

LENDEMAINS NOIRS

ANNE BESSON

Pour des raisons en grande partie historiques, le désarroi ou l'angoisse vis-à-vis du devenir de la science et de l'homme dominant une bonne part de la SF, moins riante et plus sombre que les rêves de progrès ou les aventures du space opera, une SF sérieuse, aux échos politiques évidents.

Futurs proches : la SF comme avertissement

Un des pouvoirs spécifiques de la SF, une de ses grandes forces, consiste à son niveau – celui d'une fiction, pas d'une démonstration – à se faire « lanceuse d'alerte » : à tirer diverses sonnettes d'alarme, en nous donnant à concevoir ce qui adviendra si tel ou tel problème présent n'est pas résolu à court ou moyen terme. Elle pointe des impasses dans lesquels ne pas se fourvoyer, parfois elle désigne des ouvertures possibles vers d'autres voies à explorer. Les problématiques ainsi mises en exergue ressortent et nous touchent par l'effet de grossissement et d'accélération que produit leur projection dans l'avenir.

Les ravages écologiques, surpopulation et épuisement des ressources naturelles, ont par exemple été traduits dans de grandes œuvres dès la fin des années 60 et le début des années 70 – *Tous à Zanzibar* et *Le Troupeau aveugle* de John Brunner, romans remarquables par leur technique de collages de fragments textuels d'origines diverses, sur le modèle de la trilogie *USA* de Dos Passos, ou bien le film *Soleil Vert* de Richard Fleischer (1973), inspiré d'un roman d'Harry Harrison. *Soleil Vert* place son intrigue en 2022, *Tous à Zanzibar* en 2010 : c'est hier ou c'est demain... Pollution et creusement des inégalités nous menacent cependant bien sûr encore et à plus long terme : par exemple dans le film d'animation sud-coréen *Wonderful Days*, sur la Terre ravagée de 2142, les privilégiés qui vivent sous la bulle d'Ecoban préservent leur environnement en produisant la pollution dont ils ont besoin comme source d'énergie. La répartition des classes est tout aussi stricte et scandaleuse dans *Elysium*, film de Neill Blomkamp de 2013. La SF nous montre comment l'avidité et l'égoïsme humain peuvent anéantir à la fois l'environnement et tout sens de la justice sociale.

C'est le devenir de l'homme tel que nous le connaissons qui est dès lors en question dans nos anticipations au réalisme noir : généralisation de l'infertilité (dans *Les Fils de l'homme* d'Alfonso Cuarón ou *La Servante écarlate* de Margaret Atwood) ou disparition

des seuls hommes (dans la SF féministe de Joanna Russ ou d'Elisabeth Vonarburg) ; évolutions génétiques dans *L'échelle de Darwin*, roman de Greg Bear, ou *Babylon Babies* de Dantec ; sélection eugénique, dans *Bienvenue à Gattaca* de Andrew Niccol ; question du clonage par exemple dans la série *Orphan Black*. La survie même de l'humanité est régulièrement remise en cause, que ce soit à travers la possibilité d'épidémies foudroyantes (dans *L'Armée des Douze singes* de Terry Gilliam par exemple), ou dans tout un sous-genre aujourd'hui très actif qui se positionne en aval, le post-apocalyptique. Après la catastrophe, on repart en arrière, pour revenir aux moines copistes d'un nouvel âge obscur dans *Un cantique pour Leibowitz*, ou à la barbarie primitive de l'instinct de survie individuelle dans la série des *Mad Max*.

Sous l'angle socio-politique, la SF prend parti contre la marchandisation du monde : déjà en 1969 Norman Spinrad, romancier américain installé en France, dénonçait dans un style cru et désarticulé, façon « beat generation », les idéaux perdus d'un ex-révolutionnaire devenu présentateur vedette d'un show télévisé, soupape commode pour contenir toute révolte grâce au contre-pouvoir trompeur des médias : le roman s'appelle *Jack Barron et l'éternité*. Plus récemment, Neal Stephenson invente dans ses romans, *Le Samouraï virtuel* et *L'âge de Diamant*, un monde post-national où le territoire est découpé en enclaves privatisées, occupées par des communautés (les Hans, les néo-victoriens) mais aussi par de grandes entreprises ou des groupes affairistes – comme la Mafia. Plus loin dans l'espace et le temps, le cycle de la Culture de Ian Banks offre une réflexion fine sur la façon dont une civilisation idéale, parvenue au plus haut point de sophistication, anarchiste car elle n'a plus besoin de lois, peut « intégrer » des sociétés moins avancées.

Il existe d'ailleurs bien un sous-genre appelé « politique-fiction », mais il se situe aux marges de la science-fiction, car il « double » plutôt le présent en en présentant une variante contrefactuelle. Décrite par Robert Merle en 1967, la politique-fiction se caractérise par la courte portée de sa projection dans le futur et le petit nombre de variables apportées par rapport au réel présent : on peut citer sur le cas français les exemples récents de la bande dessinée *La Présidente* ou de *Soumission* de Houellebecq. La « politique-fiction », ce n'est pas « Ailleurs et Demain », c'est « Ici et maintenant », pour opposer les noms de deux collections de SF pensées en miroir l'une de l'autre : mais face à la prestigieuse collection de Robert Laffont, celle de Kesselring ne dura que trois ans et on la considère comme le symptôme de l'échec de la SF politique française des années 70... Cette tradition demeure pourtant vivace dans notre pays, comme en témoignent les publications des éditions La Volte, notamment *La Zone du dehors* d'Alain Damasio, ou bien encore *Jihad* de Jean-Marc Ligny (1998), entre Kabylie fanatisée et France déchirée entre terrorisme post-Daesh et milices du « Parti National » au pouvoir...

Dystopies : la perfection désespérée

On vient de voir un aperçu du large éventail de lendemains qui déchantent sur lesquels la SF cherche à attirer notre attention collective, en particulier depuis les années 60. Au sein de ce vaste ensemble, deux sous-genres se distinguent par leurs caractéristiques plus précises : les dystopies d'abord, et le cyberpunk (je choisis comme toujours la prononciation francisée).

La dystopie, qu'on appelait plutôt « contre-utopie » ou « anti-utopie » avant que le terme « dystopie », venu de l'anglais, ne s'impose depuis une décennie environ, n'est en effet pas n'importe lequel de nos nombreux mondes cauchemardesques : même si on trouve le terme employé de façon plus large, dans son sens étroit la dystopie reprend, pour les inverser ou les dénoncer, les structures et caractéristiques des utopies classiques, de Platon, Campanella, Thomas More ou même des mouvements de « socialisme utopique » du début du XIXe siècle. On nous montre ainsi des mondes très structurés, aux répartitions sociales contraignantes (les 13 Districts de *Hunger Games*, les 5 factions spécialisées de *Divergente*, les 5 castes du *Meilleur des mondes*), éliminant la liberté individuelle pour le bien supposé de tous.

De façon symptomatique, les noms propres sont remplacés par des suites alphanumériques, que ce soit dans *Nous autres* d'Evgueni Zamiatine (1920), dans *Un bonheur insoutenable* d'Ira Levin (1970) ou dans *THX 1138*, film de Georges Lucas (1971) dont le blanc monochrome traduit visuellement la même recherche de neutralité, d'une pureté parfaite qui passe par l'annulation de toute différence et de tout plaisir. C'est l'*uniformité* qui l'emporte sur toute singularité, comme dans la Monopolis de *Starmania*. Le pouvoir unique, exercé typiquement par un grand ordinateur (chez Levin) ou une entité omnipotente (le « Big Brother » de 1984), proscrit en effet la sexualité (chez Huxley par exemple) et l'accès à la culture (à l'histoire chez Orwell, aux livres dans *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury) ; il contrôle les masses grâce à une sédation chimique massive (le SOMA d'Huxley, mais aussi chez Lucas, Levin ou encore dans *Le Passeur* de Lois Lowry) et via le pouvoir des médias, entre opium du peuple et surveillance généralisée – c'est la télévision murale de *Fahrenheit 451*, le « télécran » de 1984, jusqu'à la télé-réalité ultra-violente des *Hunger Games*. Dans chacun de ces exemples, un individu va échapper à ce contrôle social omniprésent, par amour ou parce qu'il est irrémédiablement différent – la réussite de sa révolte n'est cependant pas systématique.

On trouve donc bien des points communs, nombreux, à un corpus dont les exemples s'étendent pourtant sur près d'un siècle. Là où les dystopies de Zamiatine, Huxley, Orwell, voire Bradbury, dénonçaient, souvent de façon très précoce, les totalitarismes qui ont marqué leur siècle, Allemagne nazie et dictatures communistes, à travers la représentation d'une emprise absolue sur tous les aspects de la vie des individus,

la recrudescence du genre à destination des adolescents et jeunes adultes depuis une décennie témoigne d'une actualité renouvelée de ces questions. Si leurs critiques portent davantage sur les dangers des médias, de l'hyper-sélection, du culte des apparences, ces cycles romanesques et les films qui en sont tirés demeurent des appels à la révolte, parfois reçus comme des vecteurs concrets d'activisme. Et *1984* s'est hissé en tête des ventes en 2017, s'imposant comme une bonne réponse à la « post-vérité » de Donald Trump.

Cyberpunk : techno-futur noir

Dernier sous-genre à l'esthétique reconnaissable qui nous présente un futur proche aux couleurs sombres – directement mâtiné de « roman noir » d'ailleurs : le cyberpunk. Je ne reviens pas sur l'histoire de ce mouvement, initié par William Gibson dans les années 80, et qui a marqué le retour de la SF au tout premier plan des influences culturelles. Alors que l'énergie suscitée par les expérimentations formelles de la *New Wave* s'était éteinte au point qu'on puisse craindre la « mort de la SF », devenue *Speculative Fiction* mais coupée de ses racines vitales, le cyberpunk, « nouveau genre » autoproclamé, a su réinventer les liens entre SF et réalité contemporaine. Selon Veronica Hollinger, « Lecteurs et critiques en sont venus à considérer que ce qui était jusqu'alors le produit d'une sous-culture marginalisée pouvait fournir les images et les mots pour comprendre l'existence à la fin du 20^{ème} siècle ». Le cyberpunk a en effet suscité un intérêt très vaste en dehors du milieu de la SF (même le *Wall Street Journal* lui a consacré articles et entretiens !) et s'est imposé comme un révélateur plus large sur la culture contemporaine. En se proclamant voix d'un futur déjà présent, le cyberpunk a conquis ses galons de genre cool, à l'image de ses héros, un peu machos, un peu voyous, mais indéniablement « branchés » - au sens littéral, j'y viens.

La grande qualité qui a fait du cyberpunk une puissante illustration de l'époque, jusqu'au tournant du XXI^e siècle au moins – car on peut estimer que *Matrix* en relève largement – c'est justement son insistance sur la connexion entre l'homme et la machine ; la « prise neurale » en serait le meilleur symbole, qui permet de se « plugger », de se brancher directement sur l'infosphère, la matrice, le cyberspace (autant de termes que les textes de Gibson ont rendu familiers, dessinant un paysage mental du futur informatisé). Cet avenir proche est hyper-urbanisé, métissé, pollué ; ses gratte-ciels, néons et bars enfumés coexistent avec des bidonvilles et des échafaudages de bambou – le cyberpunk, très visuel, est peut-être avant tout une esthétique, celle de *Blade Runner* ou des *Ghost in the Shell*. Mais surtout, ce monde futur est hyper-technologique – la SF, qui n'avait pas « prédit » l'informatique quand elle imaginait l'an 2000, se rattrape largement : Hiro Protagoniste, livreur de pizza pour la mafia dans *Snow Crash*, devient dans le Métavers un combattant hors-pair ; les habitants d'*Inner City* en viennent à délaissé leur corps réel, en Réalité Basse, pour rester en immersion virtuelle. Johnny Mnemonic stocke des données

dans son propre cerveau, où les drogués de *Strange Days* de Kathryn Bigelow (1995) s'injectent les expériences d'autrui ; Cowboy, le héros de *Cablé (Hardwired)* de Walter Jon Williams est directement interfacé avec son véhicule blindé. Cyborgs et répliquants interrogent les limites entre l'humain et la machine, quand *ExistenZ* de David Cronenberg, fidèle aux obsessions du réalisateur, travaille cette même hybridation entre technologie et biologie à travers l'aspect organique de ses consoles, pods et bioports.

Son anti-héros, c'est le hacker, allié ou opposé aux I.A. et aux méga-corporations, c'est le dealer de rêves dans *Strange Days*, le hors-la-loi toujours, désabusé comme les privés du roman noir. Les intrigues du cyberpunk se rattachent d'ailleurs largement à ce genre – arnaques dans les bas-fonds urbains révélant des enjeux commerciaux ou politiques plus larges, enquêtes sur des meurtres pas si virtuels dans *Inner City* de Jean-Marc Ligny – ou bien, dans le cas de *Câblé* par exemple, au western.

On comprend aisément que de telles caractéristiques – un monde très typé, à la fois sombre et bigarré, des personnages marginaux contestant le système, des intrigues rythmées aux schémas familiers – en aient fait un sous-genre particulièrement bien adapté à la déclinaison sous forme de jeu de rôles – on peut citer *Cyberpunk* donc, ou encore, mêlé d'éléments de fantasy, *Shadowrun*.

Anne Besson