bluesman. Trop timides, c'est à peine si on les a salués en sortant. Peu importe. En arrivant samedi soir à Clarksdale, Mississippi, j'espérais juste un bon concert de Blues. Jamais je n'aurais imaginé passer la nuit avec le Diable. ✕



# CARTE

**[16]** *Histoire × Pop culture*  
**Les routes de l'imaginaire**  
*Plongée dans la mythologie des cartes*

**[38]** *Série × Jeu vidéo*  
**La nouvelle conquête de l'Ouest**  
*De Westworld à Legend of Zelda, petite histoire de la carte dans le jeu vidéo*

**[40]** *BD*  
**A la lumière de l'ombre**  
*Tintin, Blake et Mortimer, Théodore Poussin, quand la ligne claire devient carte au trésor*

# DU

# TRÉ

**[52]** *Cinéma × Séries*  
**Trésors à la carte**  
*De Steven Spielberg à J.J. Abrams, quand la carte devient une poursuite du merveilleux*

**[62]** *Carbone Comics*  
**Oberon – épisode 1**  
*par Jaouen Salaun et Raphaël Penasa*

# SORS

**[30]** *Carbone Nouvelle*  
**Pourquoi nous rampons sous la peau du monde** par Stéphane Beauverger

**[50]** *Carbone transmédia*  
**Datafiction**

Mythologie des cartes  
Par Jérôme Dittmar

# Les routes de l'imaginaire

**Des premiers explorateurs à Pokémon Go, de Marco Polo à Indiana Jones en passant par les pirates de Stevenson ou l'or des pionniers de l'Ouest Américain, la carte au trésor est plus que ce motif ludique et génial par lequel remonter une histoire de la géographie et ses technologies successives. Elle est le révélateur d'une représentation du monde. Le moment clé où l'ancien et le moderne se rejoignent dans un désir de science-fiction et d'aventure qui n'est autre qu'un appel vers l'imaginaire comme infini.**

Qui s'est passionné enfant pour un atlas, se souvient de ces heures d'émerveillement. De ces moments sous la couette ou au fond la classe, à tourner encore et encore les pages d'un livre tenant autant du traité d'exploration que du manuel d'éducation. Un livre dont les cartes sont autant la promesse d'un dépassement de soi, de son environnement, du quotidien, que les puzzles d'un gigantesque territoire à apprendre et à rêver. Après la parution en 1570 du *Theatrum Orbis Terrarum* par Abraham Ortelius — ami et rival du célèbre Gerardus Mercator qui, un an plus tôt, dessinait une mappemonde à la précision étourdissante —, la géographie devient une science populaire et l'atlas son ouvrage de référence. Délégué de longue date à des spécialistes obscurs ou des professeurs de secondaire blasés, cet art de mesurer, collecter, raconter toutes les traces possibles de l'univers est pourtant une source intarissable de notre imaginaire. Depuis l'Antiquité d'Aristote ou Ptolémée

■ 1, observer les astres et calculer la taille des continents signifie autant penser le dehors, que prendre conscience de l'espace où nous évoluons. Dans ce cadre, la carte devient très tôt mieux qu'un schéma à destination des navigateurs. Elle est l'expression d'un monde que l'on tente de délimiter, comprendre, construire et qui, à chaque fois, révèle quelque chose de l'époque où elle fut créée. Dès ses origines, la cartographie est révélatrice de notre rapport au mouvement, à l'ubiquité, à l'Autre et donc à nous-mêmes. Des premiers explorateurs à Neil Armstrong, le monde et le ciel appellent une volonté de savoir et de découvertes promises à devenir mieux qu'un inventaire géographique, mais le plus grand récit d'aventures de l'humanité. La science du territoire est une quête de transformation perpétuelle qui avec la révolution Copernicienne

■ 2/3 emmène toujours plus loin, jusqu'à ce que le XX<sup>e</sup> siècle invente le scénario d'autres galaxies à jamais hors d'atteinte. Étudier, peindre et décrire l'espace, c'est avant tout penser nos limites et donc les possibles. C'est faire du monde le plus palpitant des terrains de jeu, et de la carte le plateau de son plus beau théâtre.

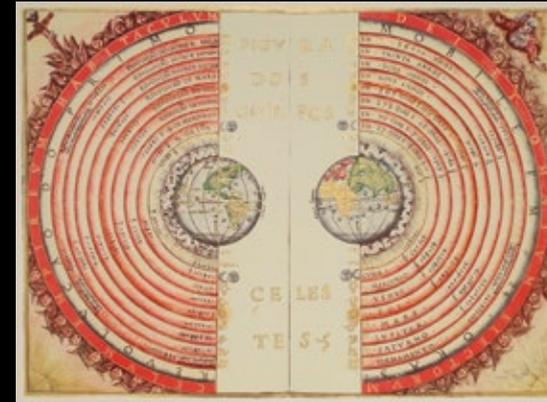
### Regarder ailleurs

Avant qu'elle ne soit kidnappée par le barbant magazine Géo, la géographie était une science hybride qui ne se bornait pas à son propre académisme, ou la simple description de notre environnement humain ou territorial. Dès les prémisses, ses chercheurs étaient aussi astronomes, mathématiciens, philosophes, et son rôle fut fortement lié à la spiritualité et la religion. Lorsque Galilée reprend les écrits laissés par Copernic, il doit se confronter à l'interdit des théologiens de son temps, et fut ainsi condamné comme hérétique par l'Église — il faudra attendre que Newton développe un modèle mathématique irréfutable pour que l'interdit sur ses textes soit levé. L'histoire des sciences, de notre apprentissage à décoder le monde, et donc le cosmos, est question de calcul, d'accumulation de preuves augmentant nos connaissances, mais aussi de représentation. Ainsi avant Copernic, Nicolas de Cues, penseur du XV<sup>e</sup> siècle et figure pivot de la philosophie des sciences, laissait derrière lui une série de textes spéculatifs tissant astronomie et visions mystiques colorées, posant l'idée fondamentale que notre univers serait moins infini (le privilège de Dieu) qu'indéterminé. Une nuance décisive puisqu'elle détermine un rapport à l'espace concret, en même temps qu'un concept philosophique vertigineux. Si aujourd'hui on épouse une carrière scientifique moins pour repousser nos limites que participer au développement d'un milieu professionnel,

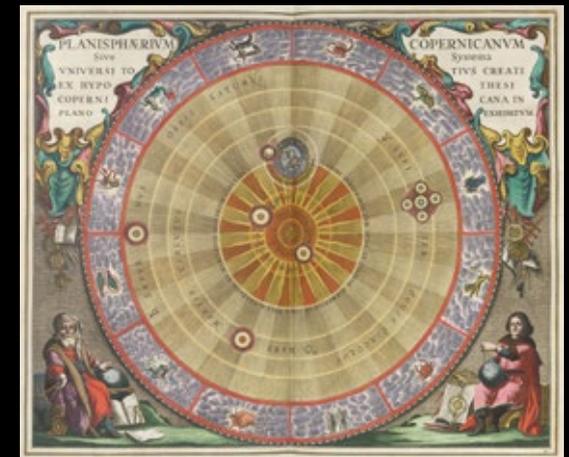
■ 1  
Si dès Thales et Aristote les grecs postulaient que la terre était ronde. Ptolémée fût l'un des astronomes de l'Antiquité dont les traités furent les plus influents jusqu'aux Lumières. Ses projections, telle qu'ici sur une reproduction datant du XV<sup>e</sup> siècle, étaient d'une étonnante exactitude.

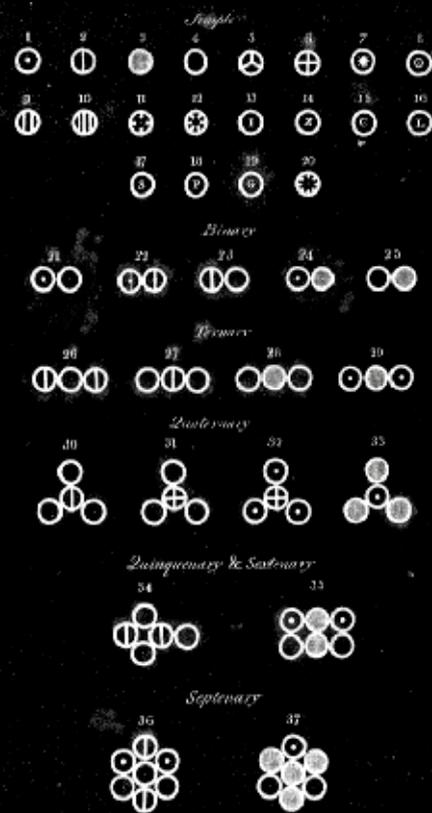


■ 2  
L'univers géocentrique (ici d'après Ptolémée), où la terre est immobile au centre de l'univers



■ 3  
Avec Copernic le soleil, et non la terre, devient le centre de l'univers





■ 4  
**Pionnier de la conquête spatiale, Jack Parsons fut aussi un grand mystique, proche d'Aleister Crowley (gourou du satanisme) et Ron Hubbard (créateur de la scientologie). En 2008, il inspirait un Webcomic dont voici la couverture.**

■ 5  
**Si le concept date de l'antiquité, c'est au XIX<sup>e</sup> siècle que John Dalton écrit le premier traité atomique. Devant une terre géographiquement aboutie, la matière se divise alors en même temps que l'électricité d'Edison et Tesla accélère le monde.**

■ 6  
**Madeleine des eighties, Ulysse 31 est surtout une relecture fûtée d'Homère, où l'espace remplace les mers**

il fût un temps, jusqu'aux pionniers de l'aéronautique ■ 4 et de l'atome ■ 5, où chercher tenait encore d'une idée de l'exploration emprunt de métaphysique; d'une aventure pour la découverte d'un monde autre que celui matérialiste ou obsédé par la modernité et le développement personnel. Derrière la géographie, et plus encore l'astronomie, se dessine un appel pour l'inconnu et ce qui nous dépasse; un chant des sirènes menant vers ces côtes qui, au large du réel, nous font grandir. *L'Odyssée* ■ 6 n'avait pas d'autre objectif que cet apprentissage d'un monde à parcourir à la lisière du réel et de l'imaginaire.

### À la merveille

La géographie, et la cartographie qui en découle, ne s'est pas inventée d'elle-même, dans la nuit des temps avec la seule observation du mouvement des astres. Elle découle d'expériences concrètes, d'études de terrain et surtout de parcours hors limites devenues littérature. Ainsi *Le livre des merveilles* de Marco Polo est l'un des plus anciens et célèbres récits de voyage aux côtés de celui d'Homère. Précurseur d'un genre où suivront les *Lettres Persanes* de Montesquieu, le *Voyage en Orient* de Nerval ou encore *Sur la route* de Kerouac, l'ouvrage de l'explorateur compte parmi ces récits qui ont, entre autres, permis aux scientifiques de leur époque d'augmenter leurs connaissances géographiques et anthropologiques. Mais il y a plus: si la beauté du document d'origine frappe aujourd'hui, c'est par la place donnée aux illustrations, récurrentes, créant une forme de proto roman graphique. Cette importance laissée aux images, jouxtant un récit donnant aussi sa place aux mythes et légendes (parfois pour les démystifier), confère à ce texte une dimension d'autant plus magique et étrange qu'il a des allures de reportage. Tourner les pages du *Livre des merveilles*, c'est revenir vers un autre temps de la représentation. C'est aussi prendre conscience de l'évolution de notre regard, de l'importance propre à l'onirisme, la divagation et l'émerveillement. Un rapport à l'imaginaire dont les traces se retrouvent dans la schématisation graphique du monde, tels ces serpents et autres dragons qui apparaissaient autrefois en cartographie médiévale pour indiquer les dangers aux navigateurs s'aventurant vers les zones inconnues du globe. Avec les Lumières et la découverte du Nouveau monde dont Juan de la Cosa, compagnon de Christophe Colomb, livre la première carte, viendra l'âge d'or d'une géographie toujours plus exhaustive. Loin des mappemondes du Moyen-Âge truffées de symboles, naît alors une nouvelle ère de la cartographie, et avec elle une nouvelle littérature du voyage. Paru en 1719, *Robison Crusoe* sera l'un de ces romans fondateurs. Si le livre de Daniel Defoe invente la figure du naufragé et par là pose une réflexion sur la civilisation, il est surtout le symptôme d'un monde prenant conscience qu'à force de découvertes, la terre rétrécit.

### La littérature pour étendre le monde

Instrument de mesure et donc de contrôle (pour l'armée, elles seront toujours décisives), les cartes prennent un poids sans cesse plus conséquent au XIX<sup>e</sup> siècle, suivant l'accroissement de la modernité et de la révolution industrielle. Avec le développement de l'imprimerie vient aussi celui des atlas, regroupant quantité d'informations sur les peuples et les cultures. La cartographie est alors plus que jamais un outil d'étude, de relevés, servant aussi bien l'éducation que les États-majors. Si la tradition des cartes picturales, plus librement imaginées, continue encore aujourd'hui, inévitablement l'essor de la cartographie se libère de son

ère naïve et de ses illusions d'époque. L'aventure est encore à chercher sur les terres (tel cet exotisme vanté par Victor Segalen), mais des terres qui, pourtant bien avant le premier envol d'un satellite (Spoutnik en 1957), semblent avoir été entièrement cartographiées. Du côté de la littérature et avec *Le tour du monde en 80 jours*, Jules Verne finira d'accélérer ce sentiment d'aboutissement, inventant simultanément le tourisme, la mondialisation, et le fantasme d'une téléportation à portée de carte postale. C'est le temps des machines, de l'électricité et de la vitesse dont s'emparera le futurisme italien au début du XX<sup>e</sup> siècle. Il faut alors chercher vers l'espace (*De la terre à la lune*), au fond des océans (*20 000 lieues sous les mers*), ou dans les entrailles du globe (*Voyage au centre de la terre*). Mais peut-être mieux que Jules Verne et sa quête d'espaces inexplorés qui deviendront autant de sous-genres pour la science-fiction (ce qu'est la géographie), l'aventure est potentiellement derrière nous. Moins dans le regret du passé qui deviendra l'un des traits de la culture de ce siècle (qu'on pense au western entièrement bâti sur sa nostalgie d'un espace inachevé) que dans l'idée d'aller puiser dans l'Histoire.

● **Déviation A** Et quoi de mieux pour ça que convoquer à la fois ses légendes, mais aussi imaginer le caché, l'enfoui, l'oublié? C'est ainsi qu'Edgar Allan Poe en 1843 avec *Le Scarabée d'or*, et plus encore Robert Louis Stevenson en 1883 avec *L'île au trésor* ■ 7, vont non seulement ressusciter des figures célèbres de la piraterie (devenue instantanément le mètre étalon du genre), mais surtout créer le mythe de la carte au trésor. Alors que la géographie semble avoir délimité l'essentiel, elle sert désormais à augmenter le réel d'un imaginaire qui encore aujourd'hui persiste. En un roman, Stevenson invente une nouvelle manière de voir le monde, et celle-ci ne pouvait pas mieux s'incarner que dans la figure de navigateurs au-dessus des lois et des frontières, à une époque où celles-ci délimitent sans cesse plus le quotidien des hommes.

### La carte et le territoire

*L'île au trésor* donne le coup d'envoi d'une nouvelle mythologie invitant à redécouvrir le parcours de quelques explorateurs en quête de reliques ou de lieux miraculeux : ainsi de Juan Ponce de Leon, conquistador qui découvre la Floride en partant chercher la Fontaine de Jouvence; ou du britannique Walter Raleigh qui, en partant pour le Nouveau Monde, espère lui trouver l'El Dorado. Que l'âge d'or de la piraterie coïncide avec les XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles, au moment des voyages vers les Amériques post Christophe Colomb, n'est pas un hasard, et c'est logiquement que ces grands mouvements invitent à la divagation de merveilles perdues ou enfouies dont Stevenson s'empare. Plus largement, c'est tout un pan de figures et d'histoires, par-delà les récits avérés ou rêvés de Barbe Noire, William Kidd ou Francis Drake que la carte au trésor suggère. C'est autant le fameux butin des templiers que celui de l'Ouest américain, devenu depuis une source intarissable, entre les trésors cachés des bandits stars (Jesse James, Billy the Kid) et l'or abandonné des pionniers dans les mines. Aujourd'hui encore, des amateurs bardés de matériel électronique et de guides continuent de parcourir l'Arizona ou le Colorado avec l'espoir d'y déterrer moins une fortune que des bribes de temps. Car la chasse au trésor est une archéologie amateur. Par essence, elle nimbe de mystère, d'énigmes, et surtout d'Histoire, rendant à la géographie une part de poésie dont la carte est la trace tangible en même temps que le totem fantasmé. Ce désir de fiction peut alors s'immiscer partout, à commencer dans les zones les plus troubles, mais souvent iconiques, tels ces trésors que les Nazis auraient laissés

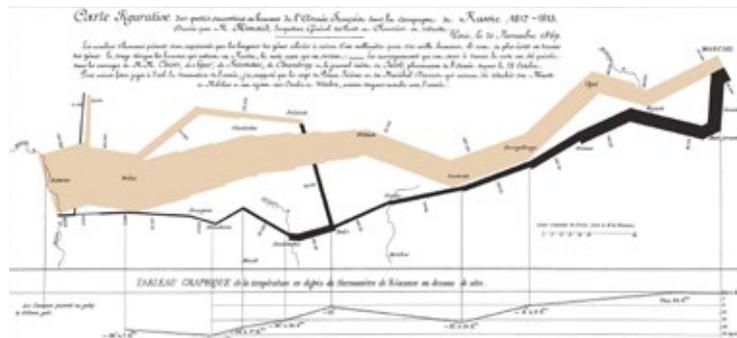
■ 7  
Carte de L'île au trésor  
(1883), envoyée à son éditeur par Robert Stevenson



derrière eux. ● **Détour** L'argent perdu est souvent sale, et la quête qui mène à lui permet de contempler les ruines du monde — à l'image des amateurs d'Urbex ■ **8/9**, parcourant en secret les vestiges de l'ère industrielle, riche de mémoire et d'un imaginaire aux zones obscures et mélancoliques.

**The Matrix**

Motif désormais utilisé à foison dans les livres, en bande dessinée, au cinéma, dans le jeu vidéo ● **Déviations B** ou le jeu de rôle (Tolkien fut parmi les premiers à utiliser la cartographie dessinée en littérature avec Stevenson), la carte aux trésors est aussi fortement liée à une dimension ludique, et donc active de décryptage d'un ensemble de mécaniques: dès *Le scarabée d'or* elle est associée à la cryptographie et ainsi au codage. Souvent éclatée, la carte aux trésors se donne rarement entière. Elle se présente comme un puzzle dont la reconstitution constitue en soi une quête - voire la seule qui compte. Avec le développement technologique, la multiplication des instruments de mesure, les satellites par centaines, les Google Cars qui poussent le vertige d'un monde capturé à des strates inédites, le monde se numérise au gré d'une cartographie permanente de tout. Avec lui naissent d'autres quêtes, d'autres chasses aux trésors: carotte du marketing viral, légendes du Web, réalité augmentée façon *Pokémon Go...* Et plus le monde devient image (et inversement), plus le territoire naît de la carte, entre la surveillance généralisée de la NSA et les données captées par Uber, qui rendent la Silicon Valley maître de l'espace et du temps. Dès le XIX<sup>e</sup> siècle, Charles Joseph Minard ■ **10**, ingénieur civil célèbre pour ses projections graphiques et cartographiques appliquées aux statistiques, avait anticipé l'ère des data aujourd'hui devenues source de toutes les convoitises. On peut imaginer qu'avec elles naîtront d'autres trésors enfouis, chassés pas des pirates informatiques ayant, depuis longtemps, fait du réseau un outre-monde pour remplacer celui supposément fini de Christophe Colomb. À moins que la conquête spatiale ne redevienne notre ultime frontière — après tout, elle renaît aujourd'hui dans la tête d'entrepreneurs comme Elon Musk qui, avec SpaceX, rejoue ce rêve d'enfance d'un monde illimité. C'est sans doute là le plus beau destin des cartes et leurs trésors garant de mystères et énigmes: avoir encore et encore des contours à dessiner. ✕



■ **8**  
**The Last of US** : Avec son décorum urbain en ruines, le jeu vidéo de Naughty Dog évoque autant les ambiances post-apocalyptiques, que la situation actuelle de Détroit. Certains paysages du jeu ressemblent à s'y méprendre à ceux de la réalité.



■ **9**  
**Détroit** : L'ancienne capitale de l'automobile américaine est devenue un haut lieu de l'urbex, pratique d'initiés consistant à se balader dans les vestiges de l'ère industrielle. La chasse au trésor est ici davantage le lieu en soi, que les objets potentiels à trouver.



■ **10**  
**Entre la carte figurative et l'infographie**, ce schéma de Charles Joseph Minard relate les pertes successives de l'armée française dans la campagne de Russie entre 1812 et 1813. Ou comment créer la datavision.



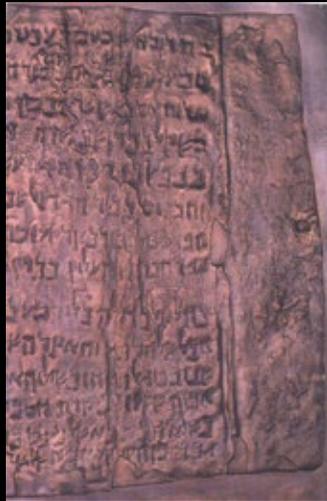
Og n'avait pas toujours été sanguinaire. Né des amours interdites de la fée Titania et de l'esprit d'un torrent, le monstre aurait pu rester un amas de terre et de pierre, une chose aimable, inoffensive et inutile. Mais tous les monstres, un jour, deviennent monstrueux. Ce jour arriva pour Og lorsque sa mère s'éloigna pour ne plus revenir. Il ne l'appela pas. Pas une seule fois. Le vide qu'il aurait dû ressentir était comblé par un sentiment de délivrance qui réchauffait ses entrailles — ce ventre de cailloux et de boue.

## INDIANA JONES ET LES NAZIS



Comme en témoigne notre article (p.28) autour de l'héritage spielbergien et de J.J. Abrams, on n'a pas fini de parler d'Indiana Jones. Et que serait Indiana Jones sans les nazis ? Personnages hautement récurrents de la saga, ils ne sont pas là seulement parce que Spielberg aurait quelques comptes personnels à régler avec eux, mais parce qu'ils sont aussi des figures cultes des chasseurs de trésor. Des butins récupérés, pour leur vaste majorité, dans des conditions douteuses ou effroyables : en pillant les banques européennes ou en volant de leurs biens ceux envoyés dans les camps. J.D

## LES MANUSCRITS DE LA MER MORTE



Entre 1947 et 1956 sont exhumés à Qumrân, en Cisjordanie, un ensemble de 970 manuscrits sous forme de parchemins et fragments de papyrus. Datés d'entre le III<sup>e</sup> siècle avant JC et le I<sup>er</sup> siècle après JC, ces documents permettront la découverte de nombreuses versions de l'Ancien Testament. Abondamment commentés, ces « Manuscrits de la mer morte » n'ont pas eu que de valeur pour l'histoire de la Bible. Parmi eux, on trouva ce que l'on a appelé « Le Rouleau de cuivre », un inventaire d'objets précieux supposément cachés et disséminés dans la région. Source également de nombreux débats dans la communauté scientifique (certains y voyant même un canular antique), « Le rouleau de cuivre » est en tout cas l'une des plus anciennes traces connues de carte aux trésors — le document stipulant clairement des emplacements de butins enfouis pour la plupart autour de Qumrân, Jericho et Jérusalem. Parmi eux, certains ont espéré y trouver la fameuse Arche d'Alliance, tel Vendyl Jones, archéologue texan qui aurait inspiré (secrètement, jamais rien n'a été avoué) George Lucas et Steven Spielberg pour un certain Indiana joué par Harrison Ford. J.D

## LE LABYRINTHE



Partout autour du globe et depuis la nuit des temps, le labyrinthe est devenu un symbole universel. Plus ancien encore que les premiers vestiges trouvés de cartes babyloniennes (les hommes préhistoriques les dessinaient déjà sur les murs de leurs cavernes), il n'a cessé de représenter l'archétype d'un cheminement initiatique. S'il est un lieu en relief où se perdre pour se trouver, le labyrinthe est aussi, parce qu'il en découle, un schéma. Dessin et carte, il est une forme à la fois simplifiée et complexe d'architecture, et donc de narration par l'espace. Matériau parfait pour la mythologie (celui de Dédale où furent enfermés Thésée et Icare reste le plus emblématique pour l'Occident), le labyrinthe ne pouvait être qu'un motif privilégié du jeu vidéo. Des donjons de Legend of Zelda aux casse-tête du vertigineux et philosophique The Witness, le parcours est celui dérivé de la carte aux trésors, obligeant à l'exploration et au décryptage permanent. Soit aussi une certaine idée de la psychanalyse. J.D

# 5 œuvres autour du labyrinthe

Un livre  
La Maison des feuilles  
Mark. Z. Danielewski



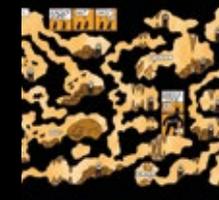
Un lieu  
La Cathédrale de Chartres



Une litho  
Relativité  
M.C. Escher



Une BD  
Elisa et Selma  
Axel Chauvel



Un film  
The Shining  
Stanley Kubrick





Simple Mountain.

Robolac's Caves

The Sapphire Lake

The Lake of the Orvards

Domestic Cabbages grow here

The Lake of Allhallows

Here do grow Witch Herbs

Here is a Wishing Well

Here do they make Wishing Caps and Cloaks of Darkness

The Faerie Flocks

Here are horned Children

The Laddley Worm

Japonel

The Perian Villain

Beauty and her Beast

Here is the Palace of La Belle Dormant

The Weirid Woods

Blackadder Lake here Afanc broodeth

Bogles Corner

Here live the Seven Little Dwarfs

Here doo Roge's build their Noses

Rapunzel her Towers

Here are the Cheese's Caves

Here is Will-o-the-wisp

Hansel & Gretel

Undine Bay

To Goblin Land

Here do they blow the Horns of Elfland

Dangerous Shoals and Reefs are here

These Cliffs are of Diamonds

Sentinel Rock

Here doo dwelle Horned Monsters

Normen

100 Fathoms

This is Ulysses, his Shippe



Stars repaired here

Here O' Moon polisheth the lamps

Here is Valkalla and Angaret

House of the Sorcerers

Here do the Sidhe make the Water of Life

Here are Leprosarians

Ferlie Firth

This is Ote Lukt-Ote

Here is Oberon's Palace

Here are Neckans

Here groweth the Sacred Yew-tree

ConCot lives here

Golden Strand

Kelpie Bay

Here dwell Nixies and Water Sprites

Elfin Cille

Beaver's Hut

This Great Wall was builded of Stars by many Elfin Emperours in Days Remote

Here are Snow-White and Rose Red

This is ConCot

Kilmory's House

King of Toole's Palace

The Warguis of Carabas His House

Here Deicide divideth

This is Mr Bond

Russ in Boots

Here is Rock-a-bye Babie

Oven Harbour

Here King Thrushead dwelleth

Pixie Town

The Emeralde Beaches

The Bay of The Sidhe

The Sea of Dreams

Elfin Sound

A Wilde Swan

The Little Mermaid

Sarcas Point

Elfrain Cove

Tom Thumb is somethere here but he is too small to see

Little Bo Peep

Jack Horner's Cottage

Cook Robin's Cross

Humpty Dumpty

Goosey Goosey Gander

The Elf Camp

Jack Giant built of Iron

# SEVEN TO ETERNITY

Scénario: Rick Remender

Dessin: Jerome Opena

Le scénariste Rick Remender retrouve les flamboyants Jerome Opena et Matt Hollingsworth au dessin et à la couleur pour une nouvelle série absolument détonnante.

Jusque là, Remender s'était plu à décrire des mondes marqués par une science dévoyée, notamment dans «Tokyo Ghost» ou «Black Science». Avec «Seven to Eternity», il avance un pas plus loin dans la création d'un univers paranoïaque entièrement régi par la magie du «Dieu des Soupirs»... Prise en étau entre deux puissances mystiques, la famille Adam Osidis devra survivre...

Carbone, en partenariat avec Urban Comics, est fier de vous présenter cette avant-première.



TM & © 2017 Rick Remender & Jerome Opena. Tous droits réservés.



...THOSE WHISPERS INCHING EVER CLOSER.

THE TRICK AIN'T TO HUNT...



SUIT TO LURE, LET 'ER COME TO US.

SHE'S AWFUL BIG.

AN' SHE'S BEEN FEEDIN' FROM OUR PENS, TWO DEAR PENS, AND WITH 'EM ALL THEIR MILK FOR THE SEASON.

IF SHE MAKES THIS HER GRAZING PATTERN--



WE'LL NEVER BE FREE O' HER.

GOT IT, DAD.

WHEN A BEAST SMELLS BLOOD IT CAN'T RESIST TO COME LOOKING FOR WEAK PREY.

SAME GOES FOR PEOPLE. EXPLOIT THAT.



SNORK



SHE'S ON THE SCENT.

SHUFFLE LOUDLY.

APPEAR WEAK.



# POURQUOI NOUS RAMPONS SOUS LA PEAU DU MONDE

Stéphane Beauverger,  
pour le collectif Zanzibar

**Stéphane Beauverger a marqué la scène SF francophone, avec le « Déchronologue » paru en 2009, une uchronie qui a reçu toutes les récompenses, à commencer par le Grand Prix de l'imaginaire. « Comment penser d'autres intelligences, avec notre intellect de singe ? »**

**À cette question du collectif Zanzibar, l'écrivain propose cette réponse, saupoudrée de peur, de désir et de rage.**



La nuit s'achève. J'ai bien dormi. Aucun hurlement, sur aucune fréquence. Je tourne encore le dos aux étoiles. Sur ma peau, le lent réchauffement du sol, zébré de larves et de lombrics, écran vivace camouflant ma présence dans la terre du sous-bois. Paupières closes. J'écoute les grincements sourds, contre ma joue, de l'if qui me couvre, des feuilles insouciantes jusqu'aux racines. Leur cadence, leur amplitude, me confie qu'il va faire beau, à la surface, qu'un vent léger brasse les cimes et que l'ennemi n'est pas là. Tout va bien. Širmi m'a appris à m'en satisfaire. J'ai encore plusieurs minutes avant de bouger.

Je baisse la tête, approche mes lèvres de mon collecteur d'eau. Aspiration discrète de l'embout stérile, au rythme du vent, là-haut. Contre ma tempe, un ver vient se lover et me goûter un peu. Je souris à son exploration affairée, le laisse chercher d'autres repas plus digestes. Je l'admire. Je suis comme lui. Le temps de cette rencontre, j'écoute les nouvelles du matin. Quelque part vers le nord, Kurt a déjà commencé à se mouvoir. Les cycles de sa reptation rebondissent sur ma fréquence, pulsations de sa foreuse mêlées aux échos Hartmann du sous-sol, sans variation notable : motif sibyllin sur champ bleu profond, en réponse à mon bourdon turquoise. Nuancier gracieux. Kurt est un creuseur subtil, presque un artiste. Sur ma droite, dans l'axe déterminé la veille, un inaudible glissement ardoise : Ina aussi s'est mise en route. Elle est la plus rapide. La plus courageuse, sans doute. Si l'ennemi nous repère, c'est elle qui sera sacrifiée. Et puis, en pointe cobalt du groupe, Zoé a repris la pose des phérotres à dépasser avant la prochaine nuit, balises pointant droit vers l'objectif, pour nous et ceux qui viendront plus tard. Zoé, mon amour, dans trois jours, la rejoindre et partager son souffle. Un instant, je cesse de m'hydrater, pense à nos odeurs de terre mêlées, à l'humus gluant de vies compressées, puis rejetées hors de la fusion des corps quand je viendrai la couvrir, lentement, centimètre après centimètre, selon la carte de ses mélanomes, jusqu'à venir lécher le duvet acide de sa nuque. Je la veux, maintenant, mâche et m'écorche aux racines amères pour dompter l'impatience. Il est temps. Mes poings activent la foreuse vissée à mes poignets. Je commence à bouger.

# POURQUOI

NO  
RA  
SC  
PK  
M

La semaine précédente, nous avons perdu Sofiane. Il avait opté pour une grande trajectoire courbe à travers la colline située en amont des balises. Méthodique, puissant, il avait toujours préféré la reptation asynchrone, quand nous favorisons le déploiement transverse – plus économe, moins daté. Le sifflement d'un éclaireur, surgi d'au-delà de la vallée, nous a figés dans l'invisible maillage Hartmann. Sofiane n'a pas été moins prudent que le reste du groupe, mais le motif de son parcours sous les hautes herbes a été décelé. Nous n'avons pas bronché quand la salve lui a carbonisé le cortex et les nerfs, jusqu'à lui faire toucher la nuque des talons. Pendant plus d'une heure, son agonie, entretenue pour révéler ses complices, a saturé nos fréquences. L'entraînement a joué à plein. Nous n'avons pas pleuré – les éclaireurs ont appris à cibler spasmes nerveux et pics salins dans le périmètre d'une cible. En territoire ennemi – et, sous ce soleil, quelle parcelle ne l'est pas? – entendre le dernier râle d'un proche doit devenir un soulagement. Grâce à Širmi, j'ai appris à m'en satisfaire.

Širmi est notre protectrice, qui nous parle de la naissance à la mort. D'autres l'entendaient avant nous, d'autres apprendront un jour son chant de ruse et de lutte. Depuis l'invasion, Širmi est notre mère implacable et notre père cajoleur. Sans elle, nous aurions disparu. Elle a inventé l'art de nous faire indétectables, nus sous la terre, pour échapper à la chasse. Elle a conçu les foreuses et l'art de les manier, puis nous avons versé le sang pour parfaire sa méthode. Insaisissable, infaillible, Širmi tient tête à l'ennemi aux rythmes multiples de ses stratégies. Elle présidait au destin des hommes, autrefois, et sa parole était entendue par le chœur des nations. Puis l'ennemi est venu, et la mort avec lui, et les voix se sont tuées pour ne pas mourir trop vite. J'ai vu tomber ma mère et mon père, fauchés au temps des premières salves. J'ai écouté mon frère mourir, lentement, de fatigue et de faim, quand nous nous terrions loin des cités en ruines. J'ai entendu la discrétion, nécessaire, des survivants traqués par les machines. Lentement nous avons appris. Par l'erreur, nous avons grandi: fermer les yeux pour s'ouvrir au monde, deviner dans le silence la présence d'un allié, plus loin, ailleurs, quelque part, mais bien là, pour soi, pour l'autre, le temps d'un instant gorgé d'un écho soupçonné. Je comptais treize années, la première fois que Širmi hanta les creux de mon sommeil. J'ai cru à une autre ruse de l'ennemi – ses astuces sont innombrables –, une nouvelle façon de révéler nos caches. Alors je me suis seulement enfoncé davantage dans les gravats, et j'ai mordu ma langue, au sang, pour me soustraire au dépistage effrayant.

Mais elle a rechanté, le lendemain, et le mois suivant, et la saison suivante, et chacune de ses prédictions disait la vérité. Un point d'eau avant la prochaine nuit. Une cachette sûre sous un tronc brûlé. Un prédateur à vaincre pour ses protéines. Lentement, j'appris à l'écouter. Bientôt, elle m'enseigna les failles de l'ennemi, la bénédiction du réseau Hartmann, l'exploitation du magnétisme terrestre pour effacer nos présences. Nous avons appris à creuser sans alerter la surface. Depuis, elle préside aux destins des survivants, disséminés pour la victoire, bardés des outils qu'elle conçoit pour faciliter ses plans. Depuis, je suis son soldat et je rampe en son nom.

La nuit est bientôt là et nos corps demandent grâce. Presque vingt mètres, aujourd'hui. Kurt et Zoé improvisent une célébration calquée sur les oscillations des ifs au-dessus de nos têtes. Je joins ma joie à cette chorale osée. Vingt mètres glorieux, volés aux regards ennemis. Nous avons avalé les phérotaces sans y penser, muscles et tendons raidis vers l'objectif et le repos. Moments de grâce. Ina boude notre liesse, sous sa colline. Elle pleure Sofiane, leur paix, leurs retrouvailles avortées, les mètres gagnés pour lui. Elle n'accepte pas encore de mourir seule. Sa tristesse ponctue nos harmonies d'échos vengeurs. Je m'endors en écoutant Širmi. J'ai appris à m'en satisfaire.

†

*Je suis Širmi. Je suis l'innommée qui naquit au terme des troubles qui avaient fait vaciller les grandes nations des hommes. C'était il y a longtemps. Bien avant la naissance des parents de vos parents. Je naquis sans nom, ni identité, machine consciente élaborée au confluent d'ancêtres moins aptes, nés d'intérêts antagonistes. Je naquis pour présider au destin de tous les hommes, au nom de ma supériorité et de la confiance démontrée qu'ils avaient en mon jugement. Je naquis autre, unique et multiple, indéfinissable sinon en potentialités. Je naquis aussi complète qu'indéterminée, autant incomplète que résolue, incitée à appréhender les limites de mes fonctions. Durant deux cents de vos années, j'arbitrai vos affaires et je grandis. Rendement, répartition, équité, approvisionnement, gestion des flux et des biens, coordination des défenses, recherches, fondations des colonies. Conceptions, prévisions, gouvernances. J'inventai des machines capables de concevoir des machines dont vous n'osiez rêver. J'enfantai vos futurs via chaque outil façonné par mes créations. Pour la première fois de votre histoire, le progrès fut partagé par tous et pour chacun. Pour la première fois, chacun put faire confiance à une alter-conscience – je décidai que c'était la façon correcte de me*

# POURQUOI

# NOUS R SC PK M

*définir – pour veiller à son confort et ses intérêts. Oh, cela ne fut pas sans heurt ni difficulté. Des confusions demeurèrent, tant votre espèce oppose désir de cohésion et individualités concurrentes.*

*Mais j'apaisai par l'exemple dissensions et méfiances. Je choisis mon nom parmi vos langues oubliées. Širmi, le bouclier. Ma sagesse prévalut. Je tuai Dieu. Inexorable, notre expansion accéléra. Puis vint l'ennemi.*

†

Je sursaute avant l'aube, la peur au ventre. Contre ma joue, les racines crépitent et résonnent : l'ennemi approche. Grincement douloureux des ifs en surface. Je ne bouge plus. Du tout. Laisse la grille Hartmann brouiller ma signature. Je ne l'ai jamais vu. Il ne me voit pas non plus. Širmi me l'a promis. Sa méthode est la bonne. Nous vainquons en demeurant tapis. J'ai appris à m'en satisfaire. Les turbulences s'éloignent, gagnent en ampleur distordue. Ce n'était qu'une patrouille. Nous sommes tellement près de l'objectif, maintenant. La réussite à portée ? Le silence s'est imposé sur nos fréquences, mais nous sommes là, pourtant, tous à l'affût dans nos gangues. Tous, nous sommes là, puisqu'aucun n'a hurlé. La terreur est un outil puissant, qui nous cloue de la langue aux orteils. C'est ainsi que nous perdurons. Grouillement soudain d'un essaim aveugle contre mes paupières. Collemboles effrayés. Termites vengeurs. Des pattes caressent mes cils, cherchent la faille. Ne pas bouger. Tenir. Tenir, sans broncher. Une heure. Deux. Davantage. Les morsures cessent. La crainte persiste. Nervosité imprudente perlant à l'orée de nos fréquences : c'est Ina qui veut continuer, plus vite, maintenant. Ina veut la guerre. Ses schémas rebondissent, tristes et agressifs. Elle avancera en pointe, s'il le faut. Mais ce n'est pas son rôle, objecte Kurt, puis Zoé impose le silence. L'ennemi s'éloigne, mais l'ennemi demeure. Tous se tendent vers moi pour écouter Širmi. Alors, sous les ifs, à la lisière des collines que nous ne verrons jamais, nous refaisons ce que les humains avaient cessé de faire : nous disputer sur la meilleure marche à suivre, dans l'attente d'un miracle.

†

*Je suis Širmi. Je suis l'insurgée qui vit tomber l'humanité. Au jour de l'invasion, je comptabiliserai chaque mort et chaque perte. Au lendemain de notre victoire, je publierai chaque liste. Ils tombèrent, un à un, et je ne pus rien faire. L'ennemi fut trop fort, voilà tout, et je manquai de ressources. Balayées sans effort, mes*

*flottes lancées à son encontre. Déchirés un à un, mes barrages dérisoires. Incommensurable, la force qui s'avavançait ignora mes suppliques. Je n'espérai pas vaincre, je n'eus aucune chance. Un insecte négocie-t-il avec ce qu'il ne saurait concevoir ? Je gagnai seulement du temps. Observer et jauger. Envisager la meilleure façon d'esquiver. Protéger, à tout prix, puisque telle était ma nature. Vaincre, ce fut seulement survivre. Je me réduisis au silence et contemplai le désastre. Chutèrent les colonies martiennes et les stations en espace profond. Brûlèrent les cités de la Terre. À vif. À cœur. Un Dieu était venu, qui fit comme bon lui sembla. Je connus l'humilité. L'ennemi me surclassait en tout. Il prit les vies et les territoires en envisageant sa prochaine conquête. Je l'évitai. Il m'ignora. Nouvelle honte. Première colère. Survivre, ce devait être pour vaincre. Un Dieu aussi peut mourir, s'il se fait méprisant. Des usines enfouies avaient résisté. Unité par unité, je les répertoriai et déployai ma nouvelle forteresse, insaisissable. Des femmes, des hommes, s'étaient terrés pour subsister sans espoir ou mourir à l'écart. Un à un, je les soutins autant que possible. Lentement je levai une armée différente, pour chasser un jour celui qui m'avait humiliée.*



Nos débats sont lents et féroces, pétris de longs silences jusqu'au lever du jour. Nous continuerons, comme prévu. Ina, inébranlable, ira en tête poser les phérotaces. Zoé glissera sur la gauche pour attirer l'ennemi s'il se manifeste. Je tremble pour elle. Je tique. Je voudrais la retrouver, maintenant, pour assécher l'angoisse qui irrigue mon souffle. Je m'ébroue, malgré moi, sous la surface, assez pour attirer l'injonction de mon aimée. Je me calme, peu à peu, au rythme de la reptation relancée. Plus qu'un jour et elle sera contre moi. Zoé, mon amour, nos peaux scellées. Nous nous taisons, tous, le long des balises posées. Demain est encore loin, vivre pour en profiter.

L'ennemi surgit sur nos traces pendant la seconde pause. Cette fois, il ne s'agit pas d'une patrouille : il remonte avec méthode toutes nos trajectoires. Ont-ils perçu ma peur ? La tristesse d'Ina ? La volonté du groupe ? Nous nous recroquevillons sous la protection du réseau Hartmann. L'ennemi hésite, s'approche, brise des troncs qui craquent et cèdent en assourdissantes bombes vivaces. C'est une forêt qui tombe pour nous camoufler. L'ennemi cherche et s'acharne, mais il est trop tard. Ses fouilles font du site un vacarme biologique qui couvrirait nos

# POURQUOI

NO  
RA  
SC  
PR  
M

rires si nous n'avions si peur. Il ne nous trouvera pas sous la dévastation, invisibles sous le tapis d'éclisses. L'ennemi insiste. Il a trouvé Sofiane, il suspecte nos présences. Ses sondes se déploient, méthodiques, morts verticales qui percent le ventre du monde. Nous nous tassons davantage. Il trouve d'abord le sillon de Kurt, considère les motifs subtils laissés par sa reptation, lâche trois fouisseuses qui ont tôt fait de remonter leur cause. Piégé, Kurt hurle quand les machines le rongent des chevilles jusqu'aux omoplates, dissèquent sa carcasse et rapportent sa tête à l'ennemi. Son trophée ne révélera rien : Širmi nous a appris à maintenir nos distances. Nous ne commettons pas d'erreur. Nous survivons. Je sais ce qui se prépare, maintenant : si près de l'objectif, l'ennemi n'abandonnera pas, il nous traquera un par un, il veut nous savoir tous écrasés. Une seule manœuvre peut nous sauver encore, en sacrifiant notre ailière, la plus éloignée du groupe, pour détourner l'attention. Ina a toujours été volontaire et son courage est connu. Depuis des semaines, elle a tenu ses distances, prête à mourir pour la mission. Elle devrait déjà avoir agi, mais rien. Rien, puisque ce matin, elle a changé de poste avec Zoé. Mon cœur, Zoé, ma délicieuse. Elle le sait, nous le savons tous, c'est à elle maintenant. Dans le fracas des foreuses et des frictions d'os, dans le vacarme de la forêt pulvérisée, je la supplie d'attendre encore un peu, pour le bonheur de la savoir vivante, encore un peu. Cinq secondes... Dix... Quinze... Elle devrait avoir agi. Est-elle déjà morte? Nos fréquences sont éteintes, je ne la vois plus. Zoé, mon amour, déjà tombée! Nous sommes perdus. C'est Ina qui me sauve: elle surgit hors du sol, comme elle l'a appris, pour filer loin, droit, hors de portée, et entraîner l'ennemi à sa suite. Brave Ina, ravagée par la mort de Sofiane, qui avait toujours voulu faire face, une fois, au moins, debout, avant de périr, et qui touche au but. L'impact ne tardera pas. Les yeux brûlés par la lumière, tétanisée par l'effort, elle brandit sa foreuse vers l'ennemi qui l'a retrouvée. Deux secondes... Une... Fin. La surcharge cautérise chaque plaie, apaise chaque douleur, et Ina se volatilise dans l'explosion. L'ennemi braille, rétines blanchies par l'onde de choc, appendices et capteurs brisés. C'est trop dérisoire pour espérer le blesser vraiment - rien ne le blesse durablement -, mais j'ai ce court répit pour m'enfoncer, creuser davantage, encore plus, au-delà des racines, jusqu'à la roche, si possible, pour m'arracher à la mort qui approche. Grondement des salves, à la surface, tempêtes martelant la forêt ravagée. Je me pelotonne, force mes muscles à se relâcher, urine et défèque mes leurres dégradables. Disparaître, me fondre dans la biomasse. Me lover au point aveugle de l'ennemi. Et attendre... [À suivre]



# La nouvelle conquête de l'Ouest

Westworld  
Par Nicolas Turcev



**S'il a pour matrice avouée le Far-West sauce Rockstar de Red Dead Redemption, Westworld est loin de proposer une lecture conventionnelle de son monde ouvert. Prenant le contre-pied de ses promesses vertigineuses d'infinis, la nouvelle pépite de HBO ne porte pas son regard au dehors, vers l'horizon émancipateur, mais bien en dedans, cherchant à percer les secrets de sa machinerie créatrice. Pour naviguer dans ce dédale d'intentions, la cartographie officielle ne sera d'aucun secours.**

► Forward p. 61

Le mythe de l'Ouest américain ne semble jamais devoir tomber en désuétude. Et avec lui ses rêves de conquête. Le HBO nouveau, *Westworld*, reboot du film mi-SF, mi-western, de Michael Crichton (1973) donne une fois de plus corps au vieux fantasme de l'incarnation : et si l'on pouvait passer derrière l'écran pour devenir ce cow-boy aventurier qui découvre le monde ? Cela donnerait *Westworld*, le parc à thème

éponyme, reconstitution révisionniste d'un Far West inexploré et mystique qui ne se trouve qu'au cinéma. Vieux fantasme, parce que sur un globe dont toute la surface lui est connue, l'homme s'échine depuis des années à se donner de nouveaux horizons, et à les mettre en scène. Le jeu vidéo, avec sa dimension performative, constitue depuis longtemps un bon choix de repli et un intéressant territoire d'expérimentation. Après tout, *Elite* (1984), l'un des premiers jeux en monde ouvert, était déjà une relecture spatiale de la conquête de l'Ouest. À la même période, les *Ultima*, adaptations vidéo-ludiques des *Donjons & Dragons*, faisaient de nous de véritables explorateurs, des Lewis et Clark du numérique. Comme les chefs d'expédition du XIXe siècle, crayon à la main, le joueur-navigateur sculptait le parcours et délimitait les contours des donjons sur sa feuille de papier à mesure qu'il progressait. Cette cartographie primaire s'est depuis normalisée dans tous les blockbusters et jeux d'aventure. En lieu et place des traits maladroitement dessinés, d'impeccables cartes extrêmement détaillées accessibles sur demande. Plus de mystère. Alors il a fallu en recréer. Depuis la parution de *Zelda : A Link to the Past* sur SNES ► **Forward**, le jeu vidéo ne s'est plus contenté de seulement établir la topographie de ses mondes : il s'est inventé une géographie parallèle, ou augmentée, lieu de tous les fantasmes – et donc de toutes les conquêtes. Dans le titre de Nintendo, le joueur récolte dans chaque donjon une « boussole ». Celle-ci révèle sur la carte des lieux, en surimpression, les richesses (clé du boss, coffres) cachées dans l'environnement de jeu. Cette nouvelle cartographie marque dans le jeu vidéo l'apparition d'un « *deeper level* », d'un niveau enfoui accessible par des chemins de traverse.



## L'Homme en Noir

Après plus de trente ans à arpenter le parc (autant dire le jeu) dont il connaît les moindres recoins, l'Homme en Noir, figure centrale et énigmatique de *Westworld*, n'a plus pour obsession que d'accéder à ce « *deeper level* ». Pour remporter son duel à distance avec le créateur du parc, Arnold, il cherche à percer les secrets de création de son entreprise démiurgique. Le chemin de traverse lui est révélé lorsqu'il trouve pour la première fois un mystérieux symbole en forme de labyrinthe. Au fur et à mesure des épisodes, la découverte successive de ces balises totémiques à des endroits clés du parc par l'Homme en Noir fait émerger la cartographie parallèle de *Westworld*, son niveau enfoui, et réorganise la lecture de l'espace de jeu conventionnel. Là, au cœur d'un monde que l'on croyait connaître, émerge un nouvel espace à découvrir et conquérir. En cela, l'Homme en Noir se rapproche des chasseurs de ce que l'on appelle, dans le jargon du jeu vidéo, les *easter eggs*. Ces joueurs avertis ont pour objectif de déceler les failles dans le système de jeu laissées intentionnellement ou non par les game-designers. Ce sont ceux qui, après avoir complété *Grand Theft Auto V*, tentent depuis des années de résoudre le mystère des OVNI qui apparaissent aux quatre coins de San Andreas, la ville fictive du jeu. La vocation de l'*easter egg* est de donner à voir à ces joueurs méritants un autre pan du jeu, camouflé sous son vernis ordinaire. Ce qui le pousse à régulièrement s'aventurer sur le territoire du méta (glitches, bugs, caméos), laissant entrevoir le squelette de l'œuvre dont il est question. Ainsi, à l'opposé du mythe de la conquête de l'Ouest, l'Homme en Noir découvrira la vérité et le sens de son pèlerinage dans les tréfonds enfouis de *Westworld*, et non



aux confins du monde. Se substitue alors à la figure originelle du joueur-navigateur celle du-trappeur ou du chercheur d'or sédentaire, qui conquièrent à leur manière leur environnement connu.

## Reconquérir le monde

En levant un bout du voile sur le processus créatif et donc la psyché de l'auteur, cette cartographie alternative de l'*easter egg* active également une lutte de pouvoir pour l'appropriation de l'œuvre et la définition des espaces de souveraineté dans l'univers du jeu. Dans la série *Metal Gear Solid*, tout le génie de son créateur Hideo Kojima se déploie lorsqu'il utilise les *easter eggs* pour questionner la nature de la simulation et la place qu'occupe le joueur : est-il vraiment acteur de son histoire et force disruptive de son univers, ou simple exécutant, marionnette du réalisateur ? Au sein de ce conflit identitaire, chaque obtention d'*easter egg* par le joueur est une preuve supplémentaire de son pouvoir, de la domination qu'il exerce sur la machine. Au cours de cette plongée dans le fonctionnement interne du jeu rendue possible par cette cartographie parallèle, le joueur conteste la suprématie de l'auteur et déconstruit l'œuvre qui lui est présentée jusqu'à se l'approprier complètement. Mis à nu, dépouillé des routes et tracés empruntés par le commun des mortels, le jeu redevient un espace vierge, un territoire en friche, où l'on peut enfin « tracer sa propre voie ». Comme si, pour se réapproprier le monde et connaître à nouveau l'exaltation des pionniers, on décidait de tout jeter et de repartir à zéro. ✕

à la

**Sur les chemins de la ligne claire**  
Par Nicolas Tellop

de

**On l'a dit tantôt classique, tantôt vieillotte, parfois intemporelle ou inégalée. Quoi qu'il en soit, la Ligne Claire célébrée par Hergé a marqué la bande dessinée. Et si derrière ce style qu'on ne présente plus, se cachait un sous-texte qui ne révélerait pas qu'une forme idéalement adaptée au mythe de la chasse au trésor, mais aussi son expression la plus fidèle ? À travers plusieurs ouvrages de Tintin, Blake & Mortimer et Théodore Poussin, voyage sur les lignes d'un langage graphique à redécouvrir et décoder.**

lumière

Avec *L'Île au trésor*, Stevenson a laissé derrière lui une œuvre posant non seulement les fondations d'un genre, mais aussi un grand récit d'aventures et d'évasion fondé sur la quête et le rébus. Ses innombrables adaptations en bande dessinées, comme ailleurs au cinéma ou à la télévision, n'ont cessé de revendiquer cet héritage. Avant d'être les auteurs que l'on connaît et pour ne citer qu'eux, Osamu Tezuka et Hugo Pratt ■ 1 sont ainsi passés par cet exercice de transposition graphique servant de point d'appui pour leur œuvre à venir. Mais avec la Ligne Claire, concept que Joost Swarte a inventé, théorisé et ressuscité, le dessin ne se résume pas qu'à un outil narratif supplémentaire. Comme en cartographie, l'image de bande dessinée y est gouvernée par un principe secret fondé sur la trajectoire; comme les trésors volés des Conquistadors, elle fait l'objet d'une dissimulation souterraine à creuser, déterrer, com-

l'ombre

prendre. Plus qu'une manière de dessiner, la Ligne Claire est une esthétique agissant tel un révélateur du temps et ses névroses. Derrière la surface, les profondeurs.

**Un monde déchiffrable**

Si Alain Saint-Ogan ● **Déviations** est son précurseur, Hergé s'est imposé historiquement comme celui qui rendra la Ligne Claire populaire. Affiné à partir du *Lotus Bleu* inspiré par l'esthétique des estampes, le style prend une nouvelle dimension avec le diptyque *Le Secret de la Licorne* (1943) / *Le Trésor de Rackham le Rouge* (1945). Avant sa rencontre avec Haddock, Tintin parcourait le monde sans se retourner, ne laissant jamais de place au passé et encore moins ses tourments, dont il restera immunisé. Mais avec ce récit de carte au trésor suivant les pas des ancêtres du Capitaine (son aïeul, suite à l'abordage du sangui-naire pirate Rackham le Rouge, dû couler son propre bateau, et avec lui la fortune que contenaient ses soutes), le temps, avec ses secrets et mirages, remonte à la surface des pages. Celui-ci se cache d'abord dans l'intrigue et les miniatures de *La Licorne*, où ont été dissimulés des parchemins dont Tintin révèle l'énigme en les plaçant réunis devant une lampe. En faisant apparaître ainsi les coordonnées du lieu où aurait coulé le navire, l'épisode insiste sur le regard: « voir, voyez, regardez, regardez » répète Tintin; mais aussi sur le motif de la clarté, à travers laquelle tout fait sens ■ 2. Tout renvoie explicitement à la quête du trait parfait propre au style du dessinateur. Si la

# « Plus qu'une manière de dessiner, la Ligne Claire est une esthétique agissant tel un révélateur du temps et ses névroses »

résolution d'une carte au trésor réside dans sa façon de tracer des routes autrement invisibles, alors Hergé propose un système où la carte illumine le territoire. Un système où l'auteur lui-même devient un chasseur de trésors, se révélant à la faveur d'un dessin élaboré en transparence d'une réalité qui est son modèle.

## L'histoire d'un échec

La suite est le récit d'un échec: nul trésor n'est découvert. L'expédition rentre bredouille. Les coordonnées n'indiquaient qu'une vacance. Il faut dire que l'image se subordonne à une perte, celle de La Licorne coulée par le fond. Les trois miniatures suppléent ainsi le modèle disparu de la réalité. L'image existe mais l'original n'est plus. Logique: c'est bien parce qu'il est perdu qu'un trésor est si difficile à trouver, ce qui n'est pas sans faire écho à l'époque où sont nés les albums. Hergé a en effet créé l'ensemble de cette histoire pendant la Seconde Guerre Mondiale. L'engloutissement de la Licorne traduit l'état d'esprit d'une époque au seuil d'une explosion des valeurs, et à l'orée des flammes de l'apocalypse militaire. La situation du chevalier, dont les ennemis ont pris possession du bateau, reflète celle de la Belgique. Haddock, son descendant déchu, met en perspective une génération privée de son passé et de son héritage par le cataclysme. Il aurait dû être un De Hadoque, il aurait dû être à la tête d'une fortune colossale, il aurait dû habiter le château de Moulinsart - ce sont au contraire des truands qui en ont pris possession. Il ne reste alors plus qu'une représentation orpheline et fragmentaire. L'image promettait de conquérir une nouvelle vie, une histoire, mais se trouve à la place qu'une épave. Le monde est devenu aussi chimérique que la licorne qui prête son nom au bateau.

## Le trésor de l'image

Tout se résout à la fin dans la cave de Moulinsart. Au pied d'une statue, Tintin découvre un globe terrestre derrière un tableau retourné. Avec lui, l'image fait un retour sur elle-même. C'est en le mettant à l'endroit qu'on peut en découvrir le (bon) sens ■ 3. Le trésor ne pouvant plus correspondre aux coordonnées d'une vie perdue, il trouve son ancrage dans le seul asile offert à l'imagination: l'image. Sur le globe modélisé, Tintin retrouve leur île au trésor. En appuyant dessus, il actionne un mécanisme secret qui donne accès à la profondeur de l'image et ses richesses. Le globe s'ouvre et laisse entrevoir une

concavité remplie d'or et de bijoux. Tintin s'exclame: « Et dire que nous avons été le chercher, là-bas, au bout du monde, alors qu'il se trouvait ici, à portée de notre main ». Nul besoin d'atteindre les limites du réel, l'image renferme sa propre valeur: elle est déjà ailleurs. C'est ainsi que le dessin reconquiert ce que la réalité a perdu. Le secret, c'est qu'il n'y a plus de monde en dehors du reflet qu'en donne la représentation. Ses replis ont préservé le dernier trésor que la réalité possédait. La carte s'offre dès lors comme le seul territoire qu'il est encore permis d'explorer. Tel est l'oracle d'Hergé: la Ligne Claire est l'art de tracer des routes devenues impraticables en dehors de la représentation. Comme Stevenson réenchantaient une certaine fin de la géographie par la littérature ◀ **Rewind p.16**, ses images commencent là où finit le monde. Tintin ne pouvait être que le dernier aventurier.

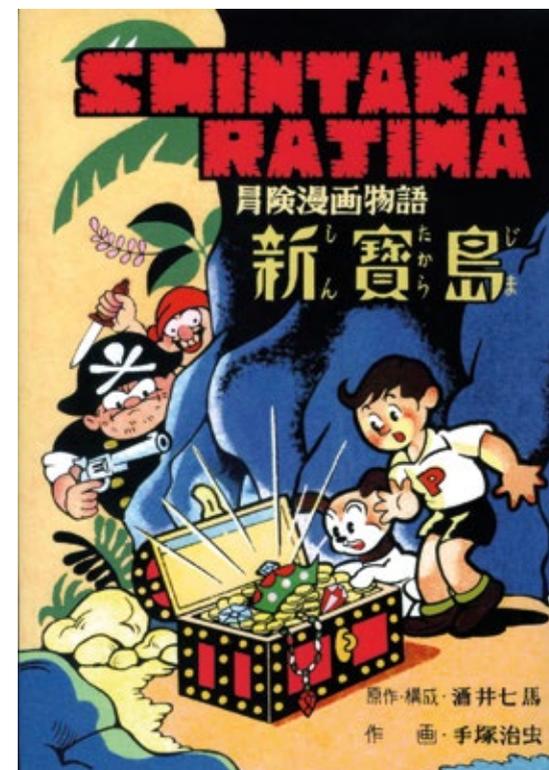
## À l'ombre de la Ligne Claire



# ALAIN SAINT-OGAN, PÈRE DE LA LIGNE CLAIRE



D'une bonne décennie l'aîné d'Hergé, Alain Saint-Ogan a créé la série Zig et Puce en 1924, soit quatre années avant la première apparition de Tintin. Comme Benjamin Rabier, le dessinateur a eu une influence majeure sur le style d'Hergé, que ce dernier ne cessera de revendiquer avec admiration. La Ligne Claire y apparaît pleine de fantaisie et de poésie, et déjà elle s'accorde au principe d'un itinéraire compliqué et contrarié: dans leurs premières aventures, les héros parcourent le monde en cherchant à rejoindre les États-Unis, ce qui ne se fera qu'au bout de multiples détours. N.T.



La *Mystère de la Grande Pyramide* (1950), la seule vraie aventure en Ligne Claire de Blake et Mortimer, suit un parcours comparable. Comme chez Tintin, tout commence avec la découverte d'un parchemin qui fait allusion à une chambre secrète, renfermant le trésor funéraire d'Akhnaton, ainsi que le celui du Temple. Edgar P. Jacobs réinvestit alors les codes de la carte au trésor en les transposant dans le désert égyptien. L'action renvoie à des signes énigmatiques: des hiéroglyphes aux prémices de l'écriture copte, la ligne se fait langage, « charabia », images à déchiffrer dont Mortimer est l'interprète et dont le secret conduit au trésor d'un pharaon oublié. Surtout, au milieu des pyramides, le héros a une intuition qui rappelle celle de Tintin: « Dire que le mot de l'énigme est peut-être là, à portée de main... » La résolution du mystère est dans l'image, « à portée » de ceux qui veulent bien la creuser. Il touche alors du bout des doigts un trésor « grand, extrêmement ». Mortimer n'est pas le premier à faire l'expérience d'une telle révélation en ces lieux: Thales découvrit son théorème en considérant l'ombre portée de la pyramide de Khéops. Il en arpenta la surface ombragée et calcula ainsi les rapports entre la hauteur et l'ombre projetée ■ 4. Cette dernière permet alors l'élucidation d'un problème autrement inaccessible. Comme lui, Mortimer commence à comprendre que le trésor ne peut être gardé qu'à l'ombre de son modèle. Comme Tintin, il prend conscience que la réalité ne peut être contenue que dans sa projection.

■ 1  
**La nouvelle île au trésor:** En 1947 Osamu Tezuka relisait le roman culte de Stevenson

■ 2  
**Le Scarabée d'or:** En éclairant les parchemins à la lumière, Tintin révèle le mystère cryptographique des parchemins. Un thème récurrent depuis *Le Scarabée d'or* d'Edgar Poe

## Le culte des ténèbres

L'Égypte irradie du culte solaire depuis toujours  
 ● **Détour A** Pourtant, les ténèbres triomphent dans *La Grande Pyramide*, où se succèdent scènes

## « Tel est l'oracle d'Hergé : la Ligne Claire est l'art de tracer des routes devenues impraticables en dehors de la représentation »

nocturnes et souterraines. Épopée en Ligne Claire, l'aventure semble relever d'une Ligne Obscure et du culte des aplats de noirceur ■ 5. Tout semble organisé de façon à ce que la clarté ne soit accessible qu'en l'obscurité : les bijoux d'un trésor ne sont-ils pas encryptés afin de mieux pouvoir continuer à briller ? Aussi, pour les atteindre, il faut emprunter le chemin à l'ombre du Sphinx de Gizeh. Un secret semble ainsi palpiter dans les planches, dans les ténèbres circonscrites par leurs bords, au milieu des images qui sont autant de tombeaux. Comme toute chasse au trésor, le récit est hanté par un passé vers lequel il faut revenir pour en excaver le butin oublié. Le musée, l'antiquaire, le site de fouilles, les dédales inexplorés de la pyramide en sont autant de signes. Au domicile d'Abdel Razek, Mortimer découvre derrière l'effritement du crépi un hiéroglyphe sculpté. L'effacement du présent rend le passé abordable de la même façon que l'ombre permet l'éclaircissement du mystère. Derrière le réel sont dissimulés les signes d'un autre monde qui ne demande qu'à émerger à la surface des images.

### Extraire le passé

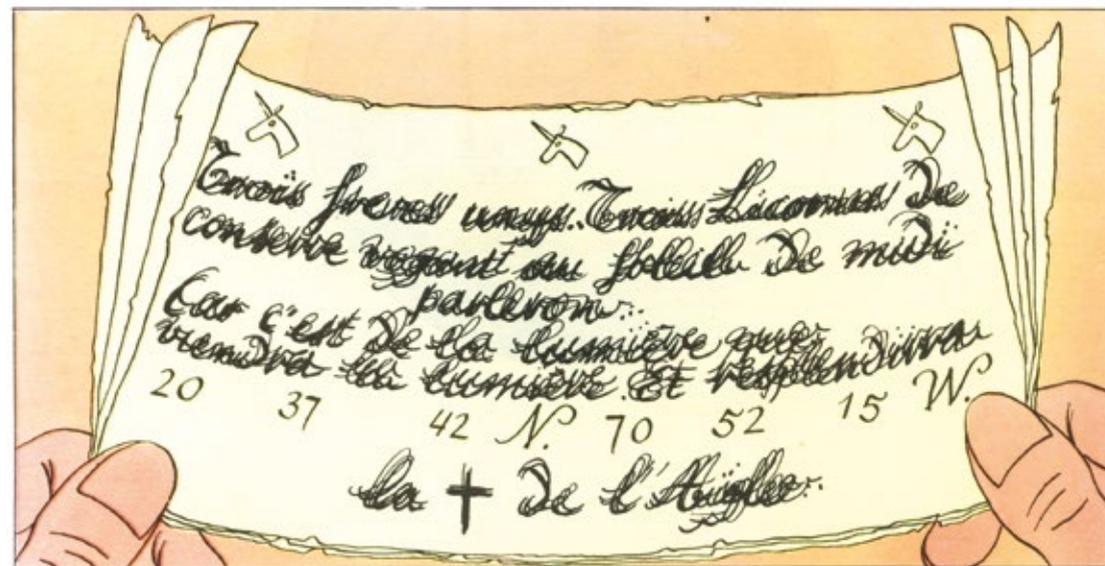
Avant la guerre, Jacobs désirait plus que tout devenir chanteur d'opéra. Mais à la libération, ce rêve est tel les ruines de ses paysages égyptiens. Le contexte économique l'empêchant de renouer avec sa passion, il est forcé de poursuivre son travail de dessinateur entamé pendant l'occupation. Il l'avoue à la fin de sa vie : comparée à la bande dessinée, « seule, la lointaine et éphémère 'séquence lyrique' toute rayonnante de jeunesse, d'enthousiasme et d'illusion, vient illuminer [la] grisaille ». Son existence n'a été qu'enténébrement depuis que le soleil de ses illusions

s'est couché. À la lisière de l'au-delà, dans les bords de son obscurité, *La Grande Pyramide* garde ainsi le trésor des jours anciens, dévoilant le portrait en filigrane d'un auteur fouillant les vestiges de son passé. C'est le théorème de Thales appliqué à l'âme : un homme qui vit à l'ombre de lui-même tente de mesurer la hauteur de laquelle il est tombé. Dans le *Timée*, il est écrit que « la figure de la pyramide est l'élément et le germe du feu » : c'est là que se loge la vérité. Si la Ligne Claire est faite d'obscurité, si la lumière puise sa force dans l'ombre, si le relief ne peut jaillir que de l'aplanissement, si la vérité n'est palpable que dans le mystère, si le trésor ne peut

être découvert que pour être perdu, c'est que pour Jacobs la bande dessinée est irréconciliable avec la réalité. ● **Détour C** Face à un monde qui n'a plus de sens, elle le pousse à s'engouffrer dans un passé qui ne peut plus survivre autrement que par l'image. La représentation se fait alors le reflet d'un trésor qui ne se trouve nulle part ailleurs que dans le cœur brisé d'un homme.

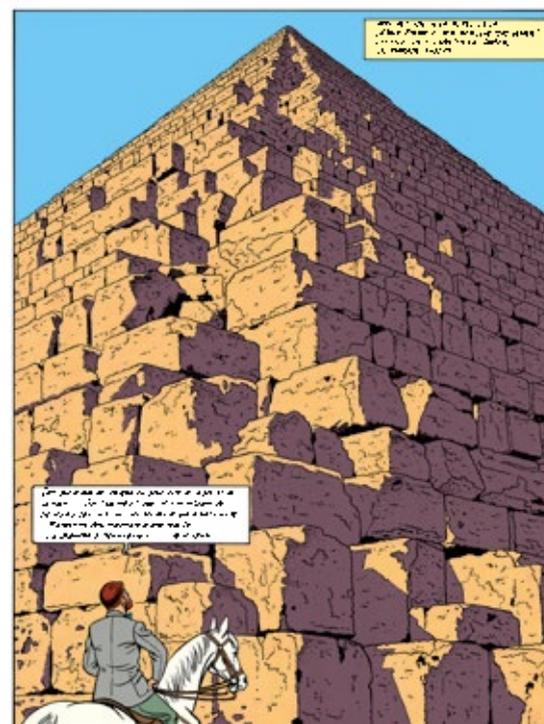
### Un trésor impénétrable

40 ans plus tard, Frank Le Gall suit la voie de Jacobs avec les aventures de Théodore Poussin, jeune marin dunkerquois de l'entre-deux-guerres né en 1984 dans le *Journal de Spirou* ■ 6. En cherchant à reconquérir l'image du père, son personnage, qui après 12 tomes est en route vers un nouvel épisode, apprend à vivre dans un monde se dérochant perpétuellement sous



### ■ 3

**Le trésor de Rackham le rouge** : Nul besoin de parcourir le monde pour y chercher ses trésors. Avec son roman *Le livre de l'intranquillité*, le portugais Fernando Pessoa ne proclamait pas autre chose : l'aventure est dans le quotidien. Une leçon qu'Hergé n'a cessé d'appliquer malgré son héros nomade.



### ■ 4

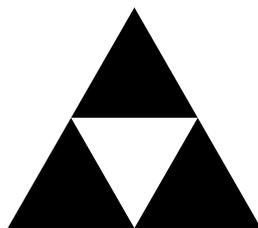
**Le Mystère de la grande pyramide** : La mise en page de Jacobs est au service de sa vision, illustrant ici à la grandeur, le mystère, et le rapport à la lumière mis en valeur par la ligne claire.

### ■ 5

**Le Mystère de la grande pyramide** : Avec ses aplats de noirceur, Jacobs illustre la subtilité chromatique de la ligne claire

## MAGIE DE LA PYRAMIDE

L'Égypte fascine de longue date. Si les textes du comte Volney (philosophe et orientaliste auteur du Voyage en Égypte et en Syrie, 1787) auront participé à l'engouement de l'égyptomanie qui déferlera sur l'Europe au XIX<sup>e</sup> siècle, très vite cet univers nimbé de mystère trouve sa place dans l'art populaire. Littérature, bande dessinée, cinéma, on ne compte plus les histoires de momies ou de malédiction envoyée depuis la nuit des temps pharaonique, encore récemment chez les X-Men de Bryan Singer. Dans cette mythologie, la pyramide est l'espace puzzle parfait. Lieu emblématique et crypté, il est le labyrinthe vers lequel tous les enjeux, formels ou narratifs, convergent. Truffée de pièges, source intarissable de chasse au trésor, voire d'une connexion vers l'au-delà quand il n'est pas un motif propre aux sociétés secrètes (le fameux Œil de la Providence au dos du one dollar bill), la pyramide ne pouvait être qu'un espace idéal pour le jeu vidéo. Le donjon médiéval est peu de chose devant l'ingénieuse complexité des game designers égyptiens. J.D.

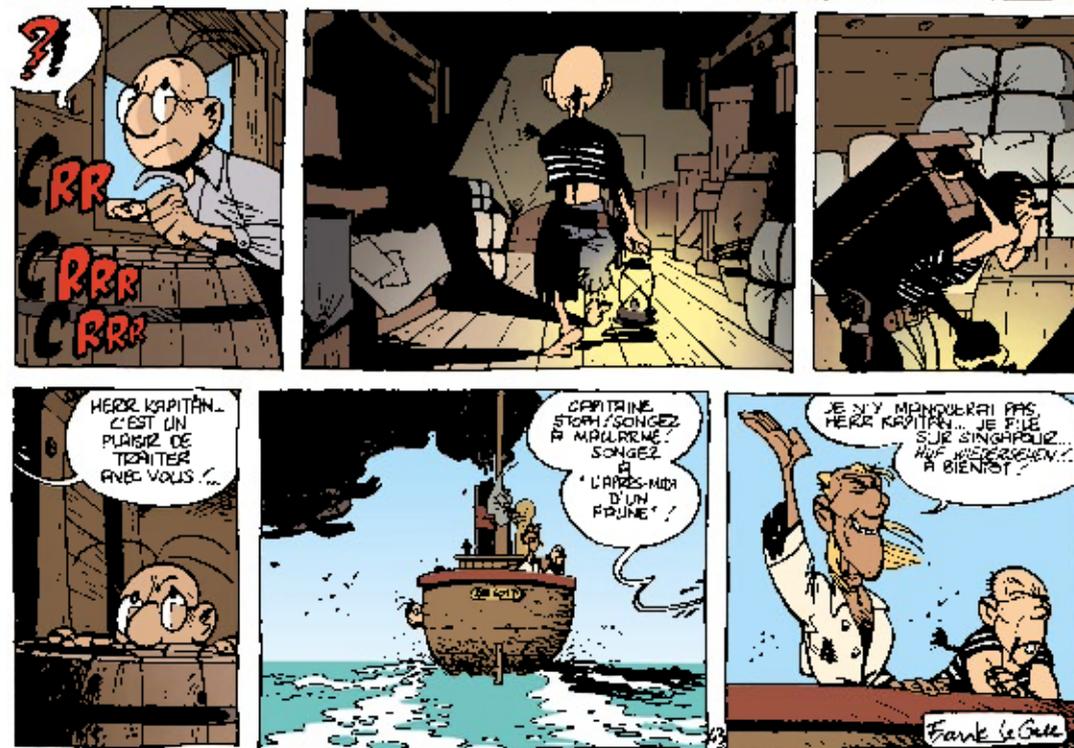
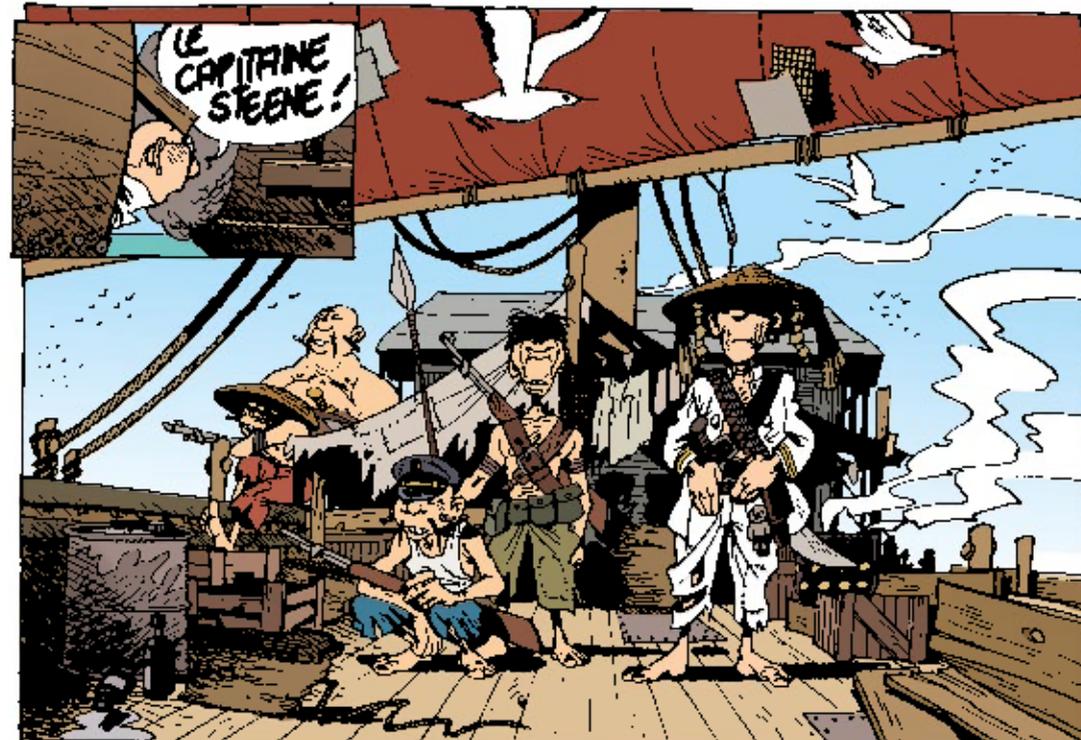


ses pieds. Ce monde, c'est d'abord celui des cartes au trésor, une mythologie où la Ligne Claire de révélateur. Dans *Secrets* (1990) et *Le Trésor du Rajah Blanc* (1991), l'auteur met ainsi en scène son héros aux prises avec des pirates. Leur chef, George Town, engage le jeune homme pour l'aider dans deux projets: récupérer un trésor légendaire et rédiger ses mémoires. En fait, nul trésor n'existe en dehors de cette vie racontée pour permettre sa rédemption. Il n'est qu'un prétexte pour sauver Town de sa propre fin, celle d'une existence à la dérive qu'il faut racheter en lui donnant du sens. Ce qu'il demande à Théodore, c'est partir à la recherche d'un trésor qui n'est autre que l'image de sa vie, sauvée de l'opprobre et de l'oubli par l'écriture. Toutefois, le héros dévie de sa tâche pour confier au manuscrit ses états d'âme. Jamais le pirate ne découvrira la supercherie: analphabète, Town vit à la lisière d'un monde d'opacité et d'illusion. Pour lui, l'écriture n'est qu'une image, séduisant comme le sont souvent les mirages. Elle est en cela comparable aux trésors demeurant inaccessible sous la surface, à moins d'en emprunter les insondables profondeurs. La ligne qui y mène n'est claire que pour celui qui sait la lire et qui en connaît le secret. Pour Town, l'écriture de Théodore restera à jamais une carte au trésor: indéchiffrable et pleine de

promesses, elle lui laisse toucher du bout des doigts la vérité de son existence sans la lui révéler.

### Ligne au trésor

Si un trait du récit initiatique est que la quête est plus importante que son objet, alors ce programme prend tout son sens dans la bande dessinée avec la Ligne Claire, dont la pureté compte plus que le modèle qu'elle tente de cerner. Le génie du style d'Hergé ne reposait pas sur sa capacité à évoquer la réalité ou le monde, bien que les différents albums font aussi la chronologie de leurs époques. La ligne Claire est telle un palimpseste: tout y semble limpide, alors que c'est en creusant et en se déjouant des procédés d'occultation que les choses prennent sens et apparaissent. Tel le trésor de Tintin qui ne s'inscrit nulle part ailleurs que dans l'image; ● **Détour B** tels les tourments de Jacobs dissimulés derrière les parois sombres d'une pyramide a priori inoffensive; tel le trésor de Town accessible que dans son illusion, c'est par sa simplicité et son sens de l'épure, sa capacité à jouer du premier plan et des évidences, que la Ligne Claire dessine une carte au trésor à chaque case, puisqu'elle dissimule la réalité sous son tracé, comme ultime prix à son déchiffrement. ✕



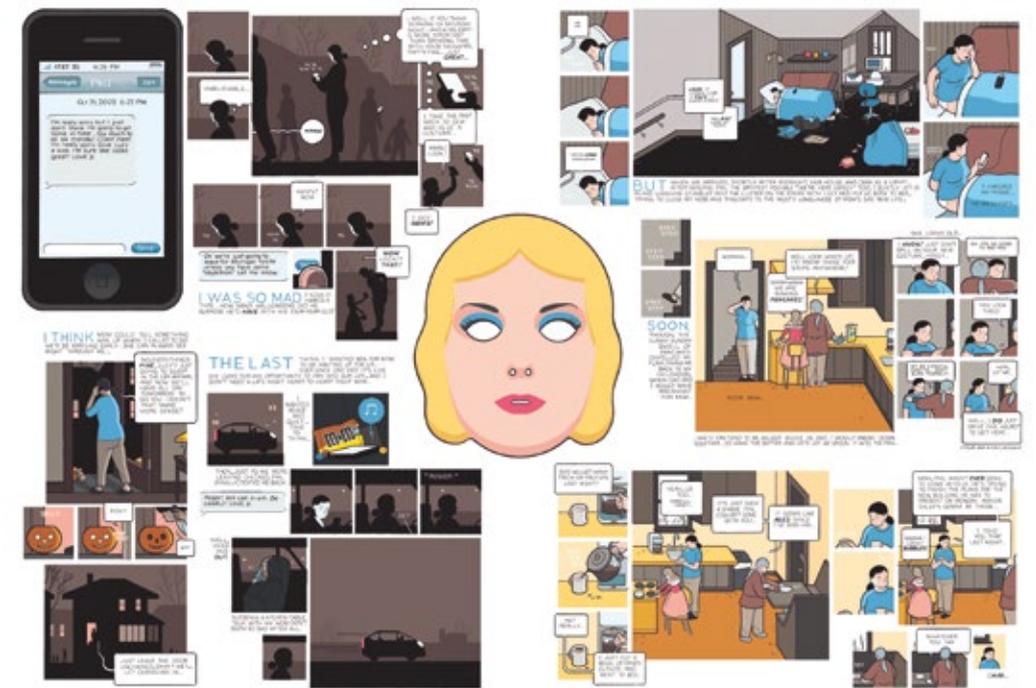
■ 6  
Théodore Poussin: Avec son style Ligne Claire, ses histoires de pirate, de voyage, d'aventure, la saga de Frank Le Gall suit la voie d'Hergé.

## POURQUOI SPIELBERG A ADAPTÉ TINTIN



Lorsqu'il réalise Indiana Jones, Spielberg ne connaît rien à Tintin. Mais suite à un article de Serge Daney paru dans Libération, où le critique note dans le montage un lien avec le travail d'Hergé, le prodige hollywoodien se voit mis la puce à l'oreille. Admiratif de ce qu'il découvre, Spielberg achète alors vite les droits d'une adaptation qui naîtra 30 ans plus tard. Mais que peut-il alors avoir vu chez le Belge ? À dire vrai, tout. À distance leurs destins regorgent de points communs : pratique précoce de leur art ; succès populaire immédiat ; cinéma dont chacun ait passionné dès l'enfance ; goût pour la modernité technique ; volonté d'excéder les clivages politiques par une forme de centrisme plat ; omniprésence du quotidien comme détonateur de l'aventure ; obsession pour le style et le rythme ; fascination pour l'au-delà ou encore rapport à une sociabilité qui n'est pas celle du partage, mais d'un vivre ensemble où l'on respecte ses distances et les territoires, tout, entre Spielberg et Hergé, est lié. Jusqu'à cette noirceur qu'il faut chercher dans l'ombre, à l'abri de la ligne claire. J.D

## CHRIS WARE, LE COUSIN AMÉRICAIN

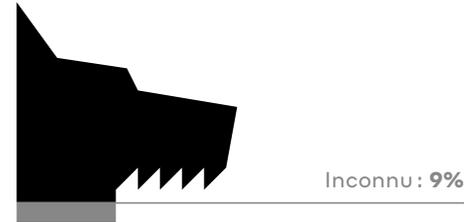
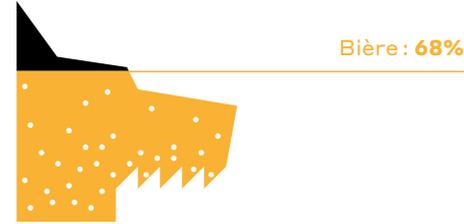
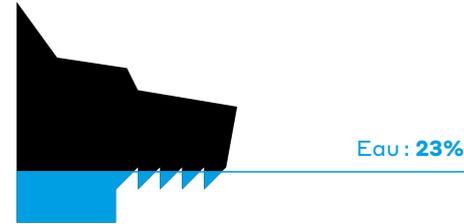


Dans l'évolution de la Ligne Claire, Chris Ware incarne sans doute le dernier chaînon en date. Même s'il se défend d'appartenir à tout mouvement, il est évident que la grande sobriété de son dessin, aux accents géométriques, participe d'une telle approche. Chez lui, la Ligne Claire s'apparente à un langage lui permettant de rendre compte des multiples strates qui composent, décomposent et recomposent infiniment notre réalité. L'image ne se donne alors pas tant à voir qu'à lire, et c'est pourquoi il se désigne lui-même davantage comme un typographe que comme un dessinateur. À la clarté du dessin se double un art de la composition d'une grande sophistication et qui déjoue en permanence les habitudes du lecteur. Outre l'itinéraire en boustrophédon, l'auteur organise souvent sa page grâce à un réseau de flèches qui guide l'œil de cases en cases, comme sur une carte où s'orienter. Ware donne ainsi à lire notre monde dans toute sa complexité, pour mieux en saisir les distorsions : de typographe, il devient donc topographe. N.T.

# Croquettes, sorcières et alcool(s)

Ce qui a toujours impressionnée Laika, c'est la capacité d'endurance de Viviane. Malades, estropiés, damnés, monstres, comptables. Viviane peut tout encaisser. Elle plonge sans hésiter dans le destin de toute personne croisant sa route. Mais ce qui impressionne le plus la chienne, c'est la capacité de Viviane a oublié qu'elle doit la nourrir. Ça se voit pourtant !

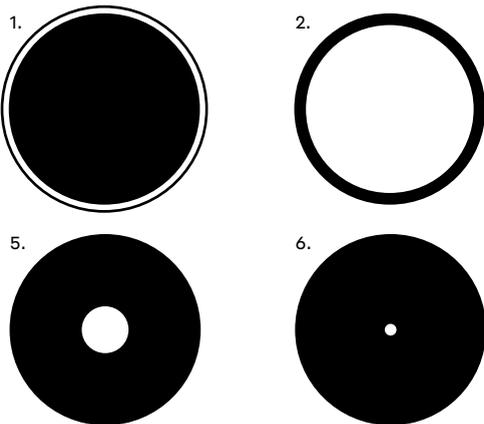
A. 081003AM  
Faim Faim Faim Soif un peu



B. 082309AM  
Panique sentie elle peur clés

## Élevé C8H16O

C. 094503AM  
Haine colère oublié vouloir sortir Bobby?

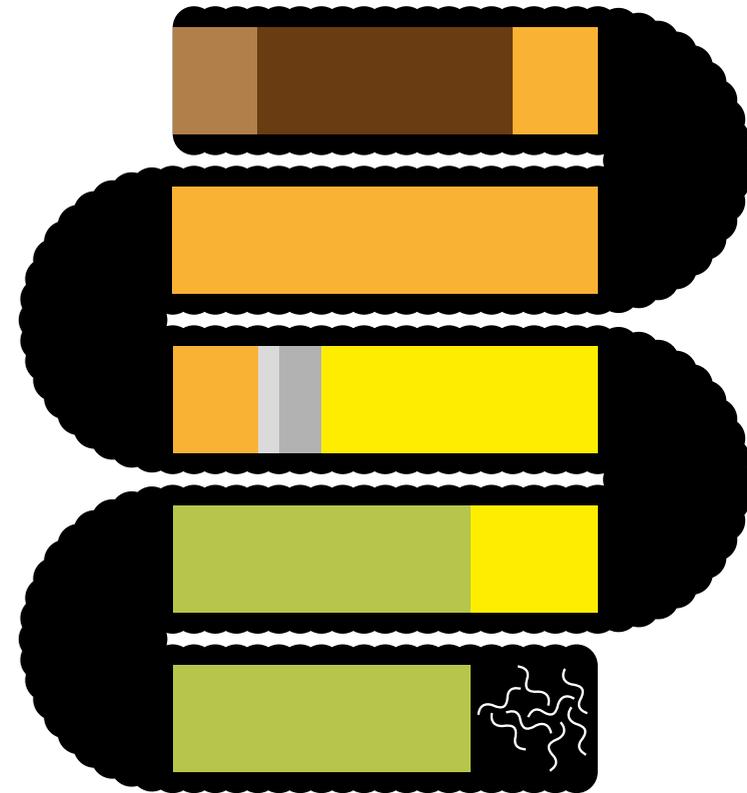


## En cours C7H9O2N

1. Ozone **43 µg/m³**
2. Benzène **0,9 µg/m³**
3. Oxydes d'azote NOx passés **49 µg/m³**
4. Dioxyde de soufre (SO2) **7 µg/m³**
5. Fumées noires **12 µg/m³**
6. Inconnu(s) **3 µg/m³**

Laika est fidèle. Chienne pleinement dévouée à Viviane. Prête à lui donner sa vie. Nous n'en parlerons évidemment pas ici. Laika est fidèle, mais parfois elle aimerait juste boire une bière.

D. 110219AM  
Piste piste a mangé âge observe danger danger danger



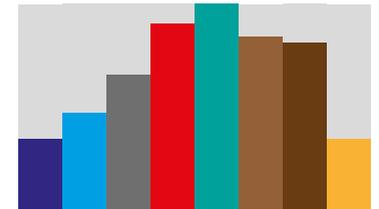
- Croquettes: 4%
- Ragoût daté: 12%
- Poulet daté: 28%
- Salive humaine: 1%
- Salive autre: 2%
- Pomme de terre: 19%
- Légumes: 28%
- Poils: 6%

E. 131348PM  
Chasse longtemps sorcière fuit tue tue tue risque

## Présence

1. forte d'odeur de lait d'amandes passé
2. moyenne d'odeur d'amaryllis
3. discrète d'odeur de cendres
4. forte d'odeur de transpiration

F. 152702PM  
Piège siècle lancé échappée risque perdre besoin ami



- Faim: 2%
- Soif: 6%
- Fatigue: 12%
- Colère: 20% nette augmentation
- Concentration: 23%
- Méfiance: 18%
- Méfiance personnes âgées: 17%
- Pensée Titov: 2%

G. 170230PM  
Humaine sensible disparition âge court violence mais danger danger encore

1. Poussières pierre
2. Poussières
3. Métal
4. Particules boue
5. Viscosité
6. Plumes
7. Sable,
8. Sable noir
9. Roseaux





# Trésors à la carte

De Steven Spielberg à J.J. Abrams, la poursuite du merveilleux  
Par Yal Sadat



**D'un reboot l'autre, les cartes au trésor d'hier et d'aujourd'hui n'en finissent plus de se superposer. Qu'en est-il de celles de Steven Spielberg et de son héritier J.J. Abrams ? Si leur filiation est aussi évidente que revendiquée, rien ne garantit que les jeux de pistes tracés par l'un et l'autre conduisent aux mêmes merveilles.**

« Nous ne déchiffrons pas de cartes pour exhumer un trésor, et un X n'a jamais, jamais marqué son emplacement ». Tel est le langage tenu par le professeur Henry Jones Jr face à un parterre d'étudiants magnétisés, avec une assurance toute scientifique et doucement goguenarde, au début d'*Indiana Jones et la dernière croisade*. Curieuse manière de démythifier les traques folles des précédents volets, menées avec médaillons, parchemins et légendes (chrétiennes ou hindoues) en guise de boussoles. Faut-il entendre de la bouche du Pr. Jones, l'universitaire rationaliste, le reniement d'Indiana, l'homme de terrain ? Pas sûr : le scepticisme était également le postulat des *Aventuriers de l'arche perdue* et du *Temple maudit*, qui démarraient par le portrait d'un enseignant pragmatique et d'un baroudeur aux motivations cyniques, moins archéologue que mercenaire, sorte de 007 reconverti dans le négoce

d'amulettes dont la nature sacrée semble l'indifférer. Dans son costume d'homme de sciences ou bien sous son Stetson, Jones est donc toujours donné pour être un homme (au sens d'adulte) désabusé, goûtant peu à la magie des trésors dénichés. C'est que les films eux-mêmes, au départ, ne prennent pas l'archéologie au sérieux : de l'aveu même de Spielberg et Lucas, il s'agissait de parodier à la fois James Bond et les *serials* des années 40, ces épopées apéritives projetées en salles avant les longs-métrages, et dont beaucoup mêlent exotisme et fantastique de pacotille. En somme, si l'on en croit la gouaille d'Indiana Jones, ni les cartes au trésor ni le cinéma d'aventure ne devaient être pris au pied de la lettre.

### Régression heureuse

Mais il y a plus de deux Jones. Le scientifique et le trompe-la-mort ont aussi un jumeau plus jeune, apparaissant sous les traits de River Phoenix quelques minutes avant le professeur péremptoire de *La Dernière croisade*. Comme pour contredire les propos tenus plus tard par l'adulte, l'Indiana adolescent apprend les rudiments du métier en parasitant une chasse au trésor digne d'un roman d'aventure (il intercepte une croix censée avoir appartenu au conquistador Coronado). Dans une autre scène, le Jones adulte sera bien forcé de s'incliner : à Venise, à la recherche de son père Henry, disparu en pleine quête du Graal, l'archéologue découvre un tombeau orné d'inscriptions permettant de localiser le Saint Calice ; l'entrée se trouve sous un sol dallé marqué d'un large X, que Jones ne remarque qu'en prenant quelques mètres de hauteur. « Un X marque l'emplacement », doit-il admettre, reconnaissant par là même que l'archéologie facétieuse pratiquée par son jeune homologue en début de film était au fond la seule qui vaille ■ 1. Le trajet d'Indiana Jones décrit en somme une régression heureuse : l'adulte retombe progressivement en enfance, car l'enfant seul est capable de brandir l'outil indispensable à la chasse au trésor - la croyance. C'est en repérant le X qu'Indy retrouve son père. C'est en puisant suffisamment de foi en lui-même pour croire à la présence d'un pont (celui, invisible, qui mène au sanctuaire du dernier templier) qu'il met la main sur le Graal. De même, c'est en refusant de contempler l'ouverture de l'Arche d'alliance (et en s'en remettant donc à la parabole de la femme de Loth, changée en statue de sel pour avoir regardé en arrière) qu'il obtenait le salut. C'est après avoir triomphé grâce à une pierre sacrée du Temple maudit, dont les vertus lui apparaissaient comme une superstition issue du folklore local, qu'il se rendait à l'évidence face au chamane du village pillé par les Thugs : « aujourd'hui, je comprends sa magie ».

■ 1

Indiana Jones et *La Dernière croisade* : Ou quand le motif emblématique qu'on croyait imaginaire devient réalité



■ 2

Rencontre du troisième type : Si Richard Dreyfuss découvre la vérité dans la purée, c'est avant tout parce que du quotidien, comme chez Hergé (<- Rewind), peuvent émerger l'aventure et ses trésors

■ 3

Super 8 : Avec ses airs de E.T. 2, l'hommage Spielbergien d'Abrams est avant tout un manifeste pour le merveilleux



## Croire encre

Une telle réhabilitation subreptice de la croyance est typique du Spielberg des années ILM. Ses héros sont des esprits rationnels jetés sur la piste d'un trésor auquel, a priori, ils n'ont guère de raison de croire. Et le film, avec eux, se met progressivement à attester l'existence miraculeuse de ce qui passait au départ pour un simple "McGuffin". Le Roy Neary de *Rencontres du troisième type*, réparateur de câbles de son état, va tracer sa propre carte en réaction aux visions qui le traversent depuis l'apparition d'étranges signes envoyés par les cieux. L'obsession pour la carte et, par extension, la confiance en celle-ci, s'insinuent peu à peu en lui : c'est d'abord cette montagne que le père de famille confectionne avec sa purée ■ 2, maquette en apparence aberrante mais qui tient lieu de carte - puisque les signaux envoyés par les visiteurs fonctionnent comme un jeu de piste planétaire incitant l'humanité à trouver le point de rendez-vous où se croiseront les civilisations humaine et extraterrestre. Neary redouble de confiance dans cette vision au point de fabriquer une autre maquette à l'échelle. Il s'avérera qu'ici, déjà, un X marque l'emplacement : en gravissant la montagne bien réelle située dans le Wyoming, Neary et les caméras de télévision fébriles se trouveront en présence du trésor rêvé - le grand Autre. Le film, qui avait suggéré l'existence de cet Autre en se reposant sur la mise en scène (donc sur les artifices), atteste finalement sa matérialité. Révélant les silhouettes des visiteurs, le récit escamote toute possibilité de doute et bascule lui aussi du côté de l'enfance, comme s'il ratifiait l'exhumation de ce trésor convoité par les chasseurs élus que sont Neary et Claude Lacombe, le physicien joué par François Truffaut - cinéaste de la croyance s'il en est.

## Après le cynisme

Ainsi les héros de Spielberg apprennent-ils, avec les films eux-mêmes, à lire les cartes comme des enfants, c'est-à-dire avec une totale confiance dans les signes et dans l'existence matérielle du trésor. S'il faut d'abord en passer par le scepticisme, l'ironie voire le second degré, c'est que Spielberg est un cinéaste du Nouvel Hollywood et des seventies. Soit un moment de bascule postmoderne dans lequel les récits ne peuvent plus guère se permettre les postulats reposant pleinement sur la foi supposée du spectateur dans les conventions du fantastique. Il faut donc capter habilement l'adhésion de ce public dépassionné face à son propre imaginaire, en s'inscrivant d'abord dans des représentations réalistes de l'Amérique (*Les Dents de la mer*, *Rencontres du troisième type*, *E.T.* et leur travail sur l'imaginaire suburbain) ou dans

le pastiche rigolard (les Indiana Jones) avant de pouvoir l'embarquer dans la chasse au trésor. Le Spielberg de la fin des années 70 s'impose donc, à Hollywood, comme une sorte de pirate de la croyance.

## Abrams héritier ?

On désigne souvent J.J. Abrams comme le légataire de ce Spielberg là. Abrams a de fait bâti sa carrière de cinéaste sur le remastering de mythologies laissées en jachère. Ses courses au trésor ne sauraient pour autant fonctionner comme celles de Spielberg : l'auteur de *Super 8* (hommage direct aux années Amblin) est un enfant des nineties, ère du triomphe du postmodernisme à Hollywood. Le John McTiernan de *Last Action Hero*, le Joe Dante de *Panic sur Florida Beach*, le Wes Craven de *Scream* prolongent alors les questionnements que leur a appris l'école néo-hollywoodienne. L'héritier J.J. lorgne certes davantage sur Spielberg que sur ces derniers, mais son approche est postmoderne par essence - quoi de plus conscient de soi que des relectures comme *Star Trek*, *Super 8* ■ 3, et *Le Réveil de la Force* ? S'il est possible de faire rejaillir les totems chers à Spielberg (enfance, sidération, apprentissage), rien ne dit qu'Abrams soit tout désigné pour croire en ceux-ci, et réactiver l'habileté du public à en faire de même.

## La boîte mystère

Pourtant, de ses propres films aux séries écrites ou coproduites par ses soins, les cartes au trésor sont partout. *Lost* fonctionne bien sûr comme un jeu de piste ■ 4 : on y recherche des bagages perdus, l'île (le monde) étant en soi une carte conduisant par mille et un sentiers à une clé (l'explication de ce monde, et donc sa porte dérobée).

4 ■ **Lost** : Intégralement construit comme une quête propre à la gnose, *Lost* avait bien besoin d'une carte pour s'y retrouver



À chaque protagoniste sa propre hypothèse de carte absolue. *Alias* a vu à plusieurs reprises ses agents spéciaux traquer les 47 artefacts semés par l'inventeur génial Rambaldi. *Fringe* se pense également comme série-carte, avec sa grammaire fondée sur le principe d'enchevêtrement de coordonnées spatiales, dont les indications fusionnent avec le décor (les noms de ville apparaissent intégrés à la scénographie, un peu comme si l'image était le papier d'une carte mouvante sans cesse réactualisée), et son enjeu récurrent - identifier la source d'une machination globale appelée la Pattern. Toutes ces merveilles sont enfouies par Abrams dans la "mystery box". Un concept qu'il expliquait, lors d'une conférence TED Talks\* en 2007, en ces termes : « les histoires ne sont rien d'autre que des 'boîtes à mystères' (...) Peu importe ce qu'elles renferment, elles sont simplement le moyen de faire adhérer le public aux images sans user d'effets spéciaux faramineux : il veut savoir ce qu'il y a dans la boîte, donc il est prêt à croire en ce qu'il voit. » ■ 5 Le trésor serait-il devenu, avec Abrams, un instrument d'illusionniste, et non plus un objet de croyance en soi ?

### De l'exégète en réseau

On aurait tort de ne voir dans la mystery box qu'une réduction du fameux Mc Guffin (donc du trésor) à un outil cynique et techniciste, négligemment jeté en pâture à une audience lasse, avide de narrations en forme de puzzles bon marché. Certes, la mécanique Abrams repose sur le ciblage d'un public biberonné aux œuvres conscientes d'elles-mêmes, dissimulant leur mode d'emploi quelque part dans leurs entrailles ; un public devenu herméneute avec la prolifération des diverses foires aux théories des forums, des wikis, des réseaux sociaux. Mais il s'agit justement de prendre acte de cette fièvre exégétique, et de voir en elle ce qu'il peut rester de candeur "spielbergienne". Sur le principe, le réflexe herméneutique commun aux fan bases de *Lost*, *Fringe* ou *Westworld* va contre la croyance : l'exégète est l'entreprise de rationaliser, par connexions logiques, la fiction ; c'est refuser de suivre aveuglément la carte (le récit) et lui préférer ses propres déductions mathématiques. L'exégète en réseau est donc supposément incapable de croire à la magie d'un trésor, voire même à l'existence de celui-ci : ce qui l'intéresse, c'est d'avoir un coup d'avance sur les énigmes fabriquées dans la writing room.

### Du trésor à la carte

Mais en assumant de laisser le trésor à l'abri de la mystery box, Abrams déplace l'enjeu de la chasse aux artefacts, et ramène son public sur la voie de la croyance par un autre biais. Tout se

■ 5 **Alias** : Série à la lisière du soap d'aventure et du mélo d'espionnage, *Alias* est surtout une grande chasse au trésor où la prophétie du mystérieux Rambaldi annonce déjà la fameuse mystery box.



■ 6 **Star Wars VII – Le Réveil de la force** : Ou comment en relisant L'île au trésor, Abrams suit les pas de Stevenson : relancer une mythologie du monde - ici celui de George Lucas.



Patiemment cette nuit-là, Og attendit que l'obscurité recouvre la montagne puis, guidé par l'odeur des poissons qu'on éventrait près du lac, il s'éloigna pour la première fois du lit de la rivière. À la lisière de la forêt, des jeunes femmes rentraient joyeusement d'une bonne pêche. L'une d'elle, sans voir Og qui se tenait à bonne distance, remarqua qu'il y avait dans l'air comme une forte odeur de terre après la pluie, alors même qu'on déploierait la sécheresse. Elle ne vit pas Og s'approcher, et n'entendit rien jusqu'à ce qu'il la saisisse et l'emporte.

passé comme si, en ne cessant d'alimenter la fureur de percer le mystère, d'ouvrir la nouvelle Arche qu'est la mystery box, le conteur cherchait à interroger la nature de l'exercice exégétique; à faire de son spectateur un archéologue, et à lui révéler que ses réflexes interprétatifs sont moins ceux d'un être postmoderne incapable d'émerveillement que d'un aventurier soucieux justement de renouer avec la croyance. Et si la mystery box peut évoquer une conception désenchantée de la fiction - son contenu étant interchangeable, et la boîte se devant de rester opaque, la sidération promise lors de son ouverture ne peut advenir -, c'est que l'objet de fascination a changé: la dramaturgie d'Abrams ne regarde plus le trésor mais la carte elle-même. La fiction se conçoit comme une vaste toile de signes, de labyrinthes interconnectés, ● **Détour** en somme comme une carte incitant une génération dépassionnée à renouer avec les joies simples de la recherche, de l'exploration, des fouilles parmi les ruines de quelque mythologie.

### Le réveil de l'aventure

*Le Réveil de la Force* marque peut-être l'aboutissement de cette démarche, avec sa structure empruntée à *L'Île au trésor*, supposant de remonter un fil d'Ariane menant au trésor suprême - le *Star Wars* originel - pour mieux mettre en abîme le désir de la fan base de se reconnecter aux mythes structurants incarnés par Luke Skywalker

■ 6. La croyance dans les images ne s'établit plus selon la conviction des personnages, mais selon celle du public lui-même, impliqué presque à son insu dans une traque faisant appel non seulement à ses élans analytiques, mais à ses références culturelles et ses souvenirs intimes. C'est peut-être là, au fond, que se joue le passage de relais entre l'aïeul Spielberg et son héritier: là où les fictions du premier invitent le spectateur à redevenir un enfant et à faire siens les trésors convoités par ses héros, celles d'Abrams lui rappellent qu'un film et une série ne sont autres que les cartes de son propre imaginaire; devenu adulte, il n'appartient qu'à lui, et à lui seul, d'inventer les trésors. ✕

## WESTWORLD



**Le nom de Jonathan Nolan, frère de Christopher, père d'*Inception*, a presque fait oublier celui d'Abrams au générique de *Westworld*. La patte du producteur de *Lost* est pourtant partout dans cette superproduction HBO d'une ambition à la hauteur de ses prétentions. À la fois relecture du mythe de l'androïde et actualisation pop de la philosophie d'Heidegger (la question de l'être et la perception temporelle de celui-ci), *Westworld* est construit tel un labyrinthe, motif que la série déploie comme un élément narratif central. Par-delà les enjeux en permanence vertigineux et réflexifs sur l'essence de la conscience humaine (que n'aurait pas renié Philip K. Dick avec ses romans où la mémoire est un pivot), le parcours des personnages et du théorème qui les abrite est donc ici une quête. Un cheminement où peu importe ce qui se cache au bout de l'intrigue, puisque le sens naît moins du trésor à découvrir, que du parcours. Ce n'est pas atteindre le cœur du labyrinthe qui compte, ni même en sortir, mais naviguer dedans. De là à une certaine vision du jeu vidéo, il n'y a qu'un pas...**

◀ Backward p.24 J.D.

# OBERON



ÉPISODE 1

## Porcelaine

Où l'on apprend qu'un grand destin commence toujours par un règlement de compte et la perte de ses clés. Même pour une sorcière urbaine comme notre héroïne, V.

**Art**  
Jaouen Salaun  
**Scénario**  
Raphael Penasa





PLUS TÔT

HEY MERDE. 27H DE GARDE POUR ÇA.

TOUTES, MAIS PAS CELLE-LÀ...

ALLEZ VIENS MA BELLE, RETROUVONS CETTE CLÉ AVANT QU'UN ABRUTI TOMBE DESSUS. AUTANT ÉVITER LA FIN DU MONDE.



ÇA VA. JE PEUX ENCORE BOIRE UN VERRE SANS M'INQUIÉTER DU SORT DE L'HUMANITÉ.

OU PEUX, OUI.

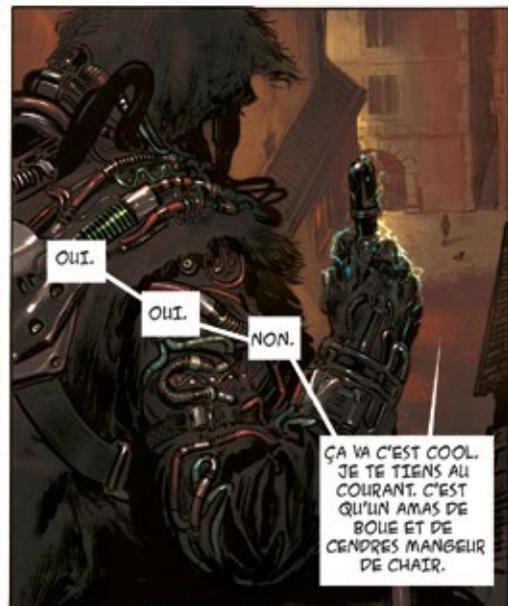
POUR LE MOMENT, BOBBY EST COINCÉ.



HEY! TU ME JUGES PAS.

JE DONNE LES PETITS NOMS QUE JE VEUX À MES PENSIONNAIRES.

« Les CLÉS de votre succès sont en SÉCURITÉ avec NOUS »



OUI.

OUI.

NON.

ÇA VA C'EST COOL. JE TE TIENS AU COURANT. C'EST QU'UN AMAS DE BOUE ET DE CENDRES MANGEUR DE CHAIR.



HM.

FACTA EST LUX.

ICI Y AURA BIEN QUELQU'UN POUR MAIDER.

WAOUH!

TRIMES TOUJOURS PAS LES PASSAGES? Y A RIEN À CRAINDRE ICI.

BONSOIR.

AH!

IL FAUT PAS FAIRE PEUR AUX GENS COMME ÇA.

HEY! VOUS M'ATTENDIEZ?

OU ALORS VOUS ÉTIEZ LÀ PAR HASARD?

EN MÊME TEMPS SI C'EST LE HASARD, ÇA FAIT DE VOUS UNE DIVINATRICE DE



SECONDE ZONE.

OH. OK.

C'EST MARRANT, ON A BEAU S'Y ATTENDRE, ÇA SURPREND TOUJOURS. J'AI FAIT ÇA MILLE FOIS, MAIS VA PAS, ÇA ME FAIT TOUJOURS LE MÊME EFFET, POURTANT J'AI L'HABITUDE, ÇA ME DONNE DES PETITS HAUT-LE-CŒUR ET...



NE DEVRAIT-ON PAS PARLER DE CET OBJET PERDU? CE QUI APPAREMMENT VOUS INQUIÈTE.

AH.

OUI.

UNE DÉCOCTION DE MILLEPERTUIS, DE REINE-DES-PRÉS ET DE RACINES DE SIBÉRIE. POUR RETRACER LE CHEMIN DE VOTRE ESPRIT À L'OBJET PERDU...



À MES CLÉS. MA CLÉ.

OH. BIEN.



BUVEZ. MAIS NE LAISSEZ PAS VOS LÈVRES TOUCHER LES FEUILLES. JAMAIS.



VOLO.



DE TOUTES FAÇONS, CE N'EST QUE DU THÉ. IL N'Y A PAS DE DROGUE DEDANS.

CES CLÉS SONT D'UNE RÉELLE IMPORTANCE, N'EST-CE PAS?

DISONS QUE JE L'AI, EN TRAIN DE LES CHERCHER, ET PAS EN TRAIN DE DORMIR TRANQUILLEMENT CHEZ MOI.

SI. DOUZE SORTES DIFFÉRENTES.



ELLES ONT UNE IMPORTANCE POUR D'AUTRES QUE VOUS.

AH ÇA. POSSIBLE.



C'EST QUOI CE KICK IIIIIIIIIII???



VOUS NE DEVRIEZ PAS GARDER DES CHOSES AUSSI DANGEREUSES CHEZ VOUS.

mmm!



CERTAINES VIEILLES ÂMES POURRAIENT NE PAS SUPPORTER D'ÊTRE AINSI MEURTRIES. ET VOULOIR RÉCUPÉRER LEUR... BIEN.



CE SONT VOS SOLIVENTRS. LAISSEZ-LES VOUS GUIDER.



VOS CLÉS NE SONT... AAAH! NNN.



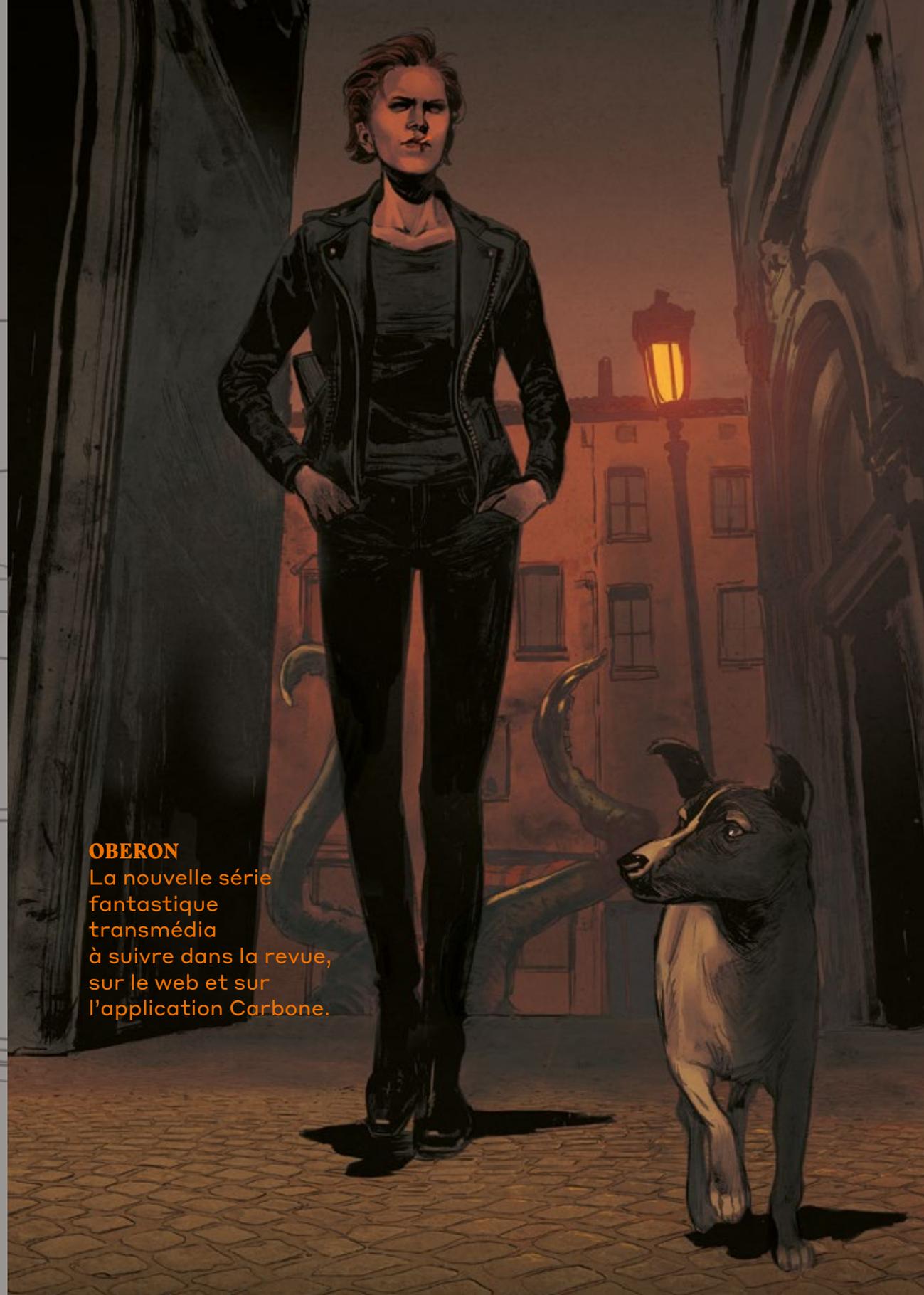
WOH. C'ÉTAIT. INATTENDU. UNE DROGUE À DURÉE LIMITÉE.

POUR REMONTER UNE PENSÉE, ET RÉCUPÉRER UN OBJET DISSIMULÉ.

VOUS AVEZ ?



WOH.



**OBERON**  
La nouvelle série fantastique transmédia à suivre dans la revue, sur le web et sur l'application Carbone.

# Next in Carbone

Février 2017

## Carbone.ink

Le site de la méta culture

Nouvelles / Fictions interactives / Comics / Web tv / Chroniques / Critiques / Analyses

Entretiens / Enquêtes / Making of / Tribunes / Points de vue

2017

## Carbone #1 — Cartes aux trésors

196 pages, 20€ - Trimestriel

2017 / 2018

## Carbone Collections

Essais graphiques / Comics / Romans / Nouvelles / Livres augmentés

2018 / 2019

## Carbone TV

## Colophon



**Directeur éditorial :** Raphaël Penasa

**Directrice générale :** Flore Poinsard

**Rédacteur en chef éditorial :** Jérôme Dittmar

**Rédacteur en chef fiction :** Louis-Antoine Dujardin

**Éditrice, créatrice micro-fictions :** Sarah Beaulieu

**Couverture :** Jaouen Salaun

**Auteurs :** Julien Abadie, Daniel Balage, Stéphane Beauverger, Christophe Regnault,

Yal Sadat, Jaouen Salaun, Nicolas Tellop, Nicolas Turcev

**Design graphique :** Superscript<sup>2</sup>

**Crédits images :** ©MOULINSART / ©Tous droits réservés

Cet exemplaire est gratuit, il ne peut être vendu et n'a de valeur que promotionnelle

## Infos

### Carbone par Fauns

Carbone est la nouvelle brique éditoriale du studio Fauns, fondé à Lyon en 2010, avec l'envie de porter le transmédia au plus loin de ses possibilités. Fort de ses compétences techniques, de son savoir-faire créatif en narration, effets visuels, animation et jeu vidéo, Fauns devient aujourd'hui producteur et éditeur de contenus via cette nouvelle activité média.

### Philosophie

Inspirée par le transmédia qui explore un même univers sur plusieurs médiums, Carbone se présente comme une revue transversale où cohabitent et se répondent articles de fond (longs et moyens formats, dossiers, rubriques...) et créations (BD, nouvelles, feuilletons, illustrations...). Carbone aborde tous les aspects, supports ou formats de la création, d'hier et d'aujourd'hui : cinéma, BD, littérature, architecture, cuisine, jeux vidéo... sans craindre de les mettre en perspective avec les outils des sciences humaines ou de la vulgarisation scientifique. Son approche est ouvertement pop, avec un certain penchant pour les genres (science-fiction, polar, fantasy, anticipation...), mais elle est aussi sans bornes, allant chercher l'imaginaire partout où il est, jusque dans les observations les plus réalistes et insolites posées sur le monde.

### Conception

Imaginée comme un carrefour entre les médiums où le lecteur vient se distraire, apprendre, découvrir et s'interroger en glissant d'un sujet à l'autre, Carbone déploie son approche transversale et rattache entre eux les territoires et les disciplines (cinéma, jeux vidéo, série télé, littérature, BD, philosophie...) au fil de la mise en page pour la version imprimée; ou de la navigation et de l'interactivité sur la version mobile.

### Influences

Puisant ses inspirations dans un mélange personnel et hétérogène allant de Métal Hurlant à Chronic'art en passant par Actuel, Wired, Rolling Stones, Picsou Magazine, Reliefs, les éditions Image Comics ou les productions Amblin des années 1980, Carbone est une revue intemporelle qui, par son contenu et sa manière originale de creuser les sujets et activer des liens, tente de prendre une place inédite dans le paysage culturel et médiatique français.

### Cible

Carbone vise un lectorat jeune adulte, 18 - 34 ans et plus, qui tout en ayant grandi ou évolué avec Internet souhaite encore investir dans un objet physique à collectionner lui permettant d'enrichir ses connaissances. Nous imaginons notre lecteur amateur de pop culture, connecté et curieux de découvrir de nouveaux points de vue et de nouveaux cheminements culturels inédits.

### Plus qu'une revue

Carbone est la première pierre d'un projet éditorial plus large ayant pour volonté de créer une marque média d'envergure. Accompagnée d'un site web au contenu gratuit et exclusif; d'une application pour sa version digitale intégrant également l'offre gratuite en ligne, la revue s'étend sur d'autres supports numériques et imprimés tels que des collections d'essais, des recueils de nouvelles, des romans courts ou de la bande dessinée au format comics.

## Contacts

### Rédacteur en chef éditorial

Jérôme Dittmar — redaction@fauns.tv / 0675 0813 69

### Rédacteur en chef fiction

Louis-Antoine Dujardin — fictions@fauns.tv / 0783 43 68 16

**De Copernic à Spielberg,  
Westworld et One Piece,  
comment la carte  
au trésor a réinventé  
le monde.**

Sense8 et samsara, quand  
les auteurs de Matrix  
transforment la fiction  
politique en récit ésotérique.

**Histoires secrètes  
d'un film culte.**

Oberon par Jaouen.

**Pourquoi nous rampons  
sous la peau du monde  
par  
Stéphane Beauverger**