

ECRIRE DU SPACE OPERA

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

*Dédiée aux auteurs qui se lancent dans la Science-fiction, la collection **Ecrire** propose à la fois la technique et la matière première imaginative. Publiée pour la première fois chez **Véga Découverte**, elle a d'abord été proposée comme une aide à la rédaction de nouvelles pour les candidats au concours **Cyberfiction 1998**. Cette édition a été révisée deux fois. Bonne lecture, et surtout, bonne écriture. David Sicé, le 9 janvier 2005.*

***Écrire du Space Opera** est microédité par David Sicé, 49 Av. Michel Jourdan 06150 Cannes-La Bocca. Tous droits réservés par David Sicé Janvier 1998 ; révision Janvier 2005, révision Juin 2006. Publié par davonline.com le 9 janvier 2005. Nouvelle édition du 9 décembre 2006.*

LA BIBLIOTHEQUE BLEU ELECTRIQUE

*DANS LA MEME COLLECTION :
SERIE : ECRIRE...*

1. ECRIRE DE LA SCIENCE-FICTION
2. ECRIRE DU SPACE OPERA
3. ECRIRE DE LA PROSPECTIVE
4. ECRIRE DE LA FANTASY
5. ECRIRE DU FANTASTIQUE

ECRIRE DU SPACE OPERA

par David Sicé.

CHAPITRE UN : BASES

Le Space Opera, ce sont **des récits d'aventures dans l'espace**. À l'origine, il s'agit d'étendre aux étoiles le récit d'aventures exotiques : on transpose alors les histoires de guerres, de pirates, d'exploration, de quêtes, de chasse au trésor et ainsi de suite dans des décors interstellaires.

On a aussi parlé de Western dans l'espace. Ou de Péplum dans l'espace. Ou de récits de Chevalerie. Ou de Fantasy. Ainsi a-t-on pu écrire une version interstellaire du **Comte de Montecristo**, d'Alexandre Dumas, de ***l'Île au trésor*** de R. L. Stevenson, du ***Train Sifflera Trois Fois***, ou du ***Prisonnier de Zenda***, ou encore des ***Sept Mercenaires***. ***Star Wars*** parle de princesses, de sorciers et de chevaliers. ***Babylon 5*** transpose ***Le Seigneur des anneaux*** de Tolkien dans un futur moyennement proche où la Terre a rencontré des extraterrestres et a commencé la colonisation des étoiles environnantes.

Attention ! Il est facile de confondre Fantasy et Space Opera. Pourtant les lecteurs de Science-fiction détestent être « *trompés sur la marchandise*. » Peu importe que vos extraterrestres soient le portrait

ECRIRE DU SPACE OPERA

craché des elfes de Tolkien, pourvu que vous les présentiez comme des extraterrestres et non comme des êtres fées. Donc, affichez clairement vos couleurs : Montrez de la technologie et de l'espace, et secouez le tout.

Maintenant, les mentalités évoluent, et les récits du 21^{ème} siècle foisonnent désormais de mélanges de genres. Toutefois, il est prudent de savoir faire dans un genre avant de commencer à en mélanger deux. N'oubliez pas non plus la règle suivante : si ça ressemble à de la Fantasy, c'est de la Fantasy (donc il faut en suivre les règles !).

Le Space Opera, c'est aussi de la Prospective, c'est à dire des histoires qui répondent à la question : « *Et que se passerait-il si... ?* ». Ici, la question principale est bien entendu, qu'arriverait-il si les hommes pouvaient voyager d'étoiles en étoiles ?

Bien sûr, cette première question en contient des centaines d'autres : « *Et si il existait de la vie ailleurs que sur terre ?* » ; « *Et si l'homme devait évoluer en d'autres formes de vie ?* » ; « *Et à quoi ressembleraient les civilisations humaines dans cent ans, dix siècles, plusieurs millénaires ?* » ; et ainsi de suite. Ainsi interviendront dans votre récit les concepts d'extra-terrestre, de mutant, d'utopie ou toute autre idée que développe la Prospective.

Enfin, qui dit Space Opera dit voyage interstellaire : vous devez donc imaginer un ou plusieurs moyens pour vos héros d'aller d'étoile en étoile.

Attention ! Il est facile de se laisser emporter dans des considérations scientifiques, ou philosophiques, ou même métaphysiques sur l'évolution future de la race humaine, ou bien encore la nature intime de l'univers.

Mais ce serait oublier que le Space Opera, c'est avant tout de l'aventure. Il faut que ça bouge ! Il faut des rivalités, de la souffrance, de l'héroïsme, des menaces, des récompenses, des retournements de

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

situation — bref du grand frisson. Si voulez écrire autre chose qu'un récit d'aventure, écrivez un récit de Prospective – mais éviter de mentir à votre lecteur en prétendant qu'il s'agit d'un Space opera.

CHAPITRE DEUX : LE DOMAINE

Quelques récits classiques de Space Opera.

Flash Gordon (1933 — A. Raymond) : Le célèbre sportif Flash Gordon et la belle Dale Arden sont enlevés par le savant Hans Zarkov, qui compte sur leur aide pour empêcher le maléfique empereur Ming d'anéantir la Terre.

Les rois des étoiles (1947 — E. Hamilton) : John Gordon petit employé New-yorkais échange involontairement son corps avec le prince héritier d'un empire galactique.

La Faune de l'espace (1951 — A. V. Vogt) : L'équipage d'un vaisseau d'exploration spatial militaire affronte plusieurs sortes d'extraterrestres belliqueux.

Fondation (1951 — (I. Asimov) : Alors que l'empire galactique terrien s'effondre, une communauté de scientifiques tentent de sauver le savoir de l'humanité face à l'avidité des petits dictateurs locaux et autres barbares.

Shambleau (1953 — C. L. Moore) : Northwest Smith, aventurier interstellaire, affronte les créatures vampiriques les plus redoutées du cosmos.

Terminus les étoiles (1955 — A. Bester) : Abandonné dans une épave, un mécanicien spatial jure de se venger.

ECRIRE DU SPACE OPERA

Dune (1965 — F. Herbert) : Le duc Léo Atréïde hérite de la planète Dune, détenant le monopole de l'Épice, seul le Mélange permettant de voyager entre les étoiles. L'empereur lui-même complotte contre lui.

Bill, le héros galactique (1965 — H. Harrison) : Un jeune fermier est enlevé par le recruteur de l'armée terrienne pour devenir un « héros » galactique malgré lui.

Nova (1968 — S. Delany) : Deux magnats s'affrontent pour dérober un métal fabuleux qu'il faut rechercher au cœur même d'une étoile sur le point d'exploser.

Le Chasch (1968 — J. Vance) : Un patrouilleur interstellaire se retrouve naufragé sur une planète où quatre races extraterrestres ont modelé les humains à leur image.

L'Anneau-Monde (1970 — L. Niven) : Louis Wu, dilettante, est recruté par les extra-terrestres Marionnettiste, pour explorer une gigantesque planète en forme d'anneau.

Valérian : l'Empire des mille planètes (1971 — Christin / Mézières) : Deux agents de l'empire Terrien venus enquêter sur les dessous de l'empire Syrtien sont pris au piège.

Les Naufragés du temps (1974 — Forest / Gillon) : Christopher Cavalieri, survivant du XXème siècle tenté de retrouver sa sœur d'infortune alors que l'envahisseur Trass extermine les derniers vestiges de la race humaine.

Alien (1979 — A. D. Foster) : L'équipage d'un cargo spatial se retrouve face à un monstre extraterrestre après avoir répondu à un S.O.S.

L'Incal (1981 — Jodorowski / Moébius) : Le minable détective privé John Di Fool se retrouve gardien d'une pierre pouvant sauver l'univers des forces maléfiques de la Ténèbre.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

Forteresse des étoiles : (1981 — C .J. Cherryh) : Pell, la planète et sa station orbitale, se retrouve entre deux feux d'une guerre interstellaire. Les réfugiés affluent, l'ennemi est au porte, et les pirates en profitent.

Miles Vorkosigan (1989 — L. McMaster Bujold) : Fils difforme d'aristocrates interstellaires, Miles compense sa frustration en menant une double vie de mercenaire.

CHAPITRE TROIS : ARCHETYPES

Quelques exemples de personnages de Space Opera

Le soldat

Vétéran des troupes interstellaires, ou bien jeune cadet frais émoulu de l'académie militaire, ou encore membre des commandos spéciaux de l'empire, ou mercenaire, garde du corps, policier, milicien, chasseur de prime, guérilleros.

Le soldat est normalement chargé de la protection des citoyens (de la Fédération, de l'Empire...) ou simplement des frontières ou de la propriété d'une compagnie transgalactique. Il peut aussi être à la solde de celui qui paie le plus, ou encore jouer les justiciers de l'espace.

Le soldat maîtrise le pilotage des vaisseaux spatiaux, et le maniement des armements lourds et légers, ainsi que le combat rapproché. Il sait à peu près entretenir et réparer son matériel, et possède un minimum de connaissances scientifiques et médicales indispensables à sa survie. Il sait habituellement obéir et / ou commander.

ECRIRE DU SPACE OPERA

Le pilote

Spécialiste du transport et / ou de la voltige interstellaire. Il travaille pour lui-même (routier ou taxi, marchand ou pirate de l'espace) ou pour une institution (armée, police, explorateurs...), ou encore une compagnie commerciale.

Le pilote sait à peu près entretenir et réparer son matériel, ainsi que le rentabiliser (négocier un transport de biens ou de personnes). Il connaît à peu près les us, les coutumes, l'histoire et la géographie des secteurs interstellaires qu'il traverse et peut le cas échéant servir de guide.

Le pilote est un grand baroudeur ou un petit fonctionnaire, il maîtrise normalement le droit interstellaire de la navigation spatial, ainsi que les légendes et rumeurs sur les créatures de l'espace.

Le Scientifique

Expert dans un domaine particulier des sciences, ou bien polyvalent, il est capable de résoudre les énigmes technologique, cosmographique, médicale ou autre pouvant se présenter sur sa route.

Le scientifique peut être un idéaliste forcené ou bien être obsédé par l'idée de monnayer ses découvertes. Il peut encore s'agir d'un individualiste froid ou humaniste éclairé, d'un apprenti sorcier ou au contraire quelqu'un d'obsédé par les questions de sécurité et les autorisations administratives.

Il peut aussi être un petit prof ou encore un spécialiste du discours cryptique, un intransigeant Monsieur « je-saistout » ou un terriblement agaçant Monsieur « on-ne-peut-rien-encore-affirmer-en-tout-état-de-causes ».

Le scientifique est rarement en phase avec ses camarades qui eux n'ont pas ses compétences, et supporte mal l'autorité, qui aura toujours un peu de mal à le suivre sur le plan intellectuel.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

Le Technicien

C'est un expert dans le domaine de la maintenance, de la réparation, du détournement et du sabotage des technologies des plus lourdes aux plus légères.

Le technicien est le garant du bon fonctionnement de toute machinerie. Rarement au sommet de l'échelle, il est incontournable dans l'application des décisions et en matière de sécurité. Comme il est le premier à faire des heures sup, à se taper le sale boulot et à manier les substances chimiques ou rayonnantes en tous genres, il lui arrive souvent de voir sa conditions physique et son caractère en pâtir. Parfois il s'en fiche, car il peut considérer son corps comme une machine parmi d'autres.

Le technicien (ou ingénieur) peut être maniaque ou je-m'en-foutiste, passionné ou routinier, à cheval sur le règlement ou arrangeant. Il est assez rare que ses diagnostics soient fiables : il peut vouloir jouer au héros ou fidéliser la clientèle et maximiser sa marge en dramatisant la panne, ou au contraire gagner du temps en attendant de savoir de quoi il s'agit vraiment ou comment couvrir son ignorance ou ses erreurs. Il existe aussi des techniciens passionnés – certains peuvent même se considérer comme des artistes – ou de grands gamins.

Autres exemples de personnages

Les **colons** ou missionnaires ont décidé de refaire le monde sur un autre monde. Les **marchands**, hommes d'affaires ou représentants ont décidé de faire encore plus de fric avec d'autres mondes et l'argent des autres. Les **prospecteurs**, et la main d'oeuvre sous-qualifiée (mineurs, ouvriers, etc.) veulent aussi faire fortune, mais eux n'ont pas le choix. La famille compte alors avant tout, s'ils en ont une.

Les **bandits**, escrocs, trafiquants s'imaginent (souvent à raison) que sur un autre monde, il leur sera plus facile d'escroquer ou de trucider leurs prochains, donc de faire fortune ou de concrétiser leur

ECRIRE DU SPACE OPERA

folie. Les **diplomates** et politiques sont aussi là pour refaire le monde mais eux servent ou dépendent d'un pouvoir supérieur (gouvernement, corporation etc.).

Les **touristes** sont là pour les sensations, le dépaysement et les plaisirs rares ou faciles. Les **étudiants**, professeurs, journalistes, artistes sont là pour l'inspiration et l'information qui leur permettra après quoi de briller en société (ou de passer devant leurs collègues et rafler des budgets).

Tous ces personnages peuvent être de toutes les espèces, mécaniques (en partie ou en totalité), cloné, mutants ou encore détenteurs de pouvoirs parapsychiques, comme la télépathie, la télékinésie etc.

Il est bien entendu possible de mélanger certains archétypes pour ne faire qu'un personnage, comme on peut également renverser certaines caractéristiques et produire un anti-héros : un capitaine incapable de se faire obéir, un savant toujours à côté de la plaque, un mécanicien que les machines détestent, etc.

CHAPITRE QUATRE : VOCABULAIRE

Technologies, mondes et créatures du Space Opera.

Androïde : un robot à forme humaine, qui ressemble plus ou moins à un être humain.

Anti-agathique : drogue visant à empêcher le vieillissement des tissus vivants.

Anti-matière : carburant capable de dégager une énergie énorme au contact de la matière.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

Arche spatiale : vaisseau contenant un monde prévu pour voyager très longtemps...

Astroport : version spatiale d'un aéroport.

Avant-Poste (ou *station*) : un site éloigné du territoire d'une nation interstellaire.

Clone : un être artificiellement reproduit à partir de son génome et d'un oeuf.

Colonie : un territoire où s'est implanté une communauté, une civilisation.

Colonie perdue : colonie ayant rompu tout lien avec sa civilisation d'origine. Et ayant par conséquent évoluée différemment.

Comptoir : un site servant de point de chute à une nation au sein d'un territoire étranger.

Cryogénie (ou *Hibernation*) : technologie visant à maintenir en vie et conserver la jeunesse d'un passager en le refroidissant sans le tuer. Pour les longs voyages.

Cyborg : être vivant muni de prothèses technologiques (mécaniques, électroniques...).

Biotechnologies : technologies basées sur le vivant (exemple : astronef vivant).

Extra-terrestre (ou *Xénoïde*) : qui ne vient pas de la planète terre, qui n'est pas humain.

Humanoïde (ou *Anthropomorphe*) : qui a forme humaine, qui ressemble à un être humain.

ECRIRE DU SPACE OPERA

Hydroponique (culture) : technologie visant à produire des denrées en l'absence de sol.

Hyperluminique (propulsion): technologie permettant de voyager plus vite que la lumière.

Hyper-espace : dimension servant de raccourci pour un astronef voulant voyager plus vite que la lumière. Pour y arriver (et pour en ressortir), l'astronef accomplit un bond ou saut.

Hypothèse Gaïa : planète entendue comme forme de vie pensante.

IA (Intelligence Artificielle) : un ordinateur qui pense comme un être humain.

Intelligence collective : communauté d'individus régis par un mental ou une personnalité unique.

Moteurs ioniques : réacteur basé sur l'éjection de gaz ionisés. Divise traditionnellement par deux la durée d'un voyage spatial classique au vingtième siècle. Cette technologie est récemment devenue réalité.

Mutant : qui descend de l'être humain. Un être humain altéré des suites d'une mutation génétique, d'origine naturelle (évolution, adaptation au milieu), accidentelle, pathologique ou provoquée (eugénisme, génie génétique).

Nanotechnologies : technologies basées sur la manipulation mécanique des atomes et des molécules au niveau atomique. Elle permet d'élaborer des machines invisibles aux propriétés quasi surnaturelles dotées une rentabilité extrême. Cette technologie est en plein essor dans notre réalité.

Pouvoirs psi (pouvoirs *paranormaux*) : il s'agit par exemple de la *Télépathie* (lire et écrire dans la pensée), de l'*Empathie* (lire et écrire les émotions), de la *Télékinésie* (manipulation des objets et des

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

énergies à distances), de la *Télurgie* (contrôle de la biologie du corps), de la *Téléportation* (déplacement instantané d'un point à l'autre de l'univers), de l'*Ubiquité* (présence simultanée en plusieurs points de l'univers), de la *Perception Extra-Sensorielle* (expérience de sensations au-delà des cinq sens), ou encore de la *Précognition* (voyance ou double vue).

Robots (ou *Mécanoïde*) : une machine animée par la technologie.

Téléportation : transport basé sur le voyage instantané d'un point à un autre de l'univers.

Terraformation : technologie visant à rendre habitable une planète inhabitable.

Trou de ver (*trou noir, singularité*) : raccourci spatial d'un point à un autre de l'univers.

Univers de poche : environnement considéré par ses habitants comme étant la réalité.

Univers parallèle : autre univers, situé à côté du notre, par le jeu des dimensions supplémentaires de notre univers – ou encore des propriétés physiques particulières de la matière (anti-univers), de l'espace et du temps.

CHAPITRE CINQ : SCIENCES

Voici quelques notions scientifiques utiles dans un Space Opera. Notez bien qu'il s'agit d'idées et que la Science, comme toutes les connaissances humaines, est facilement la proie de l'erreur, des hypothèses prises pour les faits, de l'approximation et de la désinformation.

ECRIRE DU SPACE OPERA

Gravité

C'est la force d'attraction exercée par un corps sur un autre de part sa simple existence. La gravité fait chuter un objet en direction d'une planète par exemple. La gravité déforme l'univers autour du corps comme un poids déformerait un filet. Vu de l'extérieur, le temps serait déformé de la même manière : ainsi une horloge chutant autour d'une planète atterrira en indiquant une heure légèrement en retard sur celle de la planète. Un poids tendant vers l'infini crèverait le filet de l'univers et créerait un trou noir aspirant tout ce qui passe à sa portée dans une limite appelée horizon.

L'anti-gravité serait la technologie qui compenserait cette force et permettrait à un individu ou à un vaisseau de léviter (aujourd'hui les recherches dans ce domaine s'orientent vers l'électromagnétisme.)

Etoiles

Ce sont des **réactions nucléaires** nées de la concentration d'une très grande quantité de matière en un point donné de l'univers. Il en existe différents types, répertoriées selon leur **grosseur** (naine, moyenne, géante, super géante) et leur **couleur** (de bleu à rouge). Le spectre lumineux d'une étoile se décalerait vers le **rouge** lorsqu'elle s'éloigne de l'observateur, et / ou si sa lumière « vieillit ». A l'inverse, une étoile qui se rapproche ou dont la lumière « rajeunirait » virerait au **bleu**. De toute façon, plus une étoile est lointaine, plus sa lumière se distord et se dégrade tout au long de sa route dans notre direction.

Le spectre lumineux d'une l'étoile indique les éléments chimiques les plus lourds formés à sa surface. Plus elle est **massive** et **vieille**, plus lourds sont les **éléments** remontant à sa surface. Par ses émissions continues de gaz et de poussières, une étoile souffle dans toute les directions une bulle de gaz interstellaires. Plus une étoile est **dense**, plus elle est susceptible d'exploser en **nova**, et de répandre la matière élémentaire créée durant sa vie. L'onde de choc et la matière libérée allument de nouvelles étoiles et forment de nouvelles planètes. Une étoile encore plus dense se transformerait en **trou noir**.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

Les **sursauts gamma** seraient des dégagements d'énergie surclassant supernova et trous noirs. Les étoiles naissent dans des **nébuleuses**, s'organisent en **amas globulaires** et en **galaxies**. Les galaxies seraient organisées en **murs**, comme une eau savonneuse. Voir **Dimensions** pour le problème de la forme de l'univers.

Horizons et Fontaines

Un **horizon** serait **une limite au-delà** de laquelle une structure (étoile, planète, astronef, atome, électron, photon) s'affranchit de la réalité de la distance qui le sépare de l'objet à l'origine de l'horizon. Par exemple, un trou noir crée un horizon qui capture jusqu'à la lumière (le photon). Cette lumière « sauterait » alors en un autre point de l'univers, car la distance le séparant de cet autre point cesserait d'exister de son point de vue. Une planète ou une étoile crée un horizon qui capture tout atome en le faisant sauter dans sa direction, ce qui crée une **attraction gravitique** (la lune gravite autour de la Terre, un humain gravite à la surface de la Terre).

Il n'y a pas d'Horizons sans fontaines, c'est-à-dire **une limite en-deça** de laquelle les particules, atomes, objets font leur réentrées dans l'espace « normal » ou « réel ». Par exemple, une dynamo électrique ou une ligne à haute tension fait apparaître une nuée d'électrons le long d'un champ électrique (la fontaine) qui vont « charger » les atomes situés dans le champ (dans la fontaine). De même un électron accéléré le long d'une trajectoire circulaire (ce qui explique comment on peut griller un moteur d'aspirateur simplement en l'entourant de son câble d'alimentation). Tout objet doté d'une masse constitue la fontaine d'un objet voisin, et la limite de son propre horizon.

Planètes

Une étoile fait toujours naître autour d'elle un essaim de **planètes** et de **étoiles en puissance**. D'abord parce qu'elle naît au sein d'un nuage de matière entraîné par son attraction. Ensuite parce que lorsqu'une étoile s'allume, elle éjecte à nouveau un nuage de matière

ECRIRE DU SPACE OPERA

dense, qui va constituer un **disque d'accrétion**, c'est-à-dire de la matière qui va s'agglomérer en planète. Enfin, au cours de sa vie, une étoile bombarde de particules lourdes et légères les planètes qui l'environnent. La gravité serait également une forme de bombardement de particules très légères.

Ces particules bombardées par les étoiles s'agglomèrent au sein des planètes, les faisant en quelque sorte « mûrir ». Elles alimentent les **réactions chimiques et nucléaires** non seulement à la **surface** mais au **centre** de la planète.

Selon le degré, la vitesse de la « cuisson » et la quantité de matière de départ constituée par la planète, une atmosphère puis de l'eau se dégagerait à la surface, puis la planète enflerait graduellement, faisant dériver ses continents, évoluant d'abord en géante tectonique, puis en géante gazeuse. Puis elle s'allumerait comme une étoile et chasserait les planètes environnantes et les étoiles voisines en dégageant d'énorme quantité de matière.

Matière

La matière est constituée de petits corps animés de **mouvements ondulatoires** (mouvement Brownien, radiations, courant électrique, champs magnétiques, chaleur, chocs, sons etc.) **L'énergie** (température, tension...) est une notion mathématique fourre-tout recouvrant aussi bien le mouvement ondulatoire, que le dégagement de petits corps — ou encore la différence de temps (encore une notion floue) écoulee entre la succession de plusieurs phénomènes ponctuels.

Le **photon**, est le composant élémentaire de la lumière. Son existence se confond quasiment avec l'onde qui l'anime tant sa masse est faible : c'est par hypothèse la plus petite particule naturelle connue (masse supposée nulle). Sa **vitesse** varie autour de 300.000 km/s dans le vide, tant que rien ne vient le freiner ou l'arrêter. On arrête un photon d'une seule main ou d'un simple carton noir. Toutefois, si le photon fait partie d'un **rayon cohérent**, à savoir un faisceau **laser**, cela peut faire très mal.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

L'électron est à l'origine de tout assemblage moléculaire et circule dans une réaction électromagnétique du pôle « négatif » au pôle « positif ». Plus un atome dispose de couches d'électrons incomplètes, plus il est **réactif** chimiquement. Plus l'atome est massif, plus il est **instable** et susceptible de se transformer en éléments moins massifs : ce faisant il émet des **radiations** (particules à très grandes vitesses — électrons, photons etc.), donc un dégagement d'énergie. D'où le principe de **la fission atomique** (cassure d'un atome lourd pour dégager une grande quantité d'énergie), de **la fusion** (réunion de deux atomes très légers) et de la réaction **matière / antimatière** (vaporisation en énergie d'un atome au contact d'un anti-atome).

Les atomes se trouvent dans la nature sous plusieurs **états** : **solide, liquide, gazeux, plasma, ionisé** (les électrons sont soufflés hors de l'atome). L'état des atomes, comme celui de la matière change selon la température (c'est-à-dire la vitesse d'agitation de leur environnement), la vitesse (percuter un mur, de l'eau, une atmosphère est plus ou moins dangereux selon son élan, sa trajectoire et le profil qu'on présente) et l'échelle à laquelle on les examine (un mur de verre peut être traversé par un photon sans dommage apparent, pas par une voiture). **L'état de la matière est donc une question de point de vue.**

Plus l'état est solide, moins la matière vibre sous l'effet du **mouvement brownien** (agitation aléatoire des particules), lui même proportionnel à la **température** de l'objet. Toutefois une vibration similaire au mouvement brownien pourra exister à une échelle supérieure, et influencer la structure de l'objet jusqu'à une échelle inférieure (le pont qui s'écroule parce que des soldats le traversent au pas, l'avalanche à cause du son d'un cri ou d'une explosion).

Toute matière est animée d'une **vitesse**, parfois imperceptible car toute relative : une voiture immobile à la surface de la terre voyage à la vitesse de la planète Terre, qui tourne sur elle-même et autour du soleil. Le soleil lui-même tourne et est emporté par son bras galactique. **Plus la vitesse d'un objet augmente, plus les distances physiques rétrécissent.** Ce phénomène interviendrait d'autant plus tôt – c'est-à-

ECRIRE DU SPACE OPERA

dire à vitesse moindre – que la masse de l'objet voyageur est faible, ou que l'objet voyageur est entouré d'un film de masse faible (principe de la **propulsion magnéto hydrodynamique**).

Passé un premier seuil, **le mur du son**, l'objet arrive avant les sons qu'il peut émettre ou provoquer. Passé un second seuil, le même objet arrive avant que son existence ait produit un effet. Autrement dit, il arrive en avance sur son temps, comme si les obstacles qu'il aurait dû rencontrer sur son chemin avaient cessé d'exister (**effet tunnel**, fusion froide, supraconductivité). On pourrait alors parler de franchir **le mur du temps** ou du **mur de la réalité**.

Vie

La vie naît **spontanément** dans tout milieu se prêtant à une combinaison stable des molécules (par mise en commun d'électrons de la couche supérieure de l'atome), alimenté un apport d'énergie (lumière, chaleur). Les atomes se prêtant le plus à la constitution d'êtres vivants sont ceux qui sont **les plus réactifs** (c'est-à-dire les plus aptes à échanger des électrons) tout en étant les plus stables : le **Carbone**, le **Silicium**. Il existe des formes de vie **anaérobie** (se développe sans oxygène) et **aérobie** (se développe avec oxygène).

Génétique et évolution

Le **génome** (un filament constitué d'une série de molécules types servant d'alphabet, pouvant être recopié lors de la reproduction) sert de mémoire à chaque être vivant. Le génome est entortillé au coeur du noyau de chaque cellule d'un être vivant. Le génome pourrait ne pas être la seule zone de stockage d'informations de la cellule. Le génome est constitué d'une partie **active** et d'une partie apparemment **inactive**, mais pouvant être réactivée : c'est la **mutation**.

La partie apparemment inactive serait la **mémoire** qui n'est pas utile à la réplication de l'individu au cours de sa vie, mais qui pourrait être utile ultérieurement dans l'évolution de l'espèce. Elle contiendrait toutes les informations nécessaires à la **réplication** des individus

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

parents de l'individu propriétaire du génome. Ces informations n'ont pas forcément été conservées telles quelles. Elles peuvent aussi concerner des individus n'ayant rien à voir avec l'individu d'origine comme le génome de bactéries ou de **virus dormants**.

Ne peuvent **survivre** que les êtres **suffisamment** adaptés à leur milieu ; ne peuvent **évoluer** vers une forme de vie plus complexe que les êtres **insuffisamment** adaptés à leur milieu. Ne peuvent se croiser que les génomes suffisamment **proches**.

Les caractéristiques communes au plus grand nombre d'espèces figurent **en tête du génome**. Les caractères **dominants** sont les plus courants, les **récessifs** sont cachés et ressortent à l'occasion d'une combinaison favorable. La plus grande **diversité** au sein d'une espèce maximise ses chances de survie (adaptation). La diminution de la diversité les minimise et augmente les risques d'erreurs lors de la reproduction. Ainsi **l'eugénisme** précipite l'extinction d'une espèce.

Le génome est vulnérable aux attaques **chimiques** (métaux, drogues), **biologiques** (virus, protéines) et aux **radiations** (les particules lourdes détruisent la chaîne d'informations en traversant la cellule, provoquant des mutations, des malformations congénitales, le vieillissement accéléré de la cellule, le cancer). Il est vulnérable au **stress**.

Intelligence

L'intelligence se développe **spontanément** chez les êtres vivants, par la nécessité d'une adaptation de tous les instants au milieu. Le cerveau se développe par **couches** successives à partir des centres nerveux indispensables à la survie (respiration, digestion, réflexes...). Autour du cerveau reptilien se construisent les réseaux de neurones permettant d'édifier une **mémoire à court terme** et à **long terme**. La conjonction de ces deux activités cérébrales conduit à l'apparition d'une **conscience**. Les centres du **langage** se développent de manière frontale chez l'être humain, puis viendraient les zones régissant la posture sociale et le sens moral.

ECRIRE DU SPACE OPERA

Personnalité

Les **émotions** et les **attitudes** sont régies par des taux de substances produites par des neurones spécialisés (dont **dopamine** — agressivité ; **sérotonine** — passivité ; **noradrénaline** — dynamisme social). Ce taux dépend du génome (donc de l'évolution), de l'éducation, et de l'environnement immédiat, ainsi que des drogues et hormones influant le cerveau (alcool, stupéfiants, hypnotiques, testostérone etc.).

La **personnalité** découlerait donc des taux de neurotransmetteurs présents dans le cerveau, ainsi que de l'activation des groupes de neurones contenant la mémoire des comportements dont l'individu a déjà été le **spectateur**, **l'acteur** ou la **victime** (agressif, amoureux, paternel etc.).

La personnalité est donc **une représentation** éclatée et variable de toutes les personnes que l'individu a rencontrées et qu'il a été à un moment donné. Une personnalité particulière (**personnae**) prendra les devants selon le **conditionnement** (l'éducation), **l'environnement**, les réactions du corps et les **substances** qui y circulent (nourriture, drogues, médicaments, etc.).

La conscience

Plus les organes sensoriels sont **éloignés** du cerveau, plus les sensations présentes arrivent avec **retard** à la conscience (jusqu'à une demi seconde). Le cerveau doit donc reconstituer **l'illusion du présent**, en attendant le temps nécessaire pour que la majorité des informations concernant un instant « t » soient arrivés. Ce **lapse** varie selon la quantité d'informations en jeu et la fréquence d'échantillonnage du présent qui dépend de l'activité cérébrale (éveil, attention soutenue, concentration forte, méditation, rêverie, autohypnose, rêve).

Deux êtres humains sont donc obligés de se « **synchroniser** » pour comprendre une conversation ou frapper des mains ensembles, ce qui prend toujours un minimum de temps. D'où les rites de

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

salutation, les règles de syntaxe des langues, la nécessité d'avoir un chef d'orchestre et de compter ensemble avant de commencer un morceau de musique etc.

La conscience étant un mécanisme plus lent et toujours en retard sur la perception de l'environnement, toute activité autre que **végétative** doit être apprise dès le plus jeune âge, y compris la perception de son propre corps. Un bébé ne sait pas qu'il a des mains ou des pieds. C'est le **lapse** cité plus haut qui explique pourquoi un enfant doit apprendre à marcher ou pourquoi un pianiste est incapable de jouer une musique rapide s'il tente de contrôler ses doigts : ceux-ci doivent avoir appris à bouger **d'instinct**, car la réussite de l'activité nécessite une vitesse d'exécution supérieure à celle de l'attention humaine ordinaire.

Le rêve

Le **rêve** stimulerait la mémoire et serait liée à l'apprentissage du langage, à l'état cellulaire du corps du rêveur et les détails accumulés inconsciemment au cours de la journée et de la vie. Il s'agit en fait d'un état de conscience différent, entraînant un **mouvement oculaire rapide**.

Le passage de l'éveil au sommeil active **une mémoire alternative**, celle des rêves précédents. Le passage du rêve à l'éveil superpose des **sensations alternatives** aux sensations réelles (illusion du présent). Le **rêve lucide** est le moment où un rêveur prend conscience qu'il rêve : il peut parler avec les personnages qu'il rencontre, faire apparaître des gens ou des objets en les appelant par leur nom. Un rêve ordinaire se construit comme une **métaphore** où des objets ou personnages réels sont représentés par des objets ou personnages ayant un détail en commun. Un **cauchemar** est un message que l'inconscient s'efforce de délivrer. Une **vision** est une solution à un problème que le même inconscient a trouvé pour le compte du dormeur. Les **rêves d'aventures** sont créés toujours par l'inconscient dans le but de distraire et faire plaisir au rêveur. Enfin les **rêves sexuels** matérialisent les objets de désir et les fantasmes du dormeur, en particulier s'il a du

ECRIRE DU SPACE OPERA

mal à se les avouer. En particulier un rêve sexuel peut signaler la présence d'un partenaire sexuel génétiquement idéal à portée du dormeur.

La perception du temps change au cours des rêves, au point de possiblement cesser d'exister : les personnages ou objets réels seraient rappelés à la mémoire onirique du rêveur sans tenir compte de leur date d'apparition dans la vie du rêveur. Un rêve pourrait alors paraître **prémonitoire** ou révéler des détails passés. La troisième forme du rêve est une vision **hyperréaliste**, qui va profondément marquer le rêveur – on les qualifie à l'occasion de **rêves hypnagogiques**.

Espace

L'espace interstellaire est un milieu essentiellement constitué de vide. Un liquide ou un gaz s'y volatilise presque instantanément (**décompression explosive**). Ce vide est très **relatif** : à une échelle plus grande, il est rempli de masses considérables, d'une densité variable, pouvant freiner, stopper, chasser et surtout aspirer un objet de taille et de masse comparable qui s'en approcherait ou le traverserait.

A l'échelle humaine, c'est un milieu aux **températures extrêmes**, selon l'exposition ou non à une source de chaleur proche, baigné de **radiations**, c'est à dire de courants ou de nuages de particules atomiques, légères ou lourdes.

L'apparence de l'espace change profondément selon la vitesse à laquelle on se déplace. Les **étoiles** se réarrangeraient, de nouvelles **nébuleuses** apparaîtraient, des **mirages** disparaîtraient. Ainsi, comme un avion espion échappe aux radars parce qu'il se déplace trop vite, un objet se déplaçant trop vite pour être vu redeviendrait visible une fois que l'observateur atteindrait une vitesse suffisante pour capter son existence.

En l'absence d'une **attraction gravitationnelle** suffisamment forte, il n'existe ni **poids**, ni **convection** (les gaz chauds restent sur place, ils

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

ne montent pas). En l'absence de **gravité**, de nombreux êtres vivants meurent à moyen terme, car ils stressent et n'arrivent pas à adapter leur corps (pression du sang, des liquides cellulaires, maintien du squelette, des muscles).

Le **rayonnement interstellaire** est intense : l'exposition directe aux radiations (bombardement de particules lourdes à grande vitesse) est mortelle pour un être vivant non protégé (destruction du génome). En l'absence de **frottement** un objet poursuit son mouvement tant qu'il n'est pas freiné par une collision, une force de réaction ou un champ d'attraction gravitationnel.

Temps

Le temps est une énigme pour la science du vingtième siècle. Il n'existe pas sans **l'espace**. Il est **relatif**, en le sens qu'il varie suivant le point de vue de l'observateur et la vitesse de la portion d'espace observée : un engin se déplaçant à très grande vitesse voit son temps interne se « **dilater** » par rapport au temps externe. Autrement dit **un voyageur met moins de temps à se déplacer qu'un observateur à rester sur place**. Ce paradoxe s'explique par une définition erronée du temps.

Au niveau **atomique**, les grandes vitesses se traduisent par un **rayonnement** (l'énergie du mouvement est converti en ondes et en particules, ce qui survient plus tôt lorsque la particule voyage en cercle) et par un « **saut** » dans l'espace : la particule se retrouverait de l'autre côté de l'obstacle à l'instant où elle aurait seulement dû approcher l'obstacle (effet **tunnel**). Lorsque le temps d'observation est considérablement réduit, **la position d'une particule cesse d'être certaine** : au lieu de se déplacer d'un mouvement continu, la particule existerait successivement en plusieurs endroits différents (voir les expériences relatives à la **physique quantique**).

Le temps recouvre en réalité plusieurs phénomènes : le **temps subjectif** (la conscience humaine appréhende la réalité avec retard, de manière élastique, partielle et discontinue) ; le **temps mémoire** (la

ECRIRE DU SPACE OPERA

matière — y compris le cerveau humain — se comporte comme une bande magnétique réenregistrée à chaque instant, gardant ou dégradant l'information des événements passés) ; le **temps instant** ou **temps information** (le passage de l'état n de la matière à l'état n+1, seul l'état n ou n+1 étant effectivement perçu). La possibilité de voyager dans le temps serait donc à examiner au regard de ces différentes conceptions du temps.

A la vue des nombreux paradoxes observés, on ne peut que supposer que, comme lorsqu'on a cru que la terre occupait le centre de l'univers (et que le soleil tournait autour de la terre, ainsi que toutes les étoiles), la science d'aujourd'hui se trompe de **perspective**. **Le temps est une mesure**, une vue de l'esprit mathématique – et non la réalité ou les réalités qu'il désigne. Tout progrès serait alors bloqué tant que l'on resterait emprisonné dans une vision fautive de la réalité.

Dimensions

La notion de dimensions dérive des **mathématiques**. Elle est doublement théorique : la dimension est une **mesure** de l'univers et non pas l'univers lui-même, et les **théories** sur les dimensions multiples ou les univers alternatifs ne sont pas vérifiées par l'expérience. La théorie du **Big Bang** (elle-même non vérifiée, et pour cause !) prétend que l'univers est né d'un point en se déployant selon quatre dimensions (longueur, largeur, hauteur, position dans le temps), possiblement plus.

Le problème est que toute mesure de l'univers (âge, taille, composition, aspect à la naissance) s'est constamment révélée fautive avec le progrès technologique, alors que toutes ces mesures se faisant à l'aune de la théorie du **Big Bang**. La théorie étant contredite par les faits, elle aurait dû tomber, et c'est probablement par manque d'imagination et surtout par attachement à l'idée d'un **Commencement** décrit par la Bible que les pouvoirs et les media actuelles maintiennent ce mythe à bout de bras.

Enfin, la notion de Big Bang ou de commencement de l'univers de fonctionne qu'au moyen d'une définition d'un temps existant comme

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

une réalité linéaire (avant, après, pendant) qui n'a jamais été observée ou vérifiée par l'expérience scientifique, bien au contraire : le temps scientifique n'étant qu'une **mesure**, une grandeur mathématique, qui varie en fonction de l'**outil** utilisé (la bougie, l'horloge, le soleil, l'horloge atomique) et de sa **vitesse** relative par rapport à un autre outil de référence (une horloge restée sur la terre retarde par rapport à une horloge qui se déplace suffisamment vite pour quitter l'attraction terrestre – une expérience vérifiée plusieurs fois, notamment avec la navette spatiale).

Topologie

La **topologie** classe les espaces en fonction de leur forme. Ainsi les caractéristiques d'un déplacement sur une surface vont changer selon la nature de cette surface (plate, sphérique, hyperbolique) et interviennent les **notions d'infini** (ou très grand nombre), de revers, replis, torsion, chiffonnement et le concept d'illusion de l'infini (effet d'optique comme dans le cas d'un jeu de miroirs).

L'hypothèse d'espace fini et sans bord (**géométrie non euclidienne**) permet d'imaginer un univers comme son propre contenant qu'on visualise notamment par l'intérieur d'un cube dans lequel chaque face donnerait accès à sa face opposée (exemple de l'**hyper tore**). Aucun de ces objets n'a jamais été observé dans la réalité – tous relèvent de l'**imaginaire mathématique**.

La théorie des **trous noirs** (concentration par une étoile d'une masse telle que l'espace qui la contient se réduit à un point) conduit à l'hypothèse du **trou de ver** (raccourci reliant deux points éloignés de l'espace) et à l'hypothèse de **trou noir-univers** (trou noir contenant lui-même un espace infini), l'univers par définition a toutes les caractéristiques d'un trou noir.

L'hypothèse de **Flatland** imaginée par E. Abott établit que s'il existait une dimension supplémentaire, un déplacement dans cette dimension autoriserait un voyage d'un point à un autre de l'univers connu sans passer par celui-ci, ou encore l'accès à des espaces

ECRIRE DU SPACE OPERA

normalement inaccessibles (chambre close, intérieur d'un corps), ainsi que bien d'autres phénomènes assimilable à des délires (métamorphoses, ubiquités, retournement comme un gant des espaces etc.). La **théorie quantique** et ses observations d'objets qui disparaissent et réapparaissent, a évidemment fait le rapprochement entre le résultat de ses expériences et la théorie des dimensions supplémentaires de l'univers.

Aussi bien *Flatland* que *La machine à explorer le temps* d'H. G. Wells — qui fonde le mythe du **temps linéaire** — sont des œuvres de fiction : aucune expérience racontée dans ces ouvrages n'a été jamais été reproduite et vérifiée.

CHAPITRE SIX : LECTURES

Quelques scènes classiques de récits de Space Opera.

LE VAISSEAU QUI HURLAIT AU SECOURS.

La tempête avait perdu de sa virulence et la poussière omniprésente commençait à se déposer. Pour la première fois depuis qu'ils avaient quitté le *Nostromo*, les trois randonneurs exténués purent voir à une dizaine de mètres. Ils devaient escalader les rochers environnants. Le terrain mouvementé se composait toujours en grande partie de coulées de lave, avec ici et là des piliers de basalte... Kane prit la tête de la cohorte, légèrement devant Lambert. Il gravit une petite éminence, jeta un regard alentour pour essayer de découvrir autre chose que des rochers et l'horizon dentelé...

« Mon Dieu ! »

C'était un astronef. Relativement intact, et de conception radicalement extra-terrestre. Il ne ressemblait en rien à leurs délires les

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

plus fous. La silhouette du vaisseau naufragé était clairement visible, mais absolument pas naturelle, confèrent à l'ensemble une troublante difformité. Sa masse imposante, hallucinante, défiait les environs. A la façon dont elle reposait, elle avait dû atterrir sur le ventre. Mais rien n'était moins sûr. Sa forme ressemblait grossièrement à celle d'un vertigineux « U » métallique, les deux branches du « U » recourbées légèrement vers l'intérieur, l'une plus courte que l'autre, et plus franchement repliée.

Etait-elle le résultat d'un atterrissage forcé ou d'une conception inhumaine de la symétrie, nos explorateurs n'avaient aucun moyen de le découvrir... Le vaisseau abandonné reposait incliné sur le côté et aucune indication de vie ou d'activité ne s'en échappait. A cette distance, l'appel de détresse était assourdissant, et tous trois baissèrent le volume de leur récepteur.

Quelque fut la composition de la coque, elle étincelait sous la clarté montante du jour d'une façon singulièrement vitreuse, qui suggérait qu'un tel alliage ne pouvait avoir été conçu de main d'homme. Était-ce même du métal ? Une première inspection ne révélait rien qui ne ressemblât à un joint, à une soudure, à un blindage, ni à aucune méthode reconnaissable de jonction de panneaux séparés. Le vaisseau extra-terrestre donnait le sentiment d'avoir poussé comme un être vivant plutôt que d'avoir été fabriqué.

Alien

(1979, Alan Dean Foster, d'après Dan O'Bannon) — J'ai Lu

ROYAUMES DE L'ESPACE

LES QUATRE ROYAUMES : C'est le nom qu'on donna à ces régions de la province d'Anacréon qui se séparèrent du premier Empire, au commencement de l'Ère de la Fondation, pour former des

ECRIRE DU SPACE OPERA

royaumes indépendants et éphémères. Le plus grand et le plus puissant d'entre eux était Anacréon, dont la superficie...

ENCYCLOPEDIA GALACTICA

Une délégation !

Le fait que son arrivée ne fût pas une surprise pour Salvor Hardin ne l'empêchait pas d'être désagréable. Tout au contraire. Yohan Lee était partisan des mesures extrêmes.

« Je ne vois pas, Hardin, dit-il, pourquoi nous perdrons encore du temps. Ils ne peuvent rien faire avant les prochaines élections — tout au moins sur le plan légal — et cela nous donne un an. Refusez de les recevoir.

— Lee, fit Hardin, vous ne changerez jamais. Depuis quarante ans que je vous connais, je ne vous ai jamais vu pratiquer élégamment l'art de se dérober... »

Hardin tirait sur son cigare d'un air songeur. Il avait depuis longtemps cessé de rêver au doux tabac de Véga de sa jeunesse. L'époque où Terminus entretenait des relations commerciales avec toutes les planètes de l'Empire Galactique appartenait au passé doré du bon vieux temps. Et l'Empire Galactique s'acheminait doucement vers la même direction. Hardin se demandait qui était le nouvel empereur... mais y avait-il un nouvel empereur, et existait-il même encore un Empire ? Par l'espace ! Depuis trente ans maintenant que ces confins de la Galaxie n'avaient plus aucun rapport avec les régions centrales, tout l'univers de Terminus se limitait à la planète et aux Quatre Royaumes qui l'entouraient.

Quelle décadence ! Des Royaumes ! Autrefois, c'étaient des préfectures, qui faisaient partie d'une province, elle-même subdivision d'un secteur, appartenant à un quadrant de l'immense Empire Galactique. Et maintenant que l'Empire avait perdu toute autorité sur les régions lointaines de la Galaxie, ces petits groupes de planètes étaient devenues des royaumes, avec des rois d'opéra-comique, des nobles

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

d'opérette, de petites guerres ridicules et une vie qui continuait, lamentable, au milieu des ruines.

Fondation (Isaac Asimov 1951)
Traduction P. Rosenthal, Editions Denoël.

LES REFUGIES

Le Chef de Station protesta. Elle s'y attendait.

« Faites ce que je demande ! » ordonna-t-elle... « Évacuez tout un secteur, sinon c'est nous qui le ferons. Commencez tout de suite, retirez tout ce qui pourrait avoir de la valeur ou être dangereux, ne laissez que les parois ; et verrouillez les portes, soudez les panneaux d'accès. Vous ne savez pas ce que nous vous amenons. Et si vous nous retardez, vous serez responsables de la mort de tous les passagers d'un vaisseau : le système de pressurisation du Hanford est sur le point de tomber en panne. Obéissez, sinon j'envoie la troupe. Et ne bâclez pas le travail, sinon les réfugiés vont se répandre comme une vermine dans toute votre station, sans identités et prêts à tout. Excusez ma brutalité. J'ai des gens qui meurent dans leurs propres déjections. Il y a sept mille civils terrifiés, dans ces vaisseaux, ce qu'il reste des stations de Mariner et de Russell. Ils n'ont plus ni choix ni temps. Je n'admettrai pas de refus, Monsieur. »

Il y eut un silence, la distance et un délai plus long que celui que la distance imposait.

« Nous avons demandé l'évacuation des secteurs des docks Jaune et Orange, Capitaine Mallory. Les services médicaux seront sur place, dans la mesure de nos disponibilités. Les équipes d'urgence sont en route. Nous enregistrons les mesures d'isolement des zones concernées. Les plans d'urgence vont être immédiatement mis en action. Nous espérons que vous tiendrez compte de la volonté de nos citoyens. Notre station n'admettra pas l'intervention des militaires dans le fonctionnement de notre sécurité interne ou la mise en cause de notre

ECRIRE DU SPACE OPERA

neutralité, mais nous apprécierons votre collaboration, sous notre autorité. Terminé. »

Signy Mallory se détendit lentement, essuya la sueur qui lui couvrait le visage, respira plus librement.

« Soyez assuré de notre collaboration, monsieur. Accostage dans environ... quatre heures, en retardant le convoi au maximum. C'est tout ce que je peux accorder à vos préparatifs. Connaissez-vous déjà la nouvelle concernant Mariner ? La station a été détruite, monsieur; sabotage. Terminé. »

Forteresse des étoiles (C J. Cherryh, 1981).

Traduction. D. Lemoine. J'ai Lu

COMMUNICATION URGENTE

PRIORITÉ ABSOLUE. Les ordres qui suivent sont à exécuter sans délai. Le célèbre assassin Haxo Angmark est à bord du Carina Cruzeiro, attendu à Fan le dix janvier, temps universel. Vous l'accueillerez au débarquement en compagnie des autorités compétentes afin de l'arrêter et de l'incarcérer. Ces instructions doivent être suivies à la lettre. Un échec serait inadmissible. ATTENTION ! Haxo Angmark est extrêmement dangereux. L'abattre sans hésitation au moindre signe de résistance.

Un grondement lointain attira l'attention de Thissel. Un objet pesant émergeait de la brume : la navette qui revenait après avoir pris contact avec le Carina Cruzeiro. Thissel relut une fois de plus la note, puis il releva la tête, les yeux fixés sur la navette en train de descendre. Haxo Angmark se trouvait dans ses flancs. Dans cinq minutes, il toucherait le sol de Sirène. Les formalités du débarquement le retiendraient peut-être vingt minutes. Le terrain se trouvait à un mille et demi du débarcadère. Une piste sinueuse le reliait à Fan.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

Thissel se tourna vers l'esclave :

« Quand ce message est-il arrivé ?

L'esclave pencha la tête d'un air perplexe. Thissel répéta sa question d'une voix chantante en s'accompagnant sur son hymerkon : « Depuis combien de temps as-tu l'honneur de détenir ce message par-devers toi ? »

L'esclave fredonna : « De longs jours j'ai attendu au débarcadère, ne regagnant le radeau qu'à la tombée du crépuscule. A présent mon attente est récompensée : je contemple Ser Thissel. »

Thissel fit demi-tour et, furieux, s'éloigna à grands pas. Ces Sréniens étaient des incapables ! Pourquoi ne lui avaient-ils pas apporté le message à bord de la maison flottante ? Vingt-cinq minutes — plus que vingt-deux à présent ! En atteignant l'esplanade, Thissel s'arrêta, regarda à droite et à gauche dans l'espoir d'un miracle... quelque chose, n'importe quoi... Mais il n'existait pas d'aérocars sur Sirène. Soudain, un homme dont le visage était caché sous un superbe masque de perles et d'argent apparut, chevauchant une de ces bêtes ressemblant à des lézards qui servaient de montures aux Siréniens.

Papillon de Lune (Jack Vance, 1961).

Traduction M. Deutsch, Pocket

Retrouvez des conseils pour découvrir et écrire de la Science-fiction dans les prochains livrets de cette collection, par thème puis par auteur.