

Dossier pédagogique Magnard

La science-fiction, le temps anticipé



Un robot et un extraterrestre, une machine à remonter le temps et un monde virtuel, une fusée et un savant fou, une planète inconnue et des pistolets lasers : ces éléments-types composent dans notre imaginaire l'univers illimité de la science-fiction, dont la nature littéraire, transformée par les médias du ^{xx}e siècle, s'est désormais transmuée en un domaine culturel polymorphe. Croisant mythes antiques et super-héros contemporains, enthousiasme pour le progrès et terreur post-atomique, ainsi que les problèmes scientifiques, philosophiques et idéologiques, le « genre » (il s'agit en fait d'un domaine culturel) aura surtout permis à plusieurs générations de suivre Verne, Wells, Borges, Bradbury ou K. Dick vers l'infini de leurs anticipations respectives... et sans doute au-delà.

À l'aune des nouveaux programmes scolaires inscrits dans la réforme de 2016, penser la science-fiction devrait avant tout constituer un excellent moyen interdisciplinaire pour faire dialoguer temps passé, présent et futur. Pour les jeunes lecteurs comme pour les adultes, cette réflexion ouverte sur le champ des possibles constituera de fait un incroyable outil pour écrire et penser le monde de demain.

I. La science-fiction dans l'espace et à la lumière des textes officiels

Le [Bulletin officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015](#) est consacré aux programmes d'enseignement de l'école élémentaire et du collège. Ces nouveaux programmes, qui entrent en vigueur à la rentrée 2016, détaillent les contenus disciplinaires des cycles 2 (du CP au CE2), 3 (du CM1 à la 6^e) et 4 (de la 5^e à la 3^e). Concernant le **Français**, les préconisations liées aux connaissances du fonctionnement des textes littéraires indiquent une ouverture possible au genre science-fiction/anticipation depuis le niveau CM1 : ainsi, les objectifs d'apprentissage consistent principalement à permettre de « repérer l'ancrage spatio-temporel d'un récit pour en déduire son rapport au réel et construire la distinction fiction-réalité » et de « commencer à organiser un classement des œuvres littéraires en fonction de leur rapport à la réalité ».

Au **collège**, c'est en 3^e – en relation avec l'étude des ^{xx}e et ^{xxi}e siècles en sciences humaines – que s'établit un lien plus étroit avec le genre, notamment sous l'angle de la thématique « **Progrès et rêves scientifiques** ». Les enjeux littéraires et de formation personnelle indiqués sont alors de savoir :

- s'interroger sur l'idée du progrès scientifique, cher au ^{xix}e siècle, tantôt exalté et mythifié, tantôt objet de répulsion ou de désillusion ;
- poser la question des rapports entre les sciences et la littérature, notamment à travers des œuvres mettant en scène la figure du savant, créateur du bonheur de demain ou figure malfaisante et diabolique ;

- interroger l'ambition de l'art à penser, imaginer voire anticiper le progrès scientifique et technologique.

Les indications de corpus suggèrent l'étude de romans et nouvelles de science-fiction et des récits d'anticipation, ainsi que le recours possible à des textes et documents issus de la presse et des médias (articles de journaux ou de revues, enregistrements radio ou télévisés, médias numériques).

Précisons que la science-fiction apparaît dès le niveau 4^e pour les enseignements de langue vivante : les élèves travaillent sur plusieurs notions et notamment sur les voyages d'exploration (ceux du XVI^e au XVIII^e siècle, mais pourquoi pas ceux envisagés dans les sagas *Star Trek* ou *Star Wars*), les sciences, et l'anticipation.

Succédant au dispositif d'Histoire des arts initié en 2009, les **EPI** (enseignements pratiques interdisciplinaires) doivent permettre dès le niveau 5^e (à raison de 2 ou 3 heures obligatoires par semaine) de travailler sur des thèmes communs, de manière transversale. **Parmi les huit grandes thématiques de travail proposées**, distinguons ici celles intitulées « **Information communication, citoyenneté** » et « **Sciences, technologie et société** ». Au sein des pistes suggérées en 3^e, en lien avec la Physique-Chimie, les Sciences de la Vie et de la Terre, l'éducation aux médias et à l'information (EMI), notons les deux exemples suivants, parfaitement explicités :

- mêler fiction et explications scientifiques en s'appuyant sur des lectures : Jules Verne, la science et la technique de son époque, rêve ou réalité ? Textes de science-fiction des XX^e et XXI^e siècles ;
- mener un projet de recherche documentaire autour de questions comme « sommes-nous seuls dans l'univers ? », « Internet aujourd'hui et demain » ou « l'avenir de la planète », en utilisant des textes littéraires et des écrits divers, et en écrivant un récit, des poèmes, pour alimenter le site du collègue.

Rappelée (comme langage artistique) dans le lexique des notions culturelles, la science-fiction est de nouveau mise à l'honneur dans **les programmes de Technologie et de Mathématiques**. Cette considération passe par le biais des croisements interdisciplinaires rendus possibles entre Sciences, Technologies, Français et Langues vivantes : l'exemple donné s'intitule « **Réel et virtuel, de la science-fiction à la réalité** » et consiste à programmer un robot ou à concevoir un jeu.

Au lycée, l'approche de la science-fiction est présente depuis juillet 2015 dans les ressources en **Français pour la classe de 1^{re} générale et technologique**, en relation avec l'objet d'étude « **La question de l'homme dans les genres de l'argumentation du XVI^e siècle à nos jours** ». Au sein de ce thème, la [piste n°7](#) (« **L'homme et sa place dans l'histoire** ») interroge ainsi sur l'écriture du futur, d'abord entre utopie et uchronie, puis sur

l'âge de la science. Sont cités Cyrano de Bergerac, Sébastien Mercier, Villiers de l'Isle-Adam, Jules Verne, Pierre Boule (pour *La Planète des singes*), Philip K. Dick (pour *Le Maître du Haut Château*) et le sous-genre cyberpunk. Dans un autre objet d'étude (« **Le personnage de roman, du XVII^e siècle à nos jours** »), c'est l'identité numérique de l'être qui est mise en question, notamment à travers sa représentation sous forme d'avatar (du jeu de rôle au jeu vidéo en passant par les réseaux sociaux et le film de cinéma).

Rappelons enfin que l'enseignement de l'histoire des arts (HDA) – pour les voies générale, technologique et professionnelle, depuis **2011** – s'inscrit dans la continuité de l'enseignement assuré au collège, dont il suit et approfondit les principes. Les **six domaines thématiques** sont identiques et seule change la liste des thématiques, désormais réparties en **quatre champs** :

- champ anthropologique (« arts, réalités, imaginaires », « arts et sacré », « art, sociétés, cultures », « arts, corps, expressions ») ;
- champ historique et social (« arts et économie », « arts et idéologies ») ;
- champ technique (« arts, contraintes, réalisations », « arts, sciences et techniques », « arts, informations, communications ») ;
- champ esthétique (« arts, artistes, critiques, publics », et « arts, goût, esthétiques », « arts, théories et pratiques »).

Depuis 2011, le programme d'enseignement obligatoire au choix d'arts (classe de 1^{re} L), d'enseignement de spécialité au choix d'arts (classe de terminale L) et d'enseignement facultatif d'arts (cycle terminal des séries générales et technologiques) offre également aux élèves qui le souhaitent la possibilité de suivre une formation artistique dans six domaines différents : arts plastiques, cinéma-audiovisuel, danse, histoire des arts, musique et théâtre (cf. [Bulletin officiel n° 9 du 30 septembre 2010](#)). La science-fiction est indiquée, comme il se doit, au sein du repérage des grandes étapes et des principaux genres de l'histoire du cinéma et de l'audiovisuel, des origines à nos jours. En Terminale, le film de SF figure également dans les thématiques culturelles proposées et les genres reconnus de la fiction cinématographique.

II. Retour vers le futur : les origines de la science-fiction

1. Un terme venu d'ailleurs

Bien que longtemps discutées par les exégètes, les origines du terme français « science-fiction » sont aujourd'hui associées assez communément au terme anglais – relativement similaire, un tiret en moins – de *science fiction*. Ce vocable est apparu pour la première fois en 1851 sous la plume du poète et écrivain britannique William Wilson (une nouvelle fantastique de Poe sur le thème du double porte également ce nom), dans un essai critique intitulé *A Little Earnest Book Upon A Great Old Subject*.

Soixante-dix ans s'écouleront avant que l'on retrouve l'utilisation de ce néologisme, ou américanisme probable, dans les colonnes du magazine *Amazing Stories* en janvier 1927 (« *Remember that Jules Verne was a sort of Shakespeare in science fiction.* »). En 1929, Hugo Gernsback (fondateur d'*Amazing Stories*) reprend le terme dans l'édito du premier numéro du pulp magazine intitulé *Science Wonder Stories*. Les mots *science fiction* s'imposent aux États-Unis, aussi bien dans les milieux professionnels que chez les lecteurs, remplaçant *de facto* d'autres vocables alors en usage dans la presse spécialisée comme *scientific romance* ou *scientifiction*.

En 1947, dans son essai « *On the Writing of Speculative Fiction* », publié dans le recueil *Of Worlds Beyond*, l'auteur américain Robert A. Heinlein plaide en faveur du concept de *speculative fiction* (ou fiction spéculative réaliste), pour se démarquer des récits de fantasy qui paraissaient encore à l'époque sous l'étiquette générale de *science fiction* (avec humour, Terry Pratchett déclarera : « *La science-fiction, c'est de la fantasy avec des boulons* »). Le néologisme de Heinlein connaît alors un vif succès jusque dans les années 1960, même si l'expression *science fiction* se maintient néanmoins comme le concept de référence.

En France, le terme de « science-fiction » s'impose à partir des années 1950, avec pour synonyme et concurrent direct le mot « anticipation ». Précédemment, dans la lignée de Jules Verne, d'Émile Souvestre et de Camille Flammarion, on parlait plutôt de « merveilleux scientifique » ou encore de « voyages extraordinaires ». Orthographiée avec un trait d'union, « science-fiction » s'abrégera de plus en plus couramment en « S.F. » ou « SF » à partir des années 1970.

2. Fondation : au cœur des définitions

Le Larousse en ligne donne de la science-fiction la définition suivante : « Genre littéraire et cinématographique qui invente des mondes, des sociétés et des êtres situés dans des espaces-temps fictifs (souvent futurs), impliquant des sciences, des technologies et des situations radicalement différentes. » Pour les Américains, qui se voient comme les refondateurs modernes du genre, le terme exprime « un courant littéraire nouveau à mettre au service de l'idéal représenté par le Nouveau Monde. [...] En faisant table rase du passé, l'imaginaire moderniste de la nation américaine projette fièrement dans le futur son désir d'âge d'or » (citation de Gérard Klein dans *Science-fiction, les frontières de la modernité*, par A.-F. Ruaud et R. Colson, éditions Mnémos 2014, p. 21).

Les définitions les plus simples du genre (la mise en scène d'univers, de sciences et de techniques inconnues) se heurtent le plus souvent à la multiplicité des sous-genres ou des thématiques évoquées : citons ici la *hard science fiction* (très exigeante sur la spéculation scientifique), l'uchronie, la dystopie, le *cyberpunk*, le *space opera*, le *planet opera*, le *steampunk*, etc. S'il n'existe pas de consensus définitif, on admet généralement que certains mécanismes narratifs caractéristiques doivent être présents dans une œuvre pour que l'on

puisse la classer dans ce genre. Ainsi, *The Cambridge Companion to Science Fiction* propose-t-il une synthèse de ces caractéristiques, dont l'absence semblerait interdire de parler de science-fiction :

- l'expérience de pensée : le récit de science-fiction nous interroge en permanence : *que se passe-t-il si... ?* ;
- la distanciation cognitive : le lecteur doit être embarqué dans un monde inhabituel ;
- l'activité de compréhension du lecteur : ce dernier doit reconstruire un monde imaginaire à partir de connaissances qui ne relèvent ni du merveilleux ni du religieux (cf. Fantasy), mais de théories ou de spéculations scientifiques ;
- les références à un bagage culturel commun : le vocabulaire et les thèmes de la science-fiction font partie d'une culture familière au lecteur qui lui permet de s'y reconnaître.

II. Mythes et modernité : enjeux et thématiques de la science-fiction

1. Le fleuve de l'éternité

Certains critiques, comme Pierre Versins dans son *Encyclopédie de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la science-fiction* (1972), font remonter la création (ou du moins les ancrages) du genre à l'Antiquité. Au-delà de l'infinie diversité des thèmes touchant aux mythes (l'Apocalypse ou la fin des temps, la confrontation avec des créatures titanesques [dont des mutants et des créatures artificielles], les voyages extraordinaires dans l'espace, les créations artificielles de l'homme se substituant à Dieu, ou encore le mythe de la ville tentaculaire), la science-fiction reflète les peurs, les espoirs et les questionnements fondamentaux de l'humanité, mais en les transposant dans des mondes non situés spatialement ou temporellement. C'est une des raisons pour laquelle le genre de l'utopie (le terme et le genre furent forgé par Thomas More en 1516, du grec *u-topos*, signifiant « en aucun lieu ») et celui de l'uchronie (« hors de tout temps », mot forgé à partir de la structure du mot « utopie » et désignant un récit récrivant l'histoire) sont souvent confondus et également considérés comme étant à l'origine de la science-fiction.

Comme l'ont encore prouvé les sorties des films *Prometheus* (par Ridley Scott en 2012) et *Thor* (par Kenneth Branagh en 2011, d'après le héros Marvel originel), les liens entre mythologie et mondes futurs ne cessent d'interroger le rôle de l'homme, qu'il soit un incompris ou un génie scientifique fou (le docteur Moreau dans *L'Île du docteur Moreau*), un contrebandier de l'espace (Han Solo dans *Star Wars*), un agent temporel (Valérien dans

Valérian et Laureline) ou plus simplement le dernier survivant sur Terre (Robert Neville dans *Je suis une légende* de Richard Matheson en 1954).

Parmi les récits fondateurs, l'*Épopée de Gilgamesh* aurait par exemple forgé le thème de la quête de l'immortalité, tandis que Lucien de Samosate aurait initié le voyage sur la Lune dans son *Histoire véritable* en 180 avant J.-C. Il n'y a pourtant aucune référence scientifique dans ce conte facétieux qui influença l'*Histoire comique des États et Empires de la Lune* de Cyrano de Bergerac (1655), et le *Micromégas* de Voltaire (1752), récit dans lequel notre planète est visitée par deux géants d'origine extraterrestre ([C&P n°30](#)).

2. Utopia & Dystopia

Utopia (Thomas More, 1516) raconte la conquête du pays d'Abraxa, une terre transformée en île pour en faire un lieu idéal et protégé, par Utopus. Ce canevas inspirera bien des récits et conceptions politiques postérieures, qui seront plus ou moins empreints de futurisme : *La Cité du soleil* (Tommaso Campanella en 1623), *La Nouvelle Atlantide* (Francis Bacon, 1627), *L'An 2440* (Louis-Sébastien Mercier, 1771) ou encore *L'An 2000 ou la Régénération* (Restif de La Bretonne, 1789). Peu à peu, l'exotisme se déplace de l'espace au temps, comme l'explique Gérard Klein (*op.cit*, p. 22) : « Du XVI^e au XIX^e siècle, l'ère utopique met en scène les mondes futurs dont rêve l'humanité industrielle. L'anticipation se fait alors résolument positive, consacrant toute son énergie à promouvoir le mythe du progrès émancipateur [...]. À partir du XX^e siècle, l'ère dystopique met en scène les mondes futurs dans lesquels nous risquons de vivre. L'anticipation bascule alors dans le pessimisme critique. »

Ainsi, les fondateurs de l'anticipation que sont Jules Verne et Herbert George Wells nous présentent-ils tour à tour des « merveilles » technologiques ambivalentes. Jules Verne nous plonge dans le Nautilus de *Vingt-Mille Lieues sous les mers* (1870), contrôlé par l'énigmatique Nemo (qui disparaîtra sur fond d'explosion nucléaire dans l'épilogue filmique de l'adaptation Disney en 1954) ; les deux « cités idéales » concurrentes dans *Les Cinq Cent Millions de la bégum* (1879), l'Albatros de *Robur le Conquérant* (1886), *L'Île à hélice* (1895). Chez Verne, la malveillance et la violence destructrice de l'humanité (qui veut faire basculer la Terre sur son axe dans le roman parodique *Sans dessus dessous* ; [C&C n°35](#)) rejoignent sur bien des points celles que décrits Wells. Ce dernier va d'ailleurs populariser les principaux thèmes de la science-fiction, c'est-à-dire le voyage temporel dans *La Machine à explorer le temps* (1895), les manipulations génétiques dans *L'Île du docteur Moreau* (1896), les superpouvoirs dans *L'Homme invisible* en 1897 ([C&C n°44](#)) et la rencontre avec des extraterrestres hostiles dans *La Guerre des mondes* (1898).

Saisie dans son dialogue entre utopie et dystopie, la science-fiction semble de fait inséparable de cette thématique... et ce depuis l'essor européen de la révolution industrielle : citons ici les visions futuristes plus ou moins pessimistes et conjoncturelles, de

Paris au xx^e siècle (écrit en 1860 par Verne), de *La Vie électrique* (Robida, 1892), *Le Meilleur des mondes* (Aldous Huxley, 1932), *Ravage* (Barjavel, 1942), *1984* (George Orwell, 1949), *Fahrenheit 451* (Ray Bradbury, 1953) ou *La Planète des singes* (Pierre Boulle, 1963). On retrouvera le sous-genre dystopique plus récemment – entre roman, bande dessinée, cinéma et jeu vidéo – dans *THX 1138* (George Lucas, 1971), *Soleil vert* (Richard Fleisher, 1973), *Jeremiah* (Hermann, depuis 1979), *Running Man* (Stephen King, 1982), *Brazil* (Terry Gilliam, 1985), *V pour Vendetta* (Alan Moore, 1989 en France), *Le Neuromancien* (William Gibson, 1984 ; roman fondateur du cyberpunk), *SOS Bonheur* (Van Hamme et Griffo, 1984), *Les Fils de l'homme* (P.D. James, 1992), *Half-Life* (Sierra, 1998), *Fallout* (Bethesda, 1999), *Matrix* (frères Wachowski, 1999), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Hunger Games* (Suzanne Collins, 2008), *Divergente* (Véronica Roth, 2011) et *L'Épreuve* (James Dashner, 2009).

3. Plasticité, métamorphose et hybridation

Par nature générique et protéiforme, la SF ne saurait obéir au strict cantonnement dans les lois du genre, par essence uniforme. Si la science-fiction décrit de manière aussi réaliste ce qui n'existe pas, c'est parce qu'elle est capable de reprendre, mixer, inventer les ingrédients les plus divers, dont la plupart sont utilisés dans d'autres genres emblématiques. Ainsi, *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) est tiré du roman de Philip K. Dick *Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques* (1968), dans lequel un ancien policier reprend du service pour traquer les rebelles dans un groupe de « répliquants », des androïdes créés à l'image de l'homme. Dans *Je suis une légende*, c'est le thème de la contamination, entre science-fiction et fantastique, qui est abordé, dans un univers hanté de vampires et de mort-vivants. Il en va de même pour la série horrifique et post-apocalyptique *The Walking Dead* (par Robert Kirkman, Tony Moore et Charlie Adlard, en version comics depuis 2003), diffusée depuis 2010 sur la chaîne américaine AMC. Si le fantastique déroge aux lois naturelles, la science-fiction, elle, transpose un univers régi par des lois différentes du monde empirique mais susceptible d'avoir une explication rationnelle. Il n'en allait déjà pas autrement dans les récits pionniers multi-genres comme *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) ou *Le Cas étrange du Dr Jekyll et de M. Hyde* (Robert Louis Stevenson, 1886, [C&C n°27](#)).

Transgressive, déployant des concepts étranges (cyborg, hyperspace, antigravité, télécran, nanomachine, etc.), la science-fiction se construit par conjecture, ne se référant partiellement au connu que pour nous proposer une géographie, un guide d'usage ou une encyclopédie fictive. On (re)lira d'ailleurs avec délectation *Le Guide du voyageur galactique* (Douglas Adams, 1972), *L'Encyclopédie du savoir relatif et absolu* (Bernard Werber, 1993 ; voir aussi le [C&C n°165](#), dans lequel Bernard Werber présente 20 récits d'anticipation ou de science-fiction) ou encore *Les Habitants du ciel*, un atlas cosmique initié par Pierre Christin et Jean-Claude Mezières chez Dargaud en 1991 autour de leur série *Valérian et Laureline* (adaptée au cinéma par Luc Besson en 2017).

Au-delà de l'exhaustivité thématique de la SF, il est possible de repérer trois sujets majeurs susceptibles d'unifier quelque peu la vaste production engendrée : la dominante scientifique, la dominante psychologique et la dominante sociologique. De cette classification émergent de manière notable le voyage d'exploration (dans l'espace comme dans *2001, l'Odyssée de l'espace* de Kubrick, 1968 ; ou sur Terre, comme dans *Le Monde perdu* d'Arthur Conan Doyle, [C&C n°8](#)) et la conquête interstellaire (*Dune* de Frank Herbert, 1965 ; *Albator* par Leiji Matsumoto en 1969), le dérèglement temporel (*La Patrouille du temps* de Poul Anderson, 1956 ; la saga *Retour vers le futur* par Robert Zemeckis dès 1985) et l'uchronie (*Le Rêve de fer* par Norman Spinrad en 1972 ; *Fatherland* par Robert Harris en 1992 ; *22/11/63* par Stephen King en 2011), l'altérité humaine (automate, ordinateur, robot, intelligence artificielle, cyborg, androïde, extraterrestre) et la dystopie.

L'ensemble de ces thèmes se retrouve chez des maîtres du genre tels Isaac Asimov, créateur des trois lois de la robotique dans *Les Robots* en 1950 (voir [C&C : Science Fiction Stories](#)) ou Ray Bradbury, auteur des *Chroniques martiennes* (également en 1950). Chez Fredric Brown (voir *Nouvelles à chute 2*, [C&C n°77](#)), c'est l'humour qui envahit *L'Univers en folie* de la SF (1949), l'auteur se moquant volontiers des clichés du genre en utilisant un mode parodique qui sera repris dans *Mars Attacks!* par Tim Burton en 1996. À l'inverse, chez Michael Crichton, la SF se rapproche – selon la veine angoissante du techno-thriller – des dernières avancées scientifiques et technologiques, utilisées à des fins militaires ou mercantiles comme le clonage des dinosaures (*Jurassic Park*, 1990), les nanorobots (*La Proie*, 2002), la mutation génétique (*Next*, 2006) ou la miniaturisation humaine (*Micro*, 2011).

IV. La science-fiction au XXI^e siècle, un renouveau ?

1. Le Monde des A : quand les ados français s'emparent des codes...

La France a vu émerger depuis les années 1970 et 1980 une littérature jeunesse de science-fiction particulièrement dynamique. Elle est notablement représentée par Pierre Pelot (*Les Hommes sans futur*, 1981), Jean-Pierre Andrevon (*Retour à la Terre*, 1975 ; *Sukran*, 1990), Gérard Klein (auteur qui pilotera la collection « Ailleurs et Demain » chez Robert Laffont) et Pierre Bordage (*Les Guerriers du silence*, 1993). Il ne faut pas oublier d'évoquer l'influence de René Barjavel (*La Nuit des temps*, 1968) et de Stefan Wul (*Niourk*, 1957). L'intérêt pour le domaine science-fictionnel est aussi cultivé par la présence de revues spécialisées telles *Galaxies*, *Science-Fiction Magazine*, *Univers* ou encore *Fiction*. L'une des plus populaires sera *Métal Hurlant*, un magazine français de bande dessinée SF, édité par Les Humanoïdes Associés de janvier 1975 à juillet 1987.

Outre l'attrait pour le jeu de rôle et le jeu vidéo (les licences *Dune*, *Star Wars*, *Star Trek*, *Superman*, *Alien* ou *Robotech* seront déclinées dans diverses gammes), les adolescents férus de SF se sont tournés depuis le milieu des années 1970 vers la bande dessinée et le manga

(*Yoko Tsuno* depuis 1972 ; *Aquablue* en 1988 ; *Akira* en 1984 ; *Aldébaran* en 1994 ; *Gunnm* en 1991 ; *Sillage* en 1998, et sans oublier de citer les précurseurs : *Flash Gordon* par Alex Raymond en 1934 ; *Les Pionniers de l'Espérance* en 1945, par Raymond Poivet et Roger Lecureux). Cet attrait pour l'imaginaire volontiers spectaculaire et violent est amplifié par la vague de l'animation japonaise dans les programmes « jeunesse » de la télévision française durant la décennie 1978-1988 : citons Leiji Matsumoto pour *Albator*, Katsuhiro Otomo pour *Akira*, Mamoru Oshii pour *Ghost in the Shell*, ainsi que les séries *Goldorak*, *Capitaine Flam*, *Albator*, *Il était une fois... l'Espace*, *Cobra*, *La Bataille des planètes* et *Ulysse 31*.

Depuis les années 1990 et 2000, les thèmes science-fictionnels se sont réadaptés en fonction des préoccupations des collégiens : défense de l'écologie contre un monde pollué, rapport aux machines virtuelles, avatars et sécurisation des réseaux sociaux, jeux de télé-réalité et dictats de la mode. Sont plébiscités des titres comme *Les Oubliés de Vulcain* (Danielle Martinigol, 1995) *L'Ordinateur* (Christian Grenier, 1997 ; cet auteur dirigea aussi la collection « Folio Junior SF »), *Le Passeur* (Lois Lowry, 1993), ou – un peu plus récemment – *Felicidad* (Jean Molla, 2005) et *Terrienne* (Jean-Claude Mourlevat, 2011). D'autres auteurs issus de la littérature adulte les rejoindront, comme Fabrice Colin, Serge Brussolo (qui devient en 1998 le directeur de la collection « Présence du futur », chez Denoël entre 1954 et 2000), Johan Heliot, Joëlle Wintrebert ou Serge Lehman. S'y ajoutent naturellement les grands succès des romans et sagas jeunesse anglo-saxonnes tels qu'*Uglies* (Scott Westerfeld, 2005), *Gone* (Michael Grant, 2008), *La 5^e vague* (Rick Yancey, 2013) ou *Les 100* (Kass Morgan, 2013). À l'heure actuelle, les principaux éditeurs jeunesse disposent d'au moins une collection plus ou moins entièrement dédiée à la SF : citons ici « Autres mondes » chez Mango et « Vertige science-fiction » chez Hachette.

2. À la poursuite de demain : le vertige intergénérationnel

La science-fiction est devenue plus que jamais au XXI^e siècle une « littérature du questionnement et du vertige » (Christian Grenier) revisitant le merveilleux (la téléportation, le voyage dans le temps, les mondes chimériques), le fantastique (du fantôme à l'homme invisible, du monstre extraterrestre aux frontières inexplorées de l'au-delà) selon un irrationnel justifié. Univers de parcours et de création, de citations et d'autoréférences (les suites et remakes se multiplient, tandis que James Cameron recontextualise en 2009 dans *Avatar* ses influences bédéphiles, historiques et westerniennes), la science-fiction est devenue un arbre narratif dont toutes les ramifications renvoient à de possibles futurs. C'est d'ailleurs le sens du recueil et du site de Bernard Werber, [*L'Arbre des possibles*](#), où chacun peut rechercher et imaginer – parfois avec ironie – les futurs possibles de l'humanité (voir [C&C n°165](#), *Bernard Werber présente 20 récits d'anticipation ou de science-fiction*).

Matière idéale pour enclencher chez l'adolescent le processus de connaissance prospectif afin de tenter d'imaginer les conséquences et implications des développements techniques, la science-fiction est plus à l'aise dans l'exploration imaginaire et moins sujette à

des préventions. La mise en récit ou en images facilite les expressions et alerte sur des tendances jugées inquiétantes. Au-delà d'une simple littérature d'évasion, la science-fiction peut véritablement être considérée – et utilisée par les pédagogues – comme une génératrice d'idées. Assumons nos progrès et nos rêves scientifiques, pour vaincre nos peurs et certainement dépasser les frontières de notre humanité, à l'instar des films *Gravity* et *Seul sur Mars*, ou, déjà, du *Voyage dans la Lune* selon Méliès en 1902.

Concluons en disant que les œuvres de science-fiction contemporaines constituent un relais de l'imagination mythique traditionnelle, et ce en engendrant de nouvelles matrices de rêves sociaux orientés vers un futur proche ou lointain, au lieu d'être mesurés à l'aune du paradis des origines. Pour Roger Bozzetto, un des premiers universitaires français à avoir théorisé les littératures de l'imaginaire (fantastique, *fantasy* et science-fiction), « il faudrait aujourd'hui tenter de rendre compte de la façon dont la SF ne se contente pas de représenter. Il serait nécessaire de montrer comment elle métamorphose, tout en les mettant en travail, dans des fictions narratives spécifiques, les possibilités imaginaires des idées nouvelles et des images excitantes qui en découlent. » La science-fiction est la mythologie du monde moderne, perpétuellement fascinée par les possibilités nouvelles que lui donne la connaissance, paradoxalement pénétrée par la conviction du pouvoir quasi-illimité de la science et par la peur de ses inaliénables dangers.

DOCUMENTATION

BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE

- *La science-fiction, une fenêtre sur l'avenir*, TDC n° 715, mai 1996, Scérén-CNDP.
- *Le Guide Totem de la science-fiction*, par Lorris Murail, Larousse, 1999.
- *Les créatures artificielles*, TDC n° 917, juin 2006, Scérén-CNDP.
- *Comment construire une machine à remonter le temps ?*, coll. Bulles de science, 2007.
- *La Science-fiction*, par Roger Bozzetto, Armand Colin, 2007.
- *Sciences et science-fiction*, par Évelyne Hiard et Sophie Lecuyer, éd. de la Martinière, 2010.
- *Dictionnaire du cinéma fantastique et de science-fiction*, par Frank Lafond, éd. Vendémiaire, 2014.
- *Science-fiction, les frontières de la modernité*, par A.-F. Ruaud et R. Colson, éditions Mnémos, 2014.
- *Anthologie de la bande dessinée de science-fiction*, par Vincent Bernière, Huginn & Muninn, 2015.
- *Génération science-fiction : de Flash Gordon à Matrix*, par Patrice Girod et Arnaud Grunberg, Bragelonne, 2015.
- *Les mondes de la science-fiction*, NRP n°647, mars 2016.

WEBOGRAPHIE INDICATIVE

- Textes officiels et ressources :
<http://www.education.gouv.fr/cid95812/au-bo-special-du-26-novembre-2015-programmes-de-enseignement-de-l-ecole-elementaire-et-du-college.html>
- Collection Arts visuels (Canopé) :
<http://www.sceren.com/cyber-librairie-cndp.aspx?l=arts-visuels-et&cat=591596>
- Enseigner la science-fiction :
<http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/lettres/focus/enseigner-la-science-fiction-dossier-752364.kjsp?RH=1378293733075>
- Chronologie du cinéma de science-fiction :
https://fr.wikipedia.org/wiki/Chronologie_du_cin%C3%A9ma_de_science-fiction
- Portails dédiés à la science-fiction :
<http://www.scifi-universe.com/> et <https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Science-fiction>
- Bibliographie commentée de titres de littérature jeunesse :

<http://www.ricochet-jeunes.org/themes/theme/160-science-fiction/page/3>

- Quelques classiques SF en BD :

<http://www.bedetheque.com/theme-BD-science-fiction.html>

<http://www.bdtheque.com/search.php?cboThemes=6&chkDetails=on&hidetop=1>

Dossier établi par Philippe Tomblaine – Magnard, 2016