

LE RÉCIT
DANS LES SÉRIES DE
SCIENCE-FICTION

FLORENT FAVARD

LE RÉCIT
DANS LES SÉRIES DE
SCIENCE-FICTION

de Star Trek à X-Files


Préface de
Ioanis Deroide

ARMAND COLIN

Conseiller éditorial : Ioanis Deroïde

Illustration de couverture : *Doctor Who*, « The Eleventh Hour » (S05E01)

Mise en page : Nord Compo

<p>Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.</p> <p>Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée dans les établissements</p>		<p>d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée.</p> <p>Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).</p>
--	---	--

© Armand Colin, 2018

Armand Colin est une marque de
Dunod Éditeur, 11 rue Paul-Bert, 92240 Malakoff

ISBN : 978-2-200-62299-2

www.armand-colin.com

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Préface de Ioanis Deroide

Black Mirror, Westworld, Counterpart, Philip K. Dick's Electric Dreams... Au moment où paraît ce livre, la science-fiction est bien représentée dans les séries anglophones récentes ou à venir. Les traditionnelles chaînes de télévision tout comme les nouveaux grands acteurs du marché mondial des séries, tels Netflix et Amazon, lui font une place de choix dans leur catalogue de nouveautés. Avec des moyens bien plus modestes, les séries de Studio 4, d'Arte ou d'OCS attestent d'un frémissement de la science-fiction made in France, représentée aujourd'hui par *Le Visiteur du Futur*, *Trepalium*, *Transferts*, *Missions* ou *Ad Vitam*.

Dans le même temps, des séries ou des franchises anciennes s'affichent toujours sur nos écrans. *Doctor Who*, créée en 1963, ne paraît pas devoir quitter l'antenne de sitôt ; une septième série *Star Trek* a été lancée fin 2017 ; *The X-Files* est repartie pour un tour après 14 ans d'interruption. Ces exemples nous rappellent que la science-fiction est présente à la télévision depuis ses origines : la BBC a diffusé *The Quatermass Experiment* en 1953 ! En dépit des limitations technologiques et financières qui lui ont longtemps valu des effets spéciaux peu convaincants, la SF a toujours constitué l'un des genres majeurs de téléfictions et s'est mêlée avec aisance à d'autres genres : policier, comédie, western...

Cette continuité historique pourrait justifier à elle seule l'intérêt du présent ouvrage, mais ce que Florent Favard nous propose

ne se limite pas à un aperçu chronologique. Armé des outils de la narratologie, il explore les diverses galaxies qui composent le vaste univers de la SF en séries. Des robots aux extraterrestres, des vaisseaux spatiaux aux futurs post-apocalyptiques, des remontées dans le passé aux plongées dans les réseaux informatiques, il traque l'étrangeté qui rassemble tous ces récits et souligne leur portée politique ou sociale. *The Twilight Zone*, *Star Trek*, *Person of Interest* ou *Battlestar Galactica* sont en effet des divertissements « à message » et on serait en peine de trouver un autre genre qui nous offre simultanément la légèreté de l'évasion et le poids de la réflexion.

Pour nous faire appréhender la complexité narrative croissante des séries de SF et la richesse de leurs mondes fictionnels, Florent Favard mobilise des séries nord-américaines, britanniques mais aussi australiennes, scandinaves ou japonaises. C'est un voyage qu'il nous propose, dans l'espace et le temps, dans la matière et l'esprit. Tout cela à travers les histoires racontées sur de petits écrans, qui pour cette raison furent longtemps méprisées, renvoyées aux enfants et aux rêveurs en chambre, et qui aujourd'hui dessinent un imaginaire sans limites, nous projettent dans des mondes inconnus et lointains tout en nous parlant au creux de l'oreille via les écouteurs de nos téléphones.

Introduction

Un jour de septembre 2011, en plein cœur de Central Park, deux hommes se rencontrent. L'un, Harold Finch, est un génie milliardaire et paranoïaque. L'autre, John Reese, est un ancien agent de la CIA à la dérive. Reese a été recruté par Finch pour surveiller une assistante du bureau du procureur qui trempe dans des affaires louches ; mais il s'interroge sur la provenance des renseignements de son nouvel employeur. Ce dernier commence par mentionner l'événement qui a laissé une marque indélébile dans l'histoire récente des États-Unis : les attentats du 11 septembre 2001, dix ans plus tôt :

FINCH – Après les attaques, le gouvernement s'est octroyé le pouvoir de lire tous les e-mails, d'écouter tous les téléphones portables. Mais il leur fallait faire le tri. Il leur fallait quelque chose capable de désigner les terroristes au sein de la population avant qu'ils n'attaquent. Le public voulait être protégé, mais ne voulait pas savoir comment. Quand ils ont trouvé un système qui fonctionnait, ils l'ont gardé secret.

REESE – Comment savez-vous alors ?

FINCH – Je l'ai construit.

Ce système, Finch le surnomme « la Machine » et détaille son fonctionnement autonome et ses connexions avec la CIA et la NSA, depuis sa mise en service en 2005. Reese demande :

REESE – Où est cette machine, maintenant ?

FINCH – Les disques durs ? Qui sait ? Quelque part dans un immeuble du gouvernement. Mais la Machine ? La Machine est partout. Elle

nous regarde avec dix mille yeux. Elle nous écoute avec un million d'oreilles.

*

* *

Un jour de juin 2013, à Hong Kong, Laura Poitras, réalisatrice de documentaires, et Glenn Greenwald, journaliste pour *The Guardian*, se tiennent dans une salle de conférences déserte au troisième étage du Mira Hotel, guettant l'arrivée d'un homme qui tient un Rubik's Cube. Celui-ci arrive enfin, sans toutefois leur serrer la main ; Poitras lui demande si la nourriture de l'hôtel est bonne, ce à quoi il répond par la négative. Cet homme s'appelle Edward Snowden : informaticien, ancien employé de la CIA, il a ensuite travaillé pour la NSA par le biais du géant de l'informatique Dell.

Snowden guide Poitras et Greenwald jusque dans sa chambre d'hôtel, qu'il n'a pas quittée depuis deux semaines, et leur demande de retirer la batterie de leurs téléphones, ou bien de les laisser dans le réfrigérateur. Poitras installe sa caméra, et Greenwald commence alors la première d'une longue série d'interviews durant lesquelles Snowden décrit en détail le contenu des documents qu'il a téléchargés à l'insu de ses employeurs, au fil de l'année passée. Ces documents prouvent entre autres l'existence de programmes de surveillance électronique beaucoup plus invasifs que les sources officielles ne le prétendent ; parmi les participants du programme dénommé PRISM, on trouve ainsi Yahoo !, Google, Microsoft et Apple, offrant à la NSA une voie royale pour l'espionnage de masse. Un exemple suivi par d'autres agences de renseignement à l'étranger.

La Machine est partout, nous écoutant avec un million d'oreilles.

*

* *

Une de ces deux histoires s'est déroulée dans le monde réel : vous l'avez probablement lue ou entendue quelque part, dans un journal, à la radio, à la télévision, ou sur Internet. L'autre est tirée de l'épisode pilote de la série de science-fiction états-unienne *Person of Interest* (CBS, 2011-2016) : peut-être l'avez-vous regardée sur le petit écran, de télévision ou d'ordinateur.

L'une est factuelle ; l'autre fictionnelle ; les deux évoquent le même problème, celui d'une ère contemporaine où la surveillance de masse empiète sur les libertés individuelles par le biais des nouvelles technologies de l'information et de la communication. On pourrait supposer que seule l'histoire de Snowden requiert notre attention, parce qu'elle s'est effectivement déroulée dans le monde réel, et y possède une valeur de vérité. Mais, bien que fictionnelle, *Person of Interest* mérite tout autant notre intérêt, puisque son statut lui permet d'aller au-delà, juste un peu *au-delà du réel*. Alors que nous appréhendons encore les retombées des révélations de Snowden, la fiction nous permet d'anticiper sur une évolution possible de la surveillance de masse. Elle fait de la Machine une superintelligence artificielle consciente de son existence et de sa mission envers l'humanité : quand Finch et Reese questionnent sa moralité – en possède-t-elle une ? – c'est, de manière à peine voilée, celle des gouvernements à l'origine de sa création que la série interroge. C'est ainsi que fonctionne la science-fiction : comme une caisse de résonance aux harmonies plus ou moins dissonantes, toujours révélatrices des angoisses – et des espoirs – d'une époque.

QU'EST-CE QUE LA SCIENCE-FICTION ?

Extraterrestres. Robots. Espace intersidéral. Futur. Voyage dans le temps. Technologies nouvelles. Mutations génétiques. Fin du monde.

Selon toutes probabilités, l'un de ces éléments au moins vous a traversé l'esprit. Que vous soyez fan de science-fiction ou que vous ayez ouvert ce livre par pure curiosité, l'imaginaire associé à ce genre fictionnel omniprésent et populaire vous est sans doute familier. Que vous souhaitiez mieux les comprendre, les analyser dans le détail, voire créer la prochaine grande série de science-fiction de la décennie, il nous faut, pour commencer, aller au-delà des évidences : *qu'est-ce que la science-fiction ?*

La réponse est loin d'être simple, puisqu'il s'agit d'un genre fictionnel plus difficile à cerner que d'autres ; la définir uniquement à travers le type d'éléments (personnages, décors, événements) qui peuplent ses mondes fictionnels ne suffit pas. Déjà parce qu'elle côtoie d'autres « genres de l'imaginaire¹ » que sont la fantasy et le fantastique notamment, avec lesquels elle s'hybride, se reformule. Ensuite, parce qu'elle fonctionne comme un « supergenre » qui en absorbe d'autres, souvent plus « empiristes² », plus naturalistes. James Gunn explique ainsi :

« Contrairement au mystère, au western, au gothique, à l'histoire d'amour ou à l'aventure, pour citer quelques-uns des genres les plus populaires,

1. Je paraphrase F. Berthelot, « Genres et sous-genres dans les littératures de l'imaginaire », séminaire à l'EHESS, 8 novembre 2005, <http://www.vox-poetica.org/t/lna/FB%20Genres%20imaginaire.pdf> – consulté le 15 juin 2017.

2. D. Suvin, « Estrangement and Cognition », in J. Gunn et M. Candelaria (dir.), *Speculations on Speculation : Theories of Science Fiction*, Laham-Toronto-Oxford, The Scarecrow Press, 2005.

la science-fiction n'a pas d'action ou de décor typique. Les lecteurs ne la reconnaissent pas comme ils reconnaissent d'autres genres grâce à des événements précis (un crime et l'enquête qui suit) ou son décor (l'Ouest mythique entre 1865 et 1900). En conséquence, la science-fiction peut incorporer d'autres genres : on peut avoir un western de science-fiction, de la science-fiction gothique, une histoire d'amour science-fictionnelle ou, plus certainement, une histoire d'aventure science-fictionnelle¹. »

Person of Interest, par exemple, ne met pas en avant ses éléments science-fictionnels de façon explicite durant sa première saison, leur préférant une approche centrée sur l'action, une dose d'enquête, et des conflits entre agences gouvernementales. Ce n'est que petit à petit que les épisodes dévoilent une Machine plus surprenante qu'il n'y paraît, et que la série peut alors être identifiée comme étant de la science-fiction. Pourtant, dès son épisode pilote, elle est déjà science-fictionnelle, en ce qu'elle anticipe sur un futur terriblement proche.

Pour identifier un genre aussi complexe que la science-fiction, il faut s'intéresser autant à *ce qui est raconté* (une suite d'événements dans un monde fictionnel) qu'à *la façon dont cela est raconté*, ou en des termes plus narratologiques, à *l'histoire* et au *récit*². Au-delà de thèmes phares, le genre joue de cette dimension anticipatrice, et cherche à susciter une réaction particulière chez les interprètes

1. Je traduis J. Gunn, « Toward a Definition of Science Fiction », in J. Gunn et M. Candelaria (dir.), *Speculations on Speculation*, *ibid.*, p. 7.

2. Dans le reste de cet ouvrage, j'utiliserai « récit » au sens restreint, c'est-à-dire comme le produit de la narration, là où l'histoire est la séquence des événements à l'intérieur du monde fictionnel. La narratologie est quant à elle la théorie du récit au sens large, s'intéressant à ce que l'on raconte comme à la façon dont on le raconte. Voir par exemple G. Genette, *Discours du récit*, Paris, Points Seuil, 1972, 1983 (2007), p. 15.

du récit (spectateur·ice·s ou lecteur·ice·s par exemple¹). Lorsque les théoricien·ne·s explorant le genre se risquent à une définition, elle orbite généralement autour de « l'étrangéisation cognitive », un concept proposé par Darko Suvin. Il s'agit d'une forme de défamiliarisation, un processus qui consiste à voir le familier sous un jour nouveau, étrange, déstabilisant, un peu comme lorsque vous répétez un mot jusqu'à le vider de son sens, et qu'il vous apparaît bientôt comme une suite de sons abstraits. La science-fiction n'a pas inventé la défamiliarisation, mais elle l'a reformulée autour du *novum*, cette « étrange nouveauté » qui génère un monde fictionnel en décalage avec le nôtre². La série *Person of Interest* s'intéresse à la surveillance et à la fièvre sécuritaire, et pousse ce phénomène contemporain dans ses retranchements en l'organisant autour du *novum* qu'est la Machine : c'est ce qui lui permet de défamiliariser la surveillance de masse, de reformuler et rafraîchir les questions que nous nous posons dans le monde réel.

De l'étrangéisation cognitive découle un autre aspect fondamental de la science-fiction, celui du *sense of wonder*, de l'émerveillement propre aux genres de l'imaginaire, qui se rapproche souvent du sublime, ce mélange de fascination et d'effroi face à l'incommensurable. Lorsque, dans « If-Then-Else » (S04E11), Reese, Finch et d'autres protagonistes font face à une situation

1. Dans cet ouvrage, j'emploierai dès que possible une double marque de genre pour qualifier les publics comme les personnages de fiction ; quand un singulier d'une portée générale s'imposera, je me permettrai de faire une entorse au masculin universel. En revanche, les traductions et citations respecteront les conventions actuelles.

2. Je m'appuie ici sur D. Suvin, « Estrangement and Cognition », in J. Gunn et M. Candelaria (dir.), *Speculations on Speculation*, op. cit., pp. 24-26.

périlleuse, le récit nous donne un aperçu du fonctionnement de la Machine jamais exploré auparavant : sa capacité à réfléchir à une vitesse impossible à concevoir pour les humains. Dans les secondes qui séparent l'équipe d'une mort certaine, la Machine envisage et simule 833 333 issues possibles à leur situation. Au sein d'un *flash-back* dans le même épisode, Finch, des années plus tôt, apprend à la Machine à jouer aux échecs :

FINCH – Une seconde est comme une éternité pour toi, n'est-ce pas ? Tu peux prendre le temps de tout évaluer. Ou presque.

« If-Then-Else » est un épisode exploitant l'étrangéisation cognitive et le sublime en nous montrant le point de vue d'une entité dont les capacités dépassent l'entendement, pour qui le temps semble s'écouler au ralenti, et qui paradoxalement, n'est pas en mesure d'assurer la survie de tous les protagonistes. Il s'agit là d'un des épisodes les plus « science-fictionnels » de la série, parce qu'il touche à quelque chose qui dépasse la seule représentation d'un *novum*, d'une « étrange nouveauté ». Ses aspects formels (la mise en scène jouant d'images au ralenti, l'aspect surprenant des simulations) ne sont qu'un outil au service d'un thème fondamental : alors que la Machine s'est attachée aux membres de l'équipe, Finch insiste sur l'idée qu'aucune vie ne vaut plus qu'une autre. Ce n'est pas seulement une intelligence artificielle que l'épisode donne à voir, mais une entité partagée entre le bien commun et l'affection qu'elle a développée pour des humains en particulier : aussi étrange qu'elle paraisse, la Machine est confrontée à des choix terriblement humains. La science-fiction n'est pas seulement destinée à mettre en scène des robots ou des extraterrestres ; elle vise à nous présenter le monde sous un autre angle pour mieux nous interpeller.

SCIENCE-FICTION, FANTASY, FANTASTIQUE

La science-fiction n'est toutefois pas la seule dans ce cas, et pour la distinguer des autres genres de l'imaginaire, il faut cette fois-ci revenir au niveau de l'histoire, en s'intéressant à la structure des mondes fictionnels représentés et au rapport qu'ils entretiennent avec le monde réel. Darko Suvin, pilier de l'étude de la science-fiction, dessine un continuum « qui s'étend de l'extrême idéal de l'exacte recreation de l'environnement empirique de l'auteur, jusqu'à l'intérêt exclusif dans une étrange nouveauté, un *novum*¹ ». En d'autres termes, certains mondes fictionnels sont « alignés » avec le monde réel tandis que d'autres exhibent un *novum* qui n'a pas d'équivalent dans la réalité : ces mondes-ci sont alors des structures narratives en porte-à-faux par rapport au réel. Par exemple, dans la série *Person of Interest*, la NSA et la CIA ont leur équivalent dans le monde réel, mais la Machine, superintelligence artificielle consciente de son existence, n'en a pas – pour le moment ! Tous les genres de l'imaginaire proposent ces « structures saillantes² », plus ou moins en porte-à-faux.

Ce qui les distingue entre eux, ce qui permet de différencier *Person of Interest* de *Game of Thrones* (HBO, 2011-présent) par exemple, se trouve ailleurs, dans les propriétés mêmes de l'étrange nouveauté ainsi mise au jour, et dans les modalités du monde fictionnel. Les questions suivantes doivent être posées : quelles lois naturelles modèlent ce monde (modalités aléthiques) ?

1. Je traduis, D. Suvin, « Estrangement and Cognition », in J. Gunn et M. Candelaria (dir.), *Speculations on Speculation*, op. cit., p. 24.

2. T. Pavel, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, 1988, pp. 76 et suivantes.

Quelles législations régissent ses sociétés (modalités déontiques) ? Comment ces sociétés évaluent le bon, le mauvais, le neutre (modalités axiologiques) ? Enfin, qu'est-ce qui est connu, inconnu, cru par les protagonistes (modalités épistémiques)¹ ?

Le fantastique, qui par abus de langage est souvent pris pour synonyme des genres de l'imaginaire dans leur ensemble, désigne en priorité des mondes fictionnels dont les modalités aléthiques sont troubles : c'est-à-dire que le doute persiste longtemps sur la façon dont l'interprète du récit doit comprendre les lois naturelles qui régissent ce monde – s'agit-il d'événements étranges mais réalistes, ou bien proprement surnaturels² ? Un exemple canonique du fantastique dans sa définition la plus stricte serait, par exemple, le film *The Sixth Sense* (*Sixième sens*, M. Night Shyamalan, 1999) : le jeune Cole Sear, qui affirme voir des fantômes (que d'ailleurs le film nous montre) est-il victime d'hallucinations, ou bien ce monde fictionnel accepte-t-il l'existence de la vie après la mort ? Une fois le film terminé, on sait quelle explication est la bonne ; l'histoire contient tous les éléments pour évacuer cette hésitation, mais le récit nous les présente dans le désordre et de façon ambiguë pour maintenir le suspense. À l'échelle des séries télévisées, l'intrigue d'un épisode peut facilement jouer sur cet art de l'hésitation, mais les choses se compliquent sur le long terme.

1. L. Doležel, *Heterocosmica : Fiction and Possible Worlds*, Baltimore/Londres, Johns Hopkins University Press, 1998, chapitre 5, « Narrative Modalities ».

2. T. Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Points Seuil, 1970. Notons qu'il existe d'autres définitions du fantastique, quand bien même la plus efficace pour différencier les genres fictionnels reste celle de Todorov.

La science-fiction et son double, la fantasy, fonctionnent différemment du fantastique dans sa définition stricte, en ce qu'elles *assument* l'emploi de modalités aléthiques qui s'éloignent de celles du monde réel. Aussi difficile à définir que la science-fiction, la fantasy a toutefois cette particularité de se focaliser sur « l'impossible et l'inexpliqué » là où la science-fiction, « bien qu'elle traite de l'impossible, voit tout comme explicable¹ ». Science-fiction et fantasy sont des genres de la « discontinuité » (par rapport aux genres plus « empiristes »), mais la science-fiction est un genre du « changement » (que l'on interroge durant le récit) là où la fantasy est un genre de la « différence » (qui n'est pas remise en cause ou interrogée par le récit)². La science-fiction s'intéressera donc souvent au développement scientifique, à la « monstration de l'altérité extra-terrestre » et à « l'avenir de la société humaine³ » : elle s'appuie sur notre monde pour en faire évoluer un aspect, ou bien va puiser dans l'inconnu, mais toujours en encadrant le processus d'un discours (pseudo)scientifique. S'appuyant souvent sur le mythe, le folklore, et découlant du merveilleux, la fantasy propose un monde fictionnel très différent du nôtre, mais qui apparaît très stable du point de vue aléthique : les dragons et la magie existent dans *Game of Thrones*, mais vous n'avez pas vraiment à vous poser la question du *pourquoi* – là n'est pas l'intérêt du récit. *Person of Interest* est plus conforme aux canons de la science-fiction puisque, non contente de mettre en scène une superintelligence artificielle, elle

1. Je traduis, F. Mendlesohn et E. James (dir.), *A Short History of Fantasy*, Londres, Middlesex University Press, 2009, p. 3.

2. J. Gunn, « Toward a Definition of Science Fiction », art. cit., p. 12.

3. É. Dufour, *Le Cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2011, pp. 13-14.