

LES GENRES

La science-fiction aborde tous les thèmes, traite tous les sujets d'une façon qui lui est propre. Certains sont assez récurrents pour devenir des genres à part entière. Projection dans l'avenir, elle tire des sonnettes d'alarme à partir des constats faits au quotidien (*Soleil vert* de Harry Harrison traite de la surpopulation, *La Fin du rêve* de Philip Wylie de la pollution). Réflexion philosophique, elle imagine des situations, des futurs, des mondes lui permettant de mettre en scène ses propos (c'est ainsi que Philip K. Dick ne cesse de se demander quelle est la nature du réel au fil de son œuvre); sociologique, elle systématise, déforme ou prolonge des observations, des tendances pour mieux les étudier. Si elle traite d'anthropologie, c'est pour donner à voir des civilisations extraterrestres dont les mœurs nous échappent. La rencontre avec des extraterrestres est d'ailleurs toujours l'occasion d'en apprendre plus sur l'homme, en s'appuyant sur les contrastes et les différences (jus-qu'à présent, il n'est caractérisé qu'à l'aune de l'animal : pourra-t-on encore dire dans le futur que le rire est le propre de l'homme ?).

Ce n'est pas un auteur de science-fiction mais un philosophe qui a écrit que la science-fiction est devenue une littérature philosophique, qu'elle a progressivement occupé les domaines délaissés par la philosophie (*Fictions philosophiques et science-fiction*, Guy Lardreau, Actes Sud) ! Littérature qui réfléchit sur le monde, elle a souvent été considérée ou réduite à une littérature d'idées, qui ferait l'impasse sur les autres ingrédients littéraires que sont le style, la psychologie des personnages, etc.

LE SPACE OPERA

L'association de ces deux mots évoque immédiatement des grandioses espaces interstellaires, des rutilantes fusées, traversant un cosmos piqueté d'étoiles scintillantes dans les fracas des réacteurs (Hum, du bruit dans l'espace, des guerres intergalactiques, des planètes exotiques, des civilisations extraterrestres baroques.

Le space-opera est né avec la S.F. tout à la fois porteur de l'éthique Western, de l'idéologie capitaliste et d'un imaginaire incandescent (western car exploration. En fait, dans ses formes premières, littérature enfantine mais parfois raciste, colonialiste, intolérante : l'homme écrase toutes les autres races. Un excellent ouvrage sur le genre, incluant BD et cinéma : Space-opera, L'imaginaire spatial avant 1977, A-F Ruaud, V. Amalric, Les Moutons électriques.

LA HARD SCIENCE

Souvent écrite par des scientifiques, la hard science (science dure) s'appuie sur des arguments scientifiques solides et n'est pas avare d'explications permettant de comprendre comment de tels (futurs) exploits seront possibles. L'influence de Campbell est ici visible.

Cette littérature est même un peu trop technique, parfois accessible aux seuls scientifiques oeuvrant dans la discipline choisie pour thème, elle ralentit souvent l'action en fournissant de trop nombreux détails. Par exemple, avant d'embarquer son héros dans une fusée spatiale, l'auteur consacre deux chapitres à décrire le fonctionnement des moteurs atomiques !

L'auteur le plus représentatif du genre est Arthur C. Clarke (*2001, L'Odyssée de l'espace*).

Aujourd'hui, les auteurs de hard science comme Gregory Benford, Charles Sheffield, Greg Bear, Stephen Baxter, ont appris à distiller les détails techniques avec plus de discrétion et à d'abord raconter une histoire avec un solide sens de la narration et une psychologie des personnages fouillée.

LA SPECULATIVE FICTION

Née dans la mouvance de 1968, la spéculative fiction visait tout d'abord à remplacer le S. de la dénomination S.F. alors trop restrictif et vécu comme une contrainte par tous les auteurs qui désiraient faire éclater le cercle étouffant de la S.F. traditionnelle, son contenu n'étant pas nécessairement scientifique ou ne concernant pas obligatoirement les sciences dites dures. Elle se préoccupe davantage des sciences douces et de ce qui fait l'homme et la société. Perçue par certains comme un courant, la spéculative fiction coïncide avec la new wave britannique utilisant des thèmes des sciences dites douces (sciences humaines, psychologie, écologie...). On parlera parfois de sociologique fiction, terme lui aussi restrictif. Mais c'est finalement celui de science-fiction qui restera.

Parallèlement au renouvellement des thèmes ou à une nouvelle manière de les aborder, on a cherché également à faire évoluer l'écriture, de façon parfois hardie ou expérimentale frisant l'hermétisme.

LE LIVRE UNIVERS

Aussi appelés Planet Opera, les livres univers se caractérisent par leur ampleur et la minutie dans la peinture d'un monde étranger ou d'un futur lointain. *Dune* et ses suites, de Frank Herbert en est l'archétype. Le monde est décrit dans sa géographie (on dispose souvent de cartes), son climat; les civilisations présentées ont une histoire, des mœurs, une culture, un vocabulaire, des expressions que le lecteur découvre au fur et à mesure. Imaginer un univers dans ses moindres détails est une entreprise nécessitant des milliers de pages (et de longues années de rédaction). Empiète parfois sur la série, se déroulant dans le même univers. Parmi les livres univers :

Dune, Frank Herbert	Majipoor, Robert Silverberg
La Compagnie des glaces, G. J. Arnaud,	L'Aube de la nuit, Peter F. Hamilton
Helliconia, Brian Aldiss,	Le Fleuve de l'éternité, Farmer
Hypérion, Dan Simmons	La trilogie martienne, Kim Stanley Robinson
Omale, Laurent Genefort	Tschaï, Jack Vance

Laurent Genefort lui a consacré sa thèse.

LE CYBERPUNK

Technologie poussée à l'extrême, grands trusts financiers surpassant les Etats, villes en pleine déliquescence occupées par les loubards, le paysage urbain violent sert de toile de fond à des récits informatiques où l'homme s'engouffre dans des programmes et se perd dans les réalités virtuelles. "*Dans le monde dur et crasseux de la survie à tout prix, la technologie est comme un constant bruit de fond subliminal*" (Sterling). Le chef de file de ce mouvement est William Gibson avec son roman qui fit date, *Neuromancien*. Bruce Sterling, autre auteur éminent, est en même temps le théoricien. La palette est suffisamment riche pour explorer un nouveau territoire, celui du virtuel.

- 1962 Daniel F. Galouye, *Simulacron 3* (idem), Opta, 1968, réédité en J'ai Lu, 1977
- 1968 Philip K. Dick, *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* J'ai Lu, 1985 (*Blade Runner*)
- 1969 John Brunner, *L'Orbite déchiquetée*, Denoël Présence du futur, 1971
- 1984 William Gibson, *Neuromancien*, La Découverte, 1985, réédité en J'ai Lu, 1988
- K.W. Jeter, *Dr Adder*, Denoël Présence du futur, 1985
- 1985 Bruce Sterling, *Schismatrice*, Denoël Pdf, 1986, augmenté : Folio SF, 2002, *Schismatrice +*
- William Gibson, *Comte zéro*, La Découverte, 1986, réédité en J'ai Lu, 1988
- 1986 William Gibson, *Gravé sur chrome*, J'ai Lu, 1987
- Bruce Sterling, anthologie *Mozart en verres miroirs*, Denoël Pdf, 1987, Folio SF, 2001
- 1987 Walter Jon Williams, *Câblé*, Denoël Pdf, 1987, augmenté Lunes d'encre, 2004, *Câblé +*
- Norman Spinrad, *Rock machine*, R. Laffont Ailleurs & Demain, 1989, Livre de Poche, 1994
- George Alec Effinger, *Gravité à la manque*, Denoël Présence du futur, 1989
- 1988 Bruce Sterling, *Les Mailles du réseau*, Denoël Présence du futur, 1990, Folio SF, 2002
- 1989 Bruce Sterling, *Cristal express*, Denoël Présence du futur, 1991
- 1990 Greg Bear, *La Reine des anges*, R. Laffont Ailleurs & Demain, 1993, Livre de Poche, 1997
- 1992 Norman Spinrad, *Deus ex*, Denoël Présence du futur, 1994
- Neal Stephenson, *Le Samouraï virtuel*, Laffont Ailleurs & Demain, 1996, Livre de Poche, 2000
- 1993 Pat Cadigan, *Les synthétiques*, Denoël Présence du futur, 1993,
- William Gibson, *Lumière virtuelle*, J'ai Lu, 1995
- Laurent Genefort, *Rézo*, Fleuve Noir Anticipation
- 1994 Greg Egan, *La Cité des permutants*, R. Laffont Ailleurs & Demain, 1996, Livre de Poche, 2000
- 1995 Maurice G. Dantec, *Les Racines du mal*, Gallimard Série Noire, Folio Policier, 1999
- Neal Stephenson, *L'Âge de diamant*, Rivages 1996, Livre de Poche 1998
- 1996 William Gibson, *Idoru*, Flammarion, 1998, J'ai Lu, 1999
- Jean-Marc Ligny, *Inner city*, J'ai Lu
- 1997 Greg Bear, *Oblique*, R. Laffont Ailleurs & Demain, 1999, Livre de Poche, 2004
- 1998 Pat Cadigan, *Vous avez dit virtuel ?*, Flammarion Imagine, 1999, J'ai Lu, 2002
- K.W. Jeter, *Noir*, J'ai Lu Millénaires, 2002
- 1999 Maurice G. Dantec, *Babylon Babies*, Gallimard La Noire, Folio SF, 2001
- Jean-Michel Truong, *Le Successeur de pierre*, Denoël, Pocket Thriller, 2001
- Valerio Evangelisti, anthologie *Fragments d'un miroir brisé*, Payot SF, Pocket, 2001

L'UCHRONIE

L'Histoire des Et si... Et si le nez de Cléopâtre (d'ailleurs titre d'un recueil de Silverberg), si les Allemands avaient gagné la seconde guerre mondiale, etc. Les récits se déroulant sur une Terre dont l'Histoire a divergé se sont multipliés pour devenir des uchronies, voire sortir du champ de la S.

Issu des voyages dans le temps où une modification passée change la suite des événements, l'uchronie est devenu un genre à part entière. On constate un mélange de l'uchronie avec de nombreux autres genres donnant naissance à des romans policiers uchroniques, des thrillers ou des westerns uchroniques, toutes les déclinaisons semblant possibles. A ce titre, le courant steampunk issu du cyberpunk partage avec l'uchronie un goût pour l'Histoire alternative, la plausibilité en moins.

L'importance de donner comme point de divergence un événement historique connu du grand public semble limiter les histoires alternatives, à moins de résumer habilement la véritable histoire (cf. Terry Bisson) avant de présenter l'uchronie. Mais on peut trouver des uchronies fondées sur des actions ayant échappé à l'histoire (ex. un navire romain perdu aborde l'Amérique bien avant Colomb). Un ouvrage remarquable sur le genre : **L'Histoire revisitée**, Eric B. Henriot, Encre.

Le maître du haut-château, Philip K. Dick – date de divergence : juin 1945

Première uchronie en SF : les Allemands ont gagné la 2^e guerre mondiale et se partagent les E-U avec les Japonais. Un roman circule sous le manteau, qui imagine une issue différente.

Pavane, Keith Roberts - Date de la divergence : 1588

Elisabeth I meurt assassinée. L'Angleterre perd face à l'invincible armada. L'Eglise catholique triomphe. En 1968, société féodale, on circule en locomotive à vapeur sur des routes pavées.

Autant en emporte le temps Ward Moore - Date de la divergence : 1863

Les confédérés ont remporté la guerre de sécession. En 1963, le Sud esclavagiste domine.

Rêve de fer, Norman Spinrad - Date de la divergence : 1918

« Né en Autriche en 1889, Adolf HITLER émigra en Allemagne puis, en 1919, aux États-Unis. Devenu l'un des maîtres de l'âge d'or de la S-F ». Ainsi est introduit son roman d'*heroic fantasy*, "Le seigneur du svastika", aventures violentes et guerrières de Feric Jaggar, sorte de Conan arien.

Ariosto Furioso, Chelsea Quinn Yarbro - Date de la divergence : vers 1533

Laurent de Médicis n'est pas mort en 1492 et a réalisé l'unité de l'Italie en 1515. À Florence, Ariosto, conseiller de Damien de Médicis écrit une fantasia se passant dans une Amérique fantasmée.

La machine à différences, William Gibson et Bruce Sterling - Date de la divergence : 1855

Suite à l'échec d'un coup d'Etat, Lord Byron prend le pouvoir. Grâce à la machine de Babbage, l'Angleterre connaît un essor industriel mais aussi le chômage technologique et la pollution.

Roma Aeterna, Robert Silverberg - Date de la divergence : 1270 avant J.-C.

Les Hébreux restés en Egypte, le christianisme n'est pas apparu. L'Empire romain s'est étendu. Malgré des périodes de décadence, il reste au XX^e siècle, la plus importante puissance du monde.

La porte des mondes, Robert Silverberg - Date de la divergence : 1347

La peste noire tue les trois-quarts de l'Europe, que les Turcs envahissent. L'Amérique et l'Afrique se sont développés à leur rythme. Découverte de l'Empire aztèque du XX^e siècle.

Les chroniques des années noires, Kim Stanley Robinson, Date de la divergence : 1347

Idem que pour *La porte des mondes* avec une différence notable : la peste a tué 90% des Européens. Le monde est donc dominé par l'Islam et la Chine.

Les conjurés de Florence, Paul J. McAuley - Date de la divergence : 1500

Léonard De Vinci a abandonné la peinture pour donner vie à ses inventions. Il déclenche ainsi dans l'Italie de la Renaissance une révolution industrielle anticipée.

Nova Africa, Terry Bisson - Date de la divergence : 1859

La guerre de sécession déclenchée par le raid de John Brown en 1859 n'a pas abouti au même résultat. 1959, l'humanité se prépare à poser le pied sur Mars et le premier homme est noir.

Les lanciers de Peshawar, Stephen Michael Stirling - Date de la divergence : 1878

Une pluie de comètes dévaste l'hémisphère Nord. L'Europe sombre dans la barbarie. Élités et aristocrates anglais migrent vers les Indes. En 2025, cette culture affronte une menace de Russie.

Voyage, Stephen Baxter - Date de la divergence : 1963

Kennedy a survécu à l'attentat de Dallas. Poursuivant son ambition de conquête spatiale, il dote la NASA des moyens de poursuivre le programme spatial jusqu'à l'exploration de Mars.

Pages perdues, Paul Di Filippo - Dates de divergence : variées

Et si des auteurs très connus n'avait pas eu la vie qu'on leur connaît : Anne Frank, Franz Kafka, Philip K. Dick, Theodore Sturgeon, etc. Quelques pastiches décalés.

Fatherland, Robert Harris, aussi intitulé "Le sous-marin noir" - Date de la divergence : 1945

1964. La paix nazie règne sur l'Europe depuis la victoire de l'Allemagne. Seule l'Amérique refuse de plier mais le président Kennedy s'apprête à venir signer un traité d'alliance avec le Reich.

LES GENRES

La séparation, Christopher Priest - Date de la divergence : 1941-1945

Et si Rudolph Hess, parachuté en mai 41 pour conclure une paix séparée avec Churchill, avait réussi ? En 1999, un historien s'intéresse à un obscur passage des mémoires de Winston Churchill.

Rêves de gloire, Roland C. Wagner – Date de la divergence : 1960

De Gaulle tué dans l'attentat du petit Clamart, Camus survivant à son accident de voiture, ont fait que l'Algérie n'est qu'en partie indépendante : l'Oranais et l'Algérois restent des enclaves françaises ... où l'on se débarrasse des contestataires du gouvernement policier en place. Kennedy ne meurt pas à Dallas et la contre-culture rock ne se développe pas aux USA mais en France : Woodstock se passe à Biarritz, les groupes de rock alternatif algérois développent le mouvement vautreien (vautreien vautre, équivalent des hippies). Ce roman n'est pas seulement plus réaliste que bien des essais commémoratifs de l'indépendance, ils racontent à leur manière décalée 50 ans d'histoire tout court.

Même le livre jeunesse s'y met : une collection chez Flammarion, **Ukronie** (2008) :

Ceux qui sauront, Pierre BORDAGE : Jules Ferry n'a pas rendu l'école obligatoire.

Divergences 001, anthologie d'Alain Grousset

Les Fils de l'air, Johan Heliot, Louis XVI a réussi la fuite de Varennes jusqu'en Angleterre

La Reine des Lumières, Xavier Mauméjean : Alexandre Le Grand a conquis l'Inde.

Sens interdit, Alain Grousset & Danielle Martinigol La grippe espagnole a tué l'odorat humain.

LE STEAMPUNK

Forgé sur le terme cyberpunk, steam (vapeur) raconte une science-fiction passée, datant de la machine à vapeur. Il s'agit d'une uchronie, mais bien particulière. Selon Daniel RICHE, « *le steampunk s'efforce d'imaginer jusqu'à quel point le passé aurait pu être différent si le futur était arrivé plus tôt.* » Au début, cette SF se déroulait dans le cadre du 19^{ème} siècle victorien, en particulier à Londres, d'inspiration gothique pour la plupart, et faisait souvent intervenir des personnalités célèbres tels que poètes ou écrivains, voire des personnages fictifs comme Sherlock Holmes. Citons, pour l'exemple, les romans retro-futuristes sous influence vernienne d'auteurs français comme J. Heliot.

Le terme s'applique désormais à des œuvres se déroulant en d'autres temps ou d'autres lieux, avec une ambiance proche de celle d'un XIX^e de fantaisie, caractérisé entre autres par une technologie hypertrophiée faite de machines rutilantes, boulonnées, grinçantes et crachotantes, exagération de l'imagerie figurant la révolution industrielle et l'apparition des locomotives. L'exemple le plus connu, au cinéma, est *Les mystères de l'Ouest*. Le steampunk ne s'embarasse pas de plausibilité scientifique et n'a donc pas besoin du fameux point de divergence qui caractérise l'uchronie.

Les "pères fondateurs" sont trois : James P. Blaylock, K.W. Jeter et Tim Powers. Jeter a écrit *Morlock Night* où les Morlocks de *La machine à explorer le temps* d'H.G. Wells retournent dans le passé pour envahir les égouts de Londres au XIX^e siècle. En 1982, Tim Powers écrit *Les Voies d'Anubis*, récit anachronique où le héros est projeté à Londres en 1810 dans les bas-fonds hantés par des monstres et des créatures défiant l'entendement. James P. Blaylock, est l'auteur d'*Homunculus*, livre frénétique dans une fin de XIX^e siècle où tout paraît possible...

Des suiveurs en Italie (Luca Masali : *La Perle à la fin des temps*, conflit Citroën-Renault).

L'approche rétro-futuriste séduit les français exploitant l'Histoire française :

Hervé Jubert, série La Bibliothèque Noire, 1998 (Napoléon III, l'expo universelle)

Johan Heliot, *La trilogie de la Lune* (2000), (Verne, Louise Michel), *Pandemonium*, 2002 (Vidocq),

Fabrice Colin et Mathieu Gaborit : *Confessions d'un automate mangeur d'opium*, 1999 (expo universelle)

Xavier Mauméjean : *La Ligue des héros et suites* (2002-2004), (colonialisme 1900, cf. Doyle)

Pierre Pevel, *Les Enchantements d'Ambremer*, 2003 (la Belle Epoque)

Thomas Day : *L'instinct de l'équarisseur*, 2002 (Jack L'éventreur),

Michel Pagel : *l'équilibre des paradoxes*, 1999.

Une anthologie : *Futurs Antérieurs*, Daniel Riche, 1999.

LE NOUVEAU SPACE-OPERA

Aussi appelé NSO, le nouveau space-opera raconte des aventures spatiales comme précédemment, souvent guerrières, mais avec un souci de réalisme plus grand et métissée avec les grands thèmes de la SF. Il combine le space-opera avec la hard-science. Les auteurs représentatifs : Peter F. Hamilton, David Weber, Richard Morgan, Stephen Baxter, Alastair Reynolds, Iain McDonald.

Peter F. Hamilton : *L'Aube de la nuit*, trilogie (Laffont – Pocket)

Alastair Reynolds : *L'espace de la révélation*, trilogie (Presses de la cité – Pocket)

Tad Williams : *Autremonde*, tétralogie (Payot – Pocket)

LES PRINCIPAUX THEMES

Les Voyages dans l'espace

- Un des premiers thèmes apparus, il est lié à l'exploration, l'affrontement de l'inconnu. (*Histoires de voyages dans l'espace*, La grande anthologie de la SF)
- C'est l'aventure à l'état pur. Les dangers, la lutte contre la nature comme lors des explorations ultimes de la planète (*Les Rois des étoiles*, Hamilton).
- La question du voyage pose la question de sa possibilité : propulsion, moyens de survie. Et l'homme, élément fragile (*Histoires de cosmonautes*, La grande anthologie de la SF).
- Le thème, lié à la connaissance, au désir de savoir, est largement occupé par les disciplines traditionnelles de la science, de la géologie à la botanique, mais est aussi métaphysique dans la quête de l'ultime, des confins, d'un sens à donner à l'univers. Le voyage pose la question des frontières.
- Une des questions à résoudre face aux distances énormes est le temps, autrement dit le mode de transport (hyperluminique douteux, trous de ver servant de raccourci) ou le mode de voyage (sommeil cryogénique ou autre, vaisseau génération). Pour résoudre le problème des distances, la SF a aussi imaginé de poser des portes permettant la télétransportation (*La Grande porte*, Pohl).
- La question du temps se pose aussi avec la vitesse : atteindre ou dépasser la vitesse de la lumière modifie l'écoulement du temps : le voyageur devient étranger à son propre monde. (*Retour à la terre*, Lem)
- Les "vaisseaux génération" ou arches stellaires posent les problèmes liés aux sociétés repliées sur elles : les voyageurs vivent, meurent et se perpétuent avant d'atteindre le but. Ils risquent de retourner à l'état sauvage, d'oublier pourquoi ils sont partis ou de refuser de descendre à l'arrivée (*Croisière sans escale*, Aldiss, *Les Avaleurs de vide*, Spinrad).
- L'exploration de planètes prolonge aventures et voyages du XIX^e. *Le monde vert*, Aldiss
- Pose la question de la vie ailleurs, de ses formes et de l'évolution ((*La Faune de l'espace*, Van Vogt, *Histoires de planètes*, *Histoires galactiques*, La grande anthologie de la SF) et la question de la survie et de la place de l'homme dans l'univers. Il pourrait vivre dans des habitats dans l'espace.
- Le thème du nouveau monde renvoie au recommencement et à l'écologie .

Les Voyages dans le temps

- Le moins scientifique des thèmes mais le plus fascinant. Selon qu'on considère le déplacement comme un spectacle interchangeable ou une donnée modelable, les récits varient.
- Explorer l'avenir, par curiosité (*La Machine à explorer le temps*, Wells), permet aussi de le prévoir, tuant la surprise (*Le Tyran d'Axilane*, Michel Grimaud), voire de l'empêcher d'advenir. Outil de prédiction, il est socialement dangereux : sa connaissance influence sur le présent (*Les Chronolithes*, R. C. Wilson).
- Explorer le passé permet d'enquêter ou faire de funestes révélations (*Lumière des jours enfuis*, Clarke et Baxter) et d'explorer l'Histoire. On peut aussi en faire une prison (Silverberg)
- La tentation est forte de réécrire l'histoire. Les thèmes liés à la modification du passé explorent les notions de destin et de répétition de l'histoire, la causalité et la théorie du chaos. C'est ainsi que naissent les guerres temporelles enrôlant des humains de toutes les époques (*Le Grand Jeu du temps*, F. Leiber, *Les Seigneurs de la guerre*, G. Klein, *La Guerre éternelle*, Haldeman) ou allant toujours plus en amont, jusqu'au paléocène (S. Baxter, *Les Vaisseaux du temps*. Pour éviter de changer le présent intervient une *Patrouille du temps* (série de Poul Anderson).
- Les paradoxes temporels : tuer son ancêtre avant qu'il n'ait une descendance est le plus connu (*Le Voyageur imprudent*, Barjavel), mais on peut aussi se croiser soi-même (*La Fin de l'éternité*, Asimov), provoquer des "embouteillages" d'événements célèbres (*Les Temps parallèles*, Silverberg), être le propre acteur d'un fait historique (*Voici l'Homme*, Moorcock).
- Accidents temporels : le temps s'écoule à l'envers (*A rebrousse-temps*, Dick), une période se répète (*Un jour sans fin*, Harold Ramis, *Replay* de Grimwood), des périodes s'interpénètrent (*Le Brouillard du 26 octobre*, M. Renard, *L'œil du temps*, Clarke et Baxter)
- Temps subjectif : plutôt que machine, l'imprégnation permet de se déplacer (*Le Voyage de Simon Morley*, J. Finney, *Le jeune homme, la mort et le temps*, R. Matheson), susceptible de l'altérer (A. Ruellan, *Mémo*, 1984), la chronolyse vers un temps encore indéterminé (*Le Temps incertain*, M. Jeury). Autre vecteur, la drogue, pouvant aller jusqu'à l'horreur (*L'œil du purgatoire*, J. Spitz)

Univers parallèles, utopie et uchronie

- Chaque ligne temporelle modifiée débouche sur des univers parallèles, par essence infinis (*L'univers en folie*, Brown). Pose la question du destin personnel (vie rêvée) et des interactions : un détail change tout. *Charisme*, Coney, *L'échange*, Brennert, *Replay*, Grimwood : la question est toujours la même : peut-on changer son destin ? Changer le monde ? Série *Les Colmateurs*, Jeury.
- L'utopie est le lieu imaginaire d'une société idéale. Critique de celle d'où elle provient.
- Pose la question de sa permanence, au risque de se figer, de sa préservation au risque de la contrainte, de l'exclusion, de la liberté. Sociétés verrouillées ou en perpétuelle mutation positive.
- Que changer pour faire un mode meilleur ? Les utopies sont les laboratoires des sociétés où tester des mondes meilleurs. Le cycle de la *Culture* de Iain Banks.
- L'uchronie explore une société alternative à partir d'un fait historique modifié. Cela suppose une fine connaissance de l'Histoire et un Point de divergence connu du lecteur.
- Pose la question du sens de l'Histoire.

Villes et Sociétés futures

- La SF est née de l'industrialisation et d'une notion de progrès. Au début du XX^e siècle, on imaginait de gigantesques villes parcourues d'engins volants, d'architectures audacieuses et d'équipements technologiques performants, habitées par des gens rapides et efficaces (*Journée d'un journaliste américain en 2889* de Jules Verne).
- L'aspect d'une ville reflète l'esprit d'une société, influence les gens qui y vivent... et inversement (*Retour à la terre*, anthologie d'Andrevon).
- Les villes posent la question de l'organisation de la cité, des règles et lois qui la régissent et la conditionnent. Chaque urbanisme présente des modèles de société réussie (*Les monades urbaines*, Silverberg, *Les cavernes d'acier*, Asimov) ou délétères, avec étouffement par prolifération (*Métropolis*, F. Lang, I.G.H., Ballard)
- Trop d'efficacité nuit : la ville devient inhumaine parce qu'elle n'admet pas le désordre. (*La Ville*, Bradbury). A la moindre faute, l'appartement relié à un central refuse d'ouvrir la porte à son propriétaire que personne n'aide plus. Désenchantement : "L'avenir n'est plus ce qu'il était" (Clarke).
- La ville close : certaines se protègent de l'extérieur, jugé menaçant. (*Ville sous globe*, Hamilton, villes mobiles : *Le Monde inversé*, Priest, *Un Paradis d'enfer*, Marusek).
- Les sociétés futures dénoncent les maux d'aujourd'hui : surpopulation (*Tous à Zanzibar & Le Troupeau aveugle*, J. Brunner), faim dans le monde (*Soleil Vert*, H. Harrison), société de consommation (*Planète à gogos*, Pohl & Kornbluth), société du spectacle (*Le Prix du danger*, Sheckley), sociétés inégalitaires (*Wonderland*, Lehman), répression (*Brebis galeuses*, K. Steiner, inocule des maladies en fonction de la gravité du délit), violence (*Orange mécanique*, Burgess), totalitarismes (*Fahrenheit 451*, Bradbury, *1984*, Orwell, *Un bonheur insoutenable*, Levin), *Histoires de sociétés futures*, *Histoires de rebelles* : La grande anthologie de la SF.

Catastrophes et fins du monde

- Fin du monde ou fin de l'humanité ? Une chose est sûre : aucune civilisation n'a dépassé mille ans, aucune espèce n'est éternelle. Un jour, les humains, comme les dinosaures, disparaîtront.
- Les cataclysmes naturels (*La Mort de la Terre*, Rosny aîné, *Ravages*, Barjavel), épidémies, invasions de mutants (*Je suis une légende*, Matheson), prolifération des végétaux, nouvelle glaciation (*La Guerre du froid*, Silverberg) : les périls sont nombreux. Souvent, seul l'homme disparaît ; il est parfois remplacé par une autre espèce (*La Planète des singes* de Pierre Boulle). Série de G. J. Ballard liée aux 4 éléments : *Le Vent de nulle-part*, *La forêt de cristal*, *Sécheresse*, *Le Monde englouti*.
 - Après Hiroshima, destruction par l'homme : guerres totales, nucléaire (*Le Désert du monde*, Andrevon) avec retour à la barbarie (*Niourk*, Wul, *La Route*, Mccarthy), pollution (*La Fin du rêve*, Wyllie), fin des ressources (*L'or bleu*, Martinigol, *Panne sèche*, Eschbach, bêtise (*Sans éclat*, D. Knight)
 - Après la fin, le recommencement : les survivants essaient de rebâtir un monde meilleur, anticipé (cycle *Fondation* d'Asimov), ayant oublié le passé (*Un cantique pour Leibowitz*, W. Miller Jr, *Retour à Zéro*, Wul). La Nature reprend ses droits : *Le Monde, enfin*, J-P Andrevon.

Les Extraterrestres

- Le thème pose la question de la vie ailleurs. Angoisse existentielle en cas d'absence. D'où la recherche (*Contact*, Sagan).

LES GENRES

- L'Autre : le monstre, mythologie moderne des bêtes féroces (*Alien* de Ridley Scott).
- Le thème du 1^{er} contact : méfiance ou ouverture ? Méprise ou calculs. La communication
- Les différences renvoient à la nature humaine : morphologie (*Votre Cœur haploïde*, J. Tiptree Jr), ethnologie (*Mort et succession des Asadis*, Bishop, *Parade nuptiale*, Kingsbury, *La Voix des morts*, O. Scott Card), sexualité (*La Main gauche de la nuit*, Le Guin, *Les Amants étrangers*, Farmer), longévité, immortalité ou temps différent (*Le Creuset du temps*, Brunner), religion (*Car je suis un dieu jaloux, des Rapports étranges*, Farmer).
- Visiteurs : touristes (*Martiens go home*, F. Brown), en panne (*E.T.*, Spielberg), altruistes (Les Parfaits chez Bishop, les grands Anciens comme dans *Les Enfants d'Icare*, A. C. Clarke), en fuite (*Le Vagabond*, Leiber), indifférents (*Pique-nique au bord du chemin*, Strougatski), ne s'apercevant pas la présence humaine (*Génocides*, Disch) ou de sa conscience (*Oms en série*, Wul),
- Les envahisseurs (*La Guerre des mondes*, Wells) par la force (*Guerre aux invisibles*, Russel), la ruse (*Servir l'homme*, D. Knight), la substitution (*Le Père truqué*, Dick), le contrôle (*Marionnettes humaines*, Heinlein), l'opportunisme (*Les Coucous de Midwich*, Wyndham), le commerce (*Space OPA*, Costikyan).
- A l'inverse, les voyages d'exploration abordent la thématique de la colonisation et de l'occupation (*Dune*, Herbert, du capitalisme humain prédateur (*Le Nom du monde est forêt*, Le Guin).
- Pose la question de l'évolution (*Tschai*, Vance, *Les Portes de l'Eden*, Stableford)

Animalité et intelligence

- Pose la question de la définition de l'intelligence (*Tinounours sapiens*, Beam Piper, *Les Animaux dénaturés*, Vercors, *La Dame de cuir*, Grimaud, Ose, Farmer), et de notre place sur l'échelle : nous sommes toujours les inférieurs d'un autre (*L'étoile et le fouet*, Dosadi, Herbert).
- Elévation et régression : on fait évoluer des animaux (*Demain les chiens*, Simak, *Elevation*, Brin, *Les Seigneurs de l'instrumentalité*, C. Smith), certains refusent (*Les fables de l'Humpur*, Bordage)
- Pose la question de la communication : télépathie, langage, traducteurs, autres supports.

Langue, communication et manipulations, signaux

- Le langage, signe de développement cognitif. Compréhension supérieure, gnoquer (Heinlein)
- il influence, modèle la pensée (*Les langages de Pao*, Vance) et permet de manipuler, voire de commander (le Bene Gesserit de *Dune*). Une arme : *Babel 17*, Delany.
- Présente l'évolution de la langue : néologismes, expressions dérivées du contexte futur : *Orange mécanique*, Burgess, *Quinzinzinili*, Messac, *Surface de la planète*, Drode.
- Trouver un mode de communication, traducteur, interprétation, mais aussi musique (Rencontres du 3^e type, Spielberg, couleurs (pictoriques), *Eon*, Greg Bear), odeurs et sensations, etc.
- Des métalangages pour mieux communiquer : *L'enchâssement* (I. Watson)

Les machines

- Les gadgets, symboles de progrès, machines à tout faire suivent l'essor technologique.
- Le bouton et l'automatisme : la perte du contrôle, l'abrutissement conduisant à la perte d'autonomie : nous sommes d'ores et déjà dépendants, ce que révèlent les récits catastrophe.
- Nanotechnologies autorépliquantes : *La Reine des anges*, Bear, se faisant la guerre (*L'âge de diamant*, N. Stephenson. *Un Paradis d'enfer*, Marusek), et réparant les corps (*L'aube de la nuit*).

Robots, androïdes et cyborgs

- 1^{er} robot, 1^e révolte : *R.U.R.*, Čapek. Pour être obéi, on intègre Les trois lois de la robotique, Asimov : c'est le mythe du Golem revisité/ci aussi, laisser ma place mène à la régression humaine : *Le robot qui me ressemblait*, Sheckley. Les robots veulent des droits et être traités en humains (*Dans le torrent des siècles*, Simak). Ou gouvernent : *Le bréviaire des robots*, Lem. Leurs fables évoquent un monstre : l'Homme (*Contes inoxydables*, Lem).
- Sexualité : le macho remplace les femmes par des robots: *Les femmes de Stepford*, Levin. Elles sont le plaisir paramétré, sans contrainte (*Barbarella*, Forest, Koontz, *Orgasmachine*, I. Watson)
- Religion et robotique : pour combler un vide : *Projet Vatican XVII*, Simak.
- Androïde : robot d'apparence humaine. *Blade runner*, Dick.
- Le cyborg est un humain augmenté par la machine. *Robocop*. Ses extensions diverses sont utiles mais est-t-il encore humain quand la symbiose est totale (*Le Vaisseau qui chantait*, McCaffrey) ?

Informatique et cyberspace, Univers virtuels

- L'ordinateur est le régisseur de nos vies. Cela pose le problème de la faillibilité humaine : un ordre de travers est lourd de conséquences (*L'ordinateur*, Grenier) et le danger de la perfection logique : Hal dans *2001, l'odyssée de l'espace*, Clarke. L'ordinateur singeant l'homme peut vouloir inséminer une femme (*La Semence du démon*, Koontz) ou éliminer l'homme pour le bien de la société.
- Pose le problème de l'autonomie : l'homme devient assisté (Le Pianiste déchaîné, Vonnegut), ce qui mène à la perte de liberté : mort de la vie privée (*Sur l'onde de choc*, Brunner), perte de son âme par l'isolement (*Ora: Cle*, O'Donnel).
- La miniaturisation dissémine l'ordinateur (*Puces*, Roszack) : cf. le mouvement cyberpunk
- Sa mémoire le rend égal à dieu (*La réponse*, Brown, *destination : Vide*, Herbert) mais il peut aussi créer une religion pour devenir rentable (*Harlie avait un an*, David Gerrold).
- La machine nous supplantera, mais peut-être sommes-nous les machines d'anciennes entités : *Les Virus ne parlent pas*, Klein, *Simulacron 3*, Galouye.
- L'ordinateur, comme l'extraterrestre et le robot, pose à nouveau la question de la conscience : à quel moment cesse-t-elle d'être une machine ? Quels droits lui donner ? Dans *L'IA et son double*, Westerfeld, la machine devenue consciente reçoit un corps adapté. D.a.r.y.l. (Kleinbaum) est-il un enfant à qui on a greffé un cerveau artificiel ou bien une I.A. dans un corps humain ?
- Plus tard, l'humain fait corps avec ses créations : *Un Paradis d'enfer*, Marusek.
- La réalité lui permet d'explorer de nouveaux paysages. Réalité augmentée se superposant et renseignant l'environnement (*Lunettes virtuelles*, Gibson), habillage du monde par des images (*Les Synthétiques*, P. Cadigan, les zombis à la peau animée (*Métrophage*, Kadrey).
- On visite les mondes informatiques à l'aide de combinaisons (*Vous Avez Dit Virtuel ?* Cadigan) par casque et immersion mentale (*Nécroville*, I. McDonald, *Inner city*, Ligny) pour rêver des solutions à notre monde (*Futurs intérieurs*, Priest). Des villes entières s'y créent (*Le Samouraï virtuel*, N. Stephenson) investies par les riches en quête d'immortalité (*La Cité des permutants*, Egan). Cela repose la question de la réalité : les sensations ne garantissent en rien que tout est réel (*Matrix*).
- Y a-t-il une incidence sur la vraie vie ? (*La Vie naturelle*TM, Brin). L'homme se limite à des cerveaux en boîtes (*Matières grises*, Hjortsberg). Les acteurs sont des animations (*Remake*, C. Willis) ou des I.A. (*Le Fleuve des Dieux*, I. McDonald).

L'univers biologique

- La fusion se poursuit avec le biologique : l'ordinateur est fait de vrais neurones, l'androïde a de la vraie peau, les I.A. ont des organes biologiques. Se repose le problème de la dissipation du réel.
- La biologie de synthèse ne se contente pas de fabriquer le végétal ou l'animal idéal, rejoignant de vieilles manipulations (*L'île du Dr Moreau*, Wells, *Le Dr Lerne, sous-dieu*, M. Renard) mais fabrique du vivant de toutes pièces, de nouveaux *Frankenstein*, M. Shelley. Les entités miniatures biologiques prennent le contrôle du corps et le transforment (*La Musique du sang*, Bear).

Mutants et clones, pouvoirs et humains augmentés

- L'évolution naturelle peut transformer l'homme : les spatiaux sont plus légers, fragiles au point de ne pouvoir redescendre sur une planète (*L'Aube de la Nuit*, Peter F. Hamilton).
- Les mutations, naturelles ou non (*Les Enfants de l'atome*, J. Thompson) provoquent le rejet de la part de la société (*Les Mutants*, Kuttner), surtout s'ils ont des pouvoirs (*A la poursuite des slans*, Van Vogt). Cela pousse à redéfinir l'humain, pose la question de la différence et de la tolérance.
- La peur est celle de voir apparaître la race qui supplantera l'homme (*Les Chrysalides*, Wyndham) devenu "obsolete" (*Les Hommes sans futur*, Pelot), face à un génie (*Rien qu'un surhomme*, Stapledon) qui pourrait pourtant déboucher sur un nouvel âge d'or (*Les Enfants d'Icare*, Clarke).
- Les pouvoirs ne sont pas forcément un atout : les enfants des *Plus qu'humains*, Sturgeon, ne s'en sortent que groupés, le télépathe de *L'Oreille interne*, Silverberg, ne sait pas vivre en société.
- Mais l'homme peut vouloir se transformer volontairement pour acquérir des pouvoirs (*Dr Jekyll et Mr Hyde*, Stevenson, *L'homme invisible*, Wells), pour soigner (*Des Fleurs pour Algernon*, D. Keyes), vivre ailleurs (*Demain les chiens*, Simak, *Homme Plus*, Pohl), pacifier (la bettrisation de *Retour à l'espace*, Lem), pour la défense (*Le Dernier de son espèce*, Eschbach), aboutissant à des humains augmentés par le biais de la biologie. Chez Varley, on change de sexe comme de chemise.
- Le clone permet la réplique en série du vivant à des fins nutritives, mais aussi militaire (armée humaine) ou de contrôle social (*Le Meilleur des mondes*, Huxley), d'esclavage (*Le Lait de la chimère*, Reed). Le clone est aussi un fantasme d'immortalité (*Le Canal Ophite*, Varley).