

Le genre de la science-fiction

Tentative de définition

Le mot *science-fiction* est un *oxymore* où cohabitent deux domaines incompatibles : le concret et l'imagination. C'est Camille Flammarion, le premier, qui en a l'idée dans ses ouvrages scientifiques, en 1865. L'idée fera florès.

La S.F. est un *genre synthétique*, dont on ne peut donner une *définition unique*, considérant sa *grande diversité*. C'est une « *littérature collective* » au sens où elle réutilise les éléments présents dans les livres de S.F. antérieurs (ce qu'on appellera la *culture S.F.*). Genre autonome qui vit en autarcie et s'autoalimente, sans lien avéré avec d'autres genres, même s'il leur emprunte des éléments, **on ne peut identifier de points communs systématiques entre les différents ouvrages de S.F., ni de véritables règles.**

Tentons de dégager quelques constantes. La science-fiction :

- est un genre narratif, qui prend la forme de *nouvelles*, d'*histoires courtes* assemblées en roman, de *romans*, fonctionnant selon un *schéma narratif*, hybridé avec un *plan type* « *cause à effet* » : un ou plusieurs *scenarii* pseudo-scientifiques, suivis d'*enchaînements* et de *conséquences* ;
- se situe dans un cadre éloigné du lecteur dans le temps (passé / futur) et l'espace (ciel ; fond des mers...) ;
- repose sur des innovations technico-scientifiques ;
- réactive des mythes anciens ;
- est *anthropocentrique* : elle exprime avant tout le malaise de l'homme face à sa condition humaine. Confronté à des êtres qui lui sont potentiellement supérieurs, l'homme touche ses propres limites. Les étranges étrangers qui évoluent dans la S.F. ne se définissent que par rapport à l'homme, différents ou semblables à lui ;
- ne concerne pas l'homme qui la lit ici et maintenant : évoque un futur qui adviendra après notre mort, ou un passé d'avant notre naissance. L'homme est donc hors de portée des menaces sur l'humanité qui interviennent en S.F. ;
- se base sur des suppositions scientifiques ou pseudo-scientifiques ;
- contient des mots scientifiques abscons ;
- est inquiétante ;
- est manichéenne ;
- contient des personnages stéréotypés ;
- n'a pas de limites imaginatives ;
- ne prédit rien, ne fait pas de prospective scientifique ;
- propose des alternatives à la prospective scientifique (une variété de possibles) ;
- fait réfléchir aux conséquences de la techno-science.

Le personnage extraterrestre (éventail d'apparences variées)

L'apparence humaine

L'E.T. indécélable, ou presque, car il est la copie conforme de l'homme (seul un infime détail peut le trahir : son doigt dans la série *Les Envahisseurs*).

L'E.T. d'apparence humaine affectée par une anomalie génétique de cause naturelle : c'est un « *monstre humain* » : il est géant ; nain ; il a deux têtes ; etc.

L'E.T. à l'image des peuples primitifs de l'humanité (les *Mutiques* dans *De cape et de crocs*) ou des peuples du futur de l'humanité (le physique de l'espèce *Homo sapiens* devant évoluer de façon naturelle).

L'apparence humanoïde

L'E.T. super héros (*Superman* qui vient de la planète Krypton).
L'E.T. décelable : son apparence est humaine, mais un détail monstrueux, une difformité, révèle l'E.T. au premier coup d'œil (six yeux et trois pieds [œuvres de Rosny Aîné] ; des oreilles pointues [*Docteur Spock*] ; la couleur [les Martiens, « *petits hommes verts* »]).

Les déformations crâniennes (crâne surdimensionné et chauve) sont fréquentes, car elles évoquent un gros cerveau : donc l'intelligence supérieure de l'E.T.

L'apparence difficile à percevoir

L'E.T. infiniment petit : gazeux, cellulaire microbien (*amibes*).
L'E.T. absent ou indétectable : seuls des indices de sa présence le révèlent : il n'apparaît jamais sous une forme identifiable.

Le zoomorphisme

L'E.T. animal, de préférence :
ceux qui ressemblent à l'homme (primates [grands singes], mammifères : animaux familiers [chiens, chats] ;
ceux qui inspirent la répulsion (reptiles [*Godzilla*, *King Kong*] ; insectes [araignées]) ;
ceux qui sont fascinants ou peu connus [méduses, animaux des abysses] ;
Les chimères, hybridant plusieurs animaux.

Le phytomorphisme

L'E.T. végétal : une fleur, une algue, etc. (plantes carnivores ; intelligentes, gigantesques ou rares).

L'apparence minérale

L'E.T. minéral intelligent (les *Xipéhus* de Rosny Aîné).
L'E.T. oxyde : rouille intelligente (les *Ferromagnétaux* du même).
La pierre de Lune dans *De cape et de crocs*.

L'apparence humaine prédomine. Si l'E.T. n'est pas homme *extérieurement*, il l'est *intérieurement* : car ses sentiments et sa réflexion sont humains. C'est pourquoi on peut dire qu'il correspond à deux figures de style : l'*anthropomorphisme* et la *personnification*.

L'E.T. s'inscrit dans une *galerie de personnages S.F.* tout autant humanoïdes : humain ; homme augmenté [H+] ; mutant ; cyborg ; robot.

L'E.T. est masculin : si la femme est désormais représentée, elle est restée denrée rare à l'aube de la S.F.

Deux catégories d'E.T. existent : les *bons* et les *méchants*.

Questions de synthèse :

1/ Sur ces critères, classeriez-vous *Micromégas* dans le genre *science-fiction* ? Justifiez votre réponse.

2/ Inventoriez et analysez les E.T. apparaissant dans *Micromégas*.

Initiation au sujet d'invention :

Rédigez un texte de science-fiction en mettant en œuvre les critères ci-dessus.

Prolongement : voir la vidéo INA .