



Carte postale
du siècle dernier

Sainte-Anne-des-Lacs, vers 1945

Restaurant et salle de danse Foisy, au lac Marois

Benoit Guérin
bguerin@journaldescitoyens.ca

La famille Foisy fait partie des familles pionnières de Sainte-Anne-des-Lacs. Albert Foisy a été le premier responsable de la poste à Sainte-Anne-des-Lacs et maître de poste au lac Marois.

Selon Michel Andreoli dans le guide historique de Sainte-Anne-

des-Lacs 1946-2011, «Oscar Lessard et Benjamin Boyer allaient chercher «les sacs de malle» à la gare de Shawbridge (Prévost)

Le bureau de poste était situé dans le restaurant salle de danse «chez Thérèse (Foisy)»

Sorties culturelles virtuelles – Lyne Gariepy et Joanis Sylvain

lynegariepy@journaldescitoyens.ca



Dystopies

Dystopie: récit de fiction qui décrit un monde sombre, souvent dans un futur plus ou moins proche. Contrairement à l'utopie, la dystopie est le récit fictif dépeignant une société imaginaire difficile ou impossible à vivre, pleine de défauts, dont les dirigeants peuvent exercer une autorité quasi-totale, et dont le modèle ne doit pas être imité. Par exemple, le livre 1984, de G. Orwell, publié en 1949. Vous l'aurez deviné, ce mois-ci, nous vous suggérons des dystopies.

Fallout

Série. 2024. Dystopie, science-fiction, aventure, thriller, États-Unis. Une saison de 8 épisodes d'environ 55 minutes. Amazon Prime. Réalisateur: Jonathan Nolan. Interprètes: Ella Purnell, Aaron Moten, Walton Goggins.

Synopsis – Une attaque nucléaire contraint les survivants privilégiés à se réfugier dans des Vaults, bunkers anti-atomiques construits pour préserver l'humanité en cas d'apocalypse. Les moins bien nantis devront, eux, survivre à la vie en surface. Deux cents ans plus tard, Lucy quitte l'Abri 33, avec sa naïveté, son courage, et son ignorance du monde tel qu'il est devenu et s'aventure à la surface, à la recherche de son père, dans un monde dévasté et violent, peuplé d'animaux mutants et d'une population sauvage. En chemin, elle rencontre un écuyer de la Confrérie de l'Acier et un chasseur de primes mystérieux et ses propres objectifs.

Adaptation des jeux vidéo de rôle post-apocalyptique des studios Interplay/Bethesda.

Ciné-fille – Pour avoir regardé ciné-gars jouer à *Fallout* il y a quelques années, et avoir apprécié l'atmosphère, l'ambiance et l'esthétique rétro-futuriste du jeu vidéo, j'étais curieuse de voir le résultat en série. Pouvoir enfin découvrir le monde imaginé pour cette dystopie.



Car ce monde n'est pas le nôtre. «Ces États-Unis n'ont pas vécu le Watergate ou la guerre du Vietnam. Ils n'ont jamais vécu cette époque de

recueillement et de réflexion collective. Ils ont poursuivi sur l'élan de l'ère [du président Dwight D.] Eisenhower», précise Jonathan Nolan (*Westworld*) qui réalise les trois premiers épisodes. La technologie est plus avancée que la nôtre, mais visuellement, l'époque nous rappelle les années 1950, même si cela se déroule plus de 200 ans plus tard, ce qui sème parfois la confusion. Bref, pour l'aspect esthétique et visuel, la série est une réussite et traduit bien le jeu vidéo.

Au niveau de l'histoire, l'idée de départ est intéressante, mais les épisodes ne sont pas tous égaux. Les premiers, excellents, nous font découvrir le monde dans les souterrains. Mais, après un léger creux, les derniers épisodes ont captivé mon intérêt avec une histoire plus complexe et différents niveaux de narration. L'aspect sombre et subversif de l'humanité représenté dans le jeu y est, tout comme sa résilience. L'humour est présent, mais parfois au détriment de l'effet anxiogène qu'on attend d'une telle série.

Dans *Fallout*, nous suivons trois personnages principaux (bien interprétés), tous très différents, soit Lucy, un écuyer, et un homme goule. Chacun ayant un parcours différent, ils nous permettent de comprendre facilement les différentes réalités de ce monde. À voir pour les amateurs du jeu, mais aussi les fans de dystopies, de science-fiction et des années 1950. **8,5 sur 10**

Ciné-gars – *Fallout*: un jeu vidéo populaire que j'ai bien aimé. Mais quand est-il de la série? Le résultat est à la hauteur de mes attentes. On y retrouve bien la trame de l'histoire du

jeu. L'ambiance et les décors à la saveur 1950 sont réussis. Avec une légère touche post-apocalyptique à la *Mad Max*.

Vers la fin, en suivant les trois protagonistes, nous nous approchons de la vérité que cache la réalité de cette terre désolée. Et ce mystère est intéressant: il a augmenté mon appréciation de la série. Mais il annonce aussi une suite. **8,5 sur 10**

Spiderhead

Film, 2022. Dystopie, science-fiction, thriller, action, États-Unis. 1 h 47 minutes. Netflix. Réalisateur: Joseph Kosinski. Interprètes: Chris Hemsworth, Miles Teller, Charles Parnell.

Synopsis – Dans un proche avenir, les prisonniers condamnés se voient offrir la possibilité de se porter volontaires comme sujets médicaux pour écourter leur peine. Le chercheur Abnesti supervise ces expériences. Un des sujets-testeurs pour un nouveau médicament capable de générer des sentiments d'amour commence à remettre en question la réalité de ses émotions, et la pertinence de certains tests.

Ciné-fille – L'idée de départ de *Spiderhead* est intéressante. Très librement inspiré d'une nouvelle de George Saunders intitulée *Escape from Spiderhead* (publiée dans le *New Yorker*), le film de Joseph Kosinski, réalisateur d'*Oblivion*, et *Top Gun: Maverick*, possède tous les aspects pour en faire un film réussi. Parce qu'en plus du réalisateur expérimenté, son scénario est l'œuvre du tandem de scénaristes responsable des films *Zombieland*, deux réussites alliant humour et action.

Dans *Spiderhead*, il y a quelques touches humoristiques réussies, venant du personnage du chercheur, interprété par Chris Hemsworth (*Thor*), qui, pour une fois, ne joue pas monsieur muscle. Mais l'humour n'est pas le trait dominant du film. *Spiderhead* relève du thriller psycho-



logique, aux jeux de pouvoir, prenant le virage de l'action vers la fin.

L'histoire est divertissante, mais l'intrigue prévisible. Les acteurs sont bons et visuellement le film est beau, mais avec les noms à la réalisation et au scénario, on s'attend à encore plus. **7 sur 10**

Ciné-gars – J'étais curieux de voir Chris Hemsworth interpréter un personnage autre que celui de *Thor*. Ce fut plaisant de le voir dans le rôle d'un professeur excité par ses recherches et ses expériences inquiétantes, du genre que tout gouvernement voudrait posséder.

Film intéressant au déroulement bien amené. Bonne intrigue. Les acteurs livrent la marchandise. Avec une fin qui m'a plu. **7 sur 10**

Vesper Chronicles

Film, 2022. Dystopie, science-fiction, aventure, drame. Lituanie, France, Belgique. 1 h 54 minutes. Amazon Prime. Réalisateur: Kristina Buozyte et Bruno Samper. Interprètes: Raffiella Chapman, Eddie Marsan, Rosy McEwen.

Synopsis – Dans le futur, les écosystèmes se sont effondrés. Parmi les survivants, quelques privilégiés se sont retranchés dans des citadelles coupées du monde, tandis que les autres tentent de subsister dans une nature devenue hostile à l'homme. Vivant dans les bois, la jeune Vesper, 13 ans, rêve de s'offrir un autre avenir, ainsi qu'à son père paralysé, grâce à ses talents de bio-hackeuse, hautement précieux dans ce monde où plus rien ne pousse. Le jour où un vaisseau en provenance des citadelles s'écrase avec à son bord une mystérieuse passagère, elle se dit que le destin frappe enfin à sa porte...

Ciné-fille –: *Vesper Chronicles* nous montre qu'il existe une autre voie, en science-fiction, loin des blockbusters de l'usine hollywoodienne, qui ne jure que par les remakes et la pyrotechnie. La Lituanienne Kristina Buozyte et le Français Bruno Samper forment un duo efficace, qui réussit à nous faire croire à un monde, rappelant le moyen-âge, dans lequel plus rien de

comestible ne pousse, mais foisonnant de nouvelles créations, et cela avec un budget restreint.

Esthétiquement, le film est superbe. Les teintes des images rendent à merveille l'état d'esprit du personnage de Vesper et du monde dans lequel elle vit. On ne saura pas vraiment ce qui a provoqué la quasi-disparition de l'espèce humaine, dont les derniers représentants se divisent entre survivants condamnés à récolter les maigres baies d'une nature mutante et quelques privilégiés reclus dans une cité protectrice. Et le scénario n'a pas à préciser davantage les mécaniques de ce monde, puisque le visuel nous fait croire à cette vision à la fois naïve et cauchemardesque du futur.



Les acteurs sont très bons, particulièrement Raffiella Chapman, juste, et Eddie Marsan, inquiétant. Un film quête, rappelant parfois *La route*. Par contre, quelques incongruités se glissent dans le film, parfois prévisible, et le rythme est parfois inégal.

Au final, malgré ses petits défauts, *Vesper Chronicles* l'emporte par la richesse de son univers, qui fourmille d'idées et de détails, et ouvre les portes d'un curieux monde. La surprise en science-fiction des dernières années. **8 sur 10**

Ciné-gars – *Vesper Chronicles* est le genre de film que j'aime, c'est-à-dire avec une touche de science-fiction. J'ai apprécié l'univers créé par le duo à la création-réalisation. J'ai bien aimé que le film nous présente ce monde du futur, par le biais de l'expérience d'une jeune adolescente.

L'univers, les décors, les objets, la technologie, et les effets spéciaux, tout est original et bien réussi. Il y a de l'imaginaire dans ce film, ce qui est difficile à dénicher de nos jours.

Sachant que le film en est un à petit budget, il n'a pas à rougir face aux grandes productions hollywoodiennes. **7,5 sur 10**