



FORMATIONS

DANS L'HISTOIRE GÉNÉRALE DE LA SCIENCE-FICTION, la formation est l'un des enjeux forts des récits. On distingue principalement deux cas de figure : dans le premier, la formation est le sujet même du récit, dans lequel l'initiation du personnage principal, généralement jeune et naïf, le confronte à un certain nombre d'épreuves. Il arrive cependant que l'auteur assigne à son univers une fonction pédagogique, inféodée à la narration, et qui, après lecture, la justifie [\[1\]](#). Ce qui rattache les récits de science-fiction aux fictions utopiques, c'est d'abord l'approche utilitariste [\[2\]](#) de la transmission des connaissances, leur mise en discussion, puis en œuvre, par les personnages. On retrouve là les plus belles scènes du corpus, tous supports confondus, des échanges entre Luke Skywalker et le maître Jedi Yoda au sujet de la valeur de l'essai, jusqu'à l'âpre formation au combat d'Ender Wiggins sous la plume d'Orson Scott Card, en passant par la plupart des romans de Robert A. Heinlein, dans lesquels

l'apprentissage de la méthode scientifique est fortement recommandé. Lorsqu'il s'agit d'apprendre à survivre, seul ou en groupe, en comprenant le monde, ses règles, ses crises, son évolution, et, le cas échéant, sa finalité, la science-fiction n'a pas son pareil. L'utopie y revêt alors une fonction pédagogique, s'inscrivant dans une tradition philosophique qui remonte à l'Antiquité : en s'appuyant sur une méthode rationnelle, qui passe soit par l'idéalisation (Platon) soit par l'observation du monde (Aristote), le savoir y est présenté comme une forme de pouvoir. S'il a été correctement formé, le personnage principal sait ce qu'il convient de faire.

Les exemples en sont légion : ainsi, dans *À la poursuite des Slans*, d'Alfred E. van Vogt, le petit Jommy parvient à résister à ceux qui veulent l'amputer de son pouvoir télépathique ; dans le tout premier volume du cycle de « *Dune* » de Frank Herbert (1920-1986), le jeune Paul Atréides ne meurt pas lors de l'épreuve du Gom Jabbar que lui impose la Révérende-Mère Gaius Helen Mohiam ; dans le premier tome du cycle de « *Chanur* » (1982) de Carolyn J. Cherryh, la capitaine Pyanfar utilise ses compétences et son éducation pour comprendre l'inconnu qui vient de monter à bord de son vaisseau. On notera d'emblée, que l'accès à la formation n'est jamais une question d'âge, et qu'en science-fiction, tout comme dans l'œuvre tutélaire de Thomas More, *L'Utopie* (1516), la formation est continue, garante de l'adaptation au monde, quels que soient le sexe, le genre et l'âge de la personne. Qu'il suffise pour s'en convaincre, de lire *Le Vieil Homme et la Guerre* (2005) de John Scalzi, où, à 75 ans, le personnage principal reçoit, simultanément, un corps et une formation, ou *La Vieille Anglaise et le Continent* (2008) de Jeanne-A Debats, où Ann Kelvin, une biologiste en train de mourir, s'engage dans le processus de la transmnèse et réapprend à vivre dans un corps qui n'est même pas de son espèce. Il faut examiner ici deux aspects : d'une part, les méthodes de formation que les récits de science-fiction mettent en scène ;

d'autre part, la fonction pédagogique que la SF peut assumer en tant que corpus.

À tout seigneur, tout honneur, commençons par évoquer l'un des rares auteurs de l'histoire du genre à avoir réussi l'exploit de faire les deux *en même temps*. Robert A. Heinlein (1907-1988), qui fut désigné comme le « Général » de la science-fiction américaine de l'après-guerre, a publié de 1946 à 1958, une douzaine de romans à destination de la jeunesse [3]. Leur point commun était d'insister sur les vertus de la culture scientifique et, en particulier, de la maîtrise des mathématiques. Ces dernières, professe-t-il, permettent non seulement d'accéder aux métiers d'ingénieur, de pilote, mais, de surcroît, elles servent de socle aux compétences techniques qui permettent de trouver des solutions efficaces à des problèmes concrets. Et, pour y réussir, la méthode de Robert Heinlein est de confronter ses jeunes personnages à des situations de crise, graves, parfois cocasses, dont ils se sortent haut la main grâce à leur intelligence et... une simple règle à calcul ! Robert Heinlein insiste sur « *le travail humble et persévérant* » et il n'a pas de mots assez durs pour ces « *adultes calcifiés* » [4], incapables d'apprendre ni de comprendre les rêves des générations suivantes. Sous la plume de Heinlein, la science-fiction se mue en propédeutique de l'âge de l'espace, sans renoncer à parler de l'humain. Dans *Podkayne, fille de Mars* (1963), Heinlein met en scène une jeune héroïne, qui déjoue un complot menaçant l'avenir de son monde et ne craint pas de parler de son corps, de ses désirs. Inventant la catégorie *Young Adult*, si prisée aujourd'hui dans le monde de l'édition, il associe la libération sexuelle à l'appel des étoiles et, faisant fi des biais de son temps, exprime toute la foi qu'il a en l'humanité.

Toutefois, la science-fiction des dernières décennies est bien loin de reproduire cet esprit de « classe prépa » à un avenir meilleur. Surtout, d'ailleurs, la science-fiction à destination de la jeunesse. Celle-ci joue la carte d'une formation *ad hoc* au survivalisme et annonce l'inexorable

déréliction, autant matérielle qu'institutionnelle, d'une planète et de ses habitants. Nous y sommes invariablement victimes de nos erreurs. C'est vers la dystopie, économique, politique, écologique, que se tournent les nouveaux auteurs, ceux qui ont le plus de succès, comme l'atteste la popularité du cycle « *Hunger Games* » de Suzanne Collins ou la trilogie « *Divergente* » de Veronica Roth. Ces deux autrices nous décrivent les règles de survie dans des mégapoles surpeuplées ou des forêts retrouvées, les « gestes-barrières » à suivre pour éviter la contamination et la mort, et, de l'autre côté de la fin du monde, la nécessité, pour assurer la sécurité du groupe et ne pas se retrouver en proie à l'ostracisme, de renoncer à la plupart de nos libertés fondamentales. Pire : certains personnages professent que le seul moyen de fonder une société résiliente est de renoncer au savoir et à la culture du passé, en particulier celle scientifique, puisqu'elle a mené l'humanité au bord de l'abîme. Survivre n'est plus le résultat d'une méthode rationnelle convenablement mise en œuvre, mais la simple conséquence d'une fuite en avant, de l'usage de la force, et d'un peu de chance. Dans ce renversement, on assiste alors à la dépréciation des formations techniques qui étaient jadis valorisées. Les figures de l'ingénieur et du chercheur sont traitées de façon négative : en créant plus de confusion et en aggravant la situation, ils mettent en péril les autres personnages. On retrouve aussi cela dans *Arcane*, la série d'animation qui s'inspire du jeu vidéo *League of Legends* : la fascination de Jayce pour l'étude scientifique et les possibilités techniques de l'énergie des arcanes finit par provoquer la déstabilisation de sa société.

Enfin, en dehors du domaine jeunesse, on peut citer la série *See* (2019), de Steven Knight, qui fournit une bonne illustration de cette tendance : dans un monde post-apocalyptique où l'humanité a perdu la vue, la tentative de préserver le savoir des livres dans une bibliothèque privée est présentée comme une volonté de domination et d'*hubris* conduisant inévitablement à la réitération des drames

sanglants du passé. Le fait que cette bibliothèque soit, de surcroît, située dans une ancienne prison est une métaphore transparente de l'enfermement que ce savoir représente. Se former semble être devenu un mécanisme de rupture et non la transmission d'un héritage. En tout cas, c'est cette interprétation qui a les faveurs du public.

En conclusion, il semble que, si la science-fiction la plus récente se détourne des utopies techniques, c'est pour mieux se donner les moyens de sa survie. S'affranchir du « techno-solutionnisme » auquel elle est associée a forcément des conséquences : la connaissance scientifique y marque le pas ; c'est un fait corroboré par les chiffres de ventes et l'attribution des prix. Ce phénomène n'est pas nouveau, toutefois, et ce n'est pas la première fois que la science-fiction traverse une crise des représentations. Cette méfiance envers les savoirs techniques avait déjà connu des occurrences, comme dans le classique de René Barjavel (1911-1985) *Ravage* (1943) : les machines et tous les personnages qui s'en servent sont honnis. Et dans les années 1970, la dénonciation des excès du positivisme, du capitalisme, et des institutions étatiques en elles-mêmes avait déjà entraîné la SF dans une politisation qui l'éloignait de ses aspirations initiales à l'universalité. Une chose est sûre : dans la formation des auteurs et des autrices de science-fiction, il y a un module consacré à la l'esprit critique, et tôt ou tard, les exercices pratiques finissent par le réactiver. Parfois, l'examen de rattrapage fait la preuve de son utilité, même si ce n'est que pour une poignée d'étudiants.

Notes :

[\(1\)](#). C'est le cas des *Voyages Extraordinaires* de Jules Verne, dont l'œuvre fait figure d'archétype tant y est affirmée son

ambition pédagogique. Rappelons que les premières parutions des *Voyages extraordinaires* ont eu lieu au sein de la revue pédagogique créée en 1864 par Pierre-Jules Hetzel, *Le Magasin illustré d'éducation et de récréation*. Cf. Philippe Mustière & Michel Fabre (sous la dir.), *Jules Verne, science, crises et utopies : actes des Rencontres Jules Verne*, colloque international, 22-23 novembre 2012, École Centrale de Nantes, Nantes, éd. Coiffard, 2013.

(2). La notion d'utilitarisme est à rattacher à la philosophie du XVIII^e siècle et en particulier à la pensée de Diderot. En philosophie pure, « l'utilitarisme » est une doctrine qui définit comme bon ce qui est utile et qui, en conséquence, mesure la valeur morale d'une action à ses résultats. En termes de pensée politique, « l'utilitarisme » tendrait plutôt à affirmer que le but de toute législation est la réalisation du bonheur pour le plus grand nombre.

(3). Les titres disponibles en français sont les suivants : *La Patrouille de l'espace*, *La Planète rouge*, *Pommiers dans le ciel*, *D'une planète à l'autre*, *L'Enfant tombé des étoiles*, *Destination Outreterres*, *L'Âge des étoiles*, *Citoyen de la galaxie*, *Le Vagabond de l'espace*.

(4). Cf. Ugo Bellagamba & Éric Picholle, *Solutions non satisfaisantes : une anatomie de Robert A. Heinlein*, Lyon, Les Moutons électriques, 2008, p. 116.