



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méta-barons > Inspirations > Romans > **La Culture (Iain Banks)**



La Culture (Iain Banks)

lundi 21 décembre 2009, par [Le Géant vert](#)

Auteur : Iain Banks.

Dans les années 90, Iain M. Banks a contribué au renouveau du Space Opera britannique, renouvelant le genre en lui apportant de la finesse d'esprit, une ironie politique certaines et des audaces de style et de construction qu'on espérait plus dans la littérature de genre. Son Cycle de la Culture fait partie des incontournables de la SF parce qu'il additionne sens of wonder et deuxième degré.



Présentation :

La Culture est une série de 8 romans se déroulant dans le même univers et avec quelques personnages récurrents.

Au travers de cette série, Iain Banks décrit avec beaucoup de talent une société galactique (la Culture) qui fédère un ensemble de races E.T. sous un même idéal de liberté, de tolérance et plus généralement d'égalité.

Tout cela serait idyllique si la Culture n'avait pas cette manie impérialiste de vouloir imposer à tout prix ses idéaux à toutes les sociétés rencontrées, transformant ainsi leurs normes culturelles afin d'assimiler et de digérer ces sociétés en son sein.

Pour ce faire, la culture dispose d'une division administrative dédiée à la prise de contact diplomatique avec les sociétés E.T. non-encore affiliée et nommée à juste titre la division Contact.

Et lorsque la diplomatie a besoin d'un coup de

pouce, on fait alors appel à l'un des bureaux de Contact : le bureau des Circonstances Spéciales (CS pour les intimes).

Le travail des agents de ce bureau peut être assimilés à un travail d'espionnage classique : de la surveillance et la prise d'informations pour faciliter le travail des diplomates à des actions plus discutables de renversement de régimes politiques afin de placer des dirigeants plus conformes aux idéaux de la Culture ou, du moins, plus malléables.

En fait, la Culture pourrait tout à fait être comparée aux USA et Circonstances Spéciales à la CIA et je soupçonne que c'est bien là une volonté de l'auteur, tant les parallèles sont nombreux.



Chaque roman dans le détail

- Une Forme de Guerre.

C'est le troisième roman de la série à paraître en français mais il est le premier à avoir été écrit, c'est pour cela que je commence par lui.

Nous suivons ici l'aventure de Horza qui soutient les Idirans, fanatiques et conquérants, dans leur combat contre la Culture. Horza, même s'il n'est pas toujours d'accord avec les aspects les plus violents de la culture idirane, combat à leur côté car il déteste la Culture. Pour lui, être assimilé par la Culture c'est mourir.

Par principe, il se bat pour la diversité de toutes les cultures face à une Culture uniforme et impérialiste.



Et en matière de diversité, Horza en connaît un rayon puisqu'il s'agit d'un polymorphe, l'un des derniers de sa race.

Il est capable de changer complètement d'apparence en quelques jours et abrite dans son corps une variété d'armes biologiques : poches à venin sous les ongles, molaires empoisonnées, sueur à acidité variable et j'en passe.

Tout cela lui sera fort utile pour tenter d'échapper aux agents de CS et accomplir la mission confiée par les Idirans : retrouver une intelligence artificielle qui a échappée au contrôle de la Culture. Au travers de ses pérégrinations dans la galaxie, Horza va rencontrer plusieurs personnalités hautes en couleurs dans des endroits non moins intéressants.

Et c'est là que se situe **l'intérêt de ce livre pour Méta-Barons** :

Une impressionnante galerie de PNJs, de situations, de planètes et de matériels dans lesquels vous pouvez piocher pour vos scénarios sans avoir besoin de changer quoi que ce soit. Au programme : une compagnie complète de mercenaires, un temple renfermant un grand trésor défendu par quelques moines apparemment sans défenses, un pillage sur une planète artificielle abandonnée par ses habitants suite à sa destruction programmée, une secte anthropophage, des armes, des vaisseaux et beaucoup (vraiment beaucoup) d'autres choses.



- L'homme des Jeux.

Gurgeh est un joueur de jeu (Player of Games en anglais et titre original de ce roman).

C'est un champion au sein de la Culture pour tout ce qui touche aux jeux de stratégie et c'est pour cela que Contact fait appel à ses services. Sa

mission : se présenter et remporter un tournoi d'un jeu très particulier qui vise à déterminer qui sera le chef d'une société ET. Il s'agit d'un jeu ultra-complexe auquel sont formés ces ET depuis leur plus jeune âge. Mais les choses ne sont pas si simples et Gurgeh fera l'objet de manipulations diverses.

Ce livre est sans doute le moins utile de la série **pour Méta-Barons**, même s'il comporte quelques sources d'inspirations. Mais si la découverte de la Culture et de ses intrigues internes vous démange, L'Homme des Jeux est absolument incontournable.



- L'Usage des Armes.

Nous retrouvons ici Zakalwe, un des plus brillants agents de CS, en mission.

Ce qui est intéressant ici, c'est la manière dont est construite l'histoire. Un chapitre sur deux, nous suivons le déroulement de la mission du début à sa conclusion. L'autre chapitre sur deux est utilisé pour relater différents événements de la vie passée de Zakalwe. Mais alors que les chapitres consacrés à la mission se déroulent dans l'ordre chronologique, les chapitres biographiques remontent dans le passé de Zakalwe jusqu'à son enfance.

Le plus fort étant que les deux histoires ainsi racontées se rejoignent à la fin du livre en un coup de théâtre.

Au-delà de cette astuce scénaristique, quantités d'éléments exploitables pour Méta-Barons viennent justifier la lecture de ce roman : de nouveaux PNJs, de nouvelles armes et quantités d'idées de scénarios (ne serait-ce que les différentes missions auxquelles a participé Zakalwe).

