

Séance 5 : Caractériser la science-fiction et le fantasy.**Texte 1** : De la découverte de l'anneau.

1 Comme il est raconté dans *Le Hobbit*, se présentèrent un jour à la porte de Bilbon, le grand magicien Gandalf le Gris, et avec lui treize nains : nuls autres, en vérité, que Thorin Ecu de Chêne, descendant de rois et des douze compagnons en exil. Avec eux, il se mit en route, à son durable étonnement, un matin d'avril de l'an 1341 de la datation de la Comté pour la quête du grand trésor des Nains, amassé jadis par les rois sous la montagne, sous Erebor

5 du Val, loin dans l'est. La quête fut couronnée de succès, et le dragon qui gardait le trésor fut détruit. Mais bien qu'avant le succès final eût lieu la Bataille des Cinq Armées, où Thorin fut tué et où furent accomplis beaucoup de hauts faits, l'affaire n'aurait guère intéressé l'histoire extérieure, ni valu plus qu'une note dans les longues annales du Tiers Âge, sans un « accident » fortuit. Le groupe fut assailli par des Orques dans un haut col des Monts Brumeux, alors qu'il se dirigeait vers le pays sauvage ; il arriva qu'ainsi que Bilbon fut perdu pendant quelque temps dans les

10 ténébreuses mines orques au plus profond de la montagne, et là, en tâtonnant vainement dans le noir, il posa la main sur un anneau qui gisait sur le sol d'une galerie. Il le mit dans sa poche. Cela ne lui sembla sur le moment qu'un simple hasard.

J.R.R. Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux*, tome I.

J. R. R. Tolkien (1892-1973), fondateur de la fantasy moderne. Il a travaillé quatorze ans au cycle intitulé *Le Seigneur des Anneaux* (*The Lord of the rings*) composé de *La Communauté de l'Anneau* (1954), *Les Deux Tours* (1954), *Le Retour du Roi* (1955).

Texte 2 :

1 Pour Gaal, ce voyage marquait l'apogée de sa jeune vie d'étudiant. Il n'en était pas à sa dernière expédition dans l'espace : la traversée ne faisait donc guère impression sur lui. Bien sûr, il n'était encore jamais allé aussi loin que l'unique satellite de Synmax, où il avait dû se rendre pour recueillir des renseignements sur la mécanique des météores dont il avait besoin pour sa dissertation ; mais dans l'espace, qu'on parcourût un million de kilomètres ou d'années-

5 lumière, c'était tout comme.

Il ne s'était un peu raidi qu'au moment du saut dans l'hyperespace, un phénomène qu'on n'avait pas l'occasion d'expérimenter au cours des simples déplacements interplanétaires. Le saut demeurerait, et demeurerait sans doute toujours, le seul moyen pratique de voyager d'une étoile à une autre. On ne pouvait se déplacer dans l'espace ordinaire à une vitesse supérieure à celle de la lumière (c'était un de ces principes aussi vieux que l'humanité) ; il

10 aurait donc fallu des années pour passer d'un système habité au système le plus voisin. En empruntant l'hyperespace, ce domaine inimaginable qui n'était ni espace, ni temps, ni matière, ni énergie, ni réalité, ni néant, il était possible de traverser la Galaxie en un instant dans toute sa longueur.

Isaac Asimov, *Fondation*, 1951. Ed. Denoël.

Isaac Asimov (né vers le 2 janvier 1920 à Petrovichi, Russie – décédé le 6 avril 1992 à New York, États-Unis) est un écrivain russe naturalisé américain en 1928, essentiellement connu pour ses œuvres de science-fiction et ses livres de vulgarisation scientifique. *Œuvres principales* *Les Robots* ; *Les Cavernes d'acier* ; *Les Dieux eux-mêmes* *Séries* *Cycle de Fondation*, *Cycle de l'Empire*.

Texte 3 :

1 Le déflecteur du faisceau protonique du bévatron de Belmont trahit ses inventeurs le 2 octobre 1959, à quatre heures de l'après-midi. Ce qui se produisit, ensuite, ne dura qu'un instant. N'étant plus convenablement réfléchi, et ne se trouvant donc plus contrôlé, l'arc de six milliards de volts jaillit vers le plafond de la salle, brûlant tout sur son passage, et notamment une plate-forme d'observation qui surmontait le puissant aimant torique. Lorsque la plate-

5 forme s'effondra, les huit personnes tombèrent sur le sol de la salle du bévatron et y restèrent, blessées ou plongées dans le coma, jusqu'à ce que le champ magnétique ait été interrompu et les radiations dures partiellement absorbées.

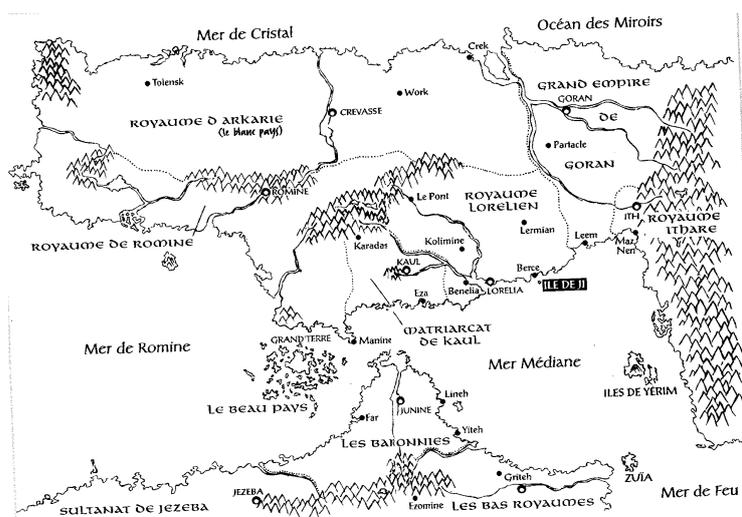
Philip K. Dick, *L'Œil dans le ciel*, Ed Robert Laffont, 1976.

Philip Kindred Dick, mieux connu sous le nom de plume Philip K. Dick, né le 16 décembre 1928 à Chicago, décédé le 2 mars 1982 à Santa Ana (Californie), était un auteur américain de romans et de nouvelles de science-fiction. Après la mort de Philip K. Dick, plusieurs scénarios ont été inspirés plus ou moins fidèlement de ses œuvres : *Blade Runner*, *Total Recall* (1990) de Paul Verhoeven., *Planète hurlante* de Christian Duguay (1995). En 2002, *Minority Report* par Steven Spielberg, *L'Homme doré* (*The Golden Man*, 1954) est sorti dans les salles françaises le 25 avril 2007, avec Nicolas Cage et Julianne Moore.

Texte 4 :

1 Nol les attendait sur la plage, l'air grave, mais apparemment satisfait du nombre de personnes venues. Tiramis en connaissait quelques-unes de vue ou de réputation, et un chambellan goranais autoproclamé maître de cérémonie se chargea de lui présenter les autres.

Il y avait là le roi Arkane de Junine, représentant des Baronniees ; le jeune prince Vanamel du Grand Empire de Goran, et son conseiller ; Son Excellence Saat l'Econome, tous deux représentant bien sûr le Grand Empire ; le chef SsaVez, qui était venu de la lointaine Jezeba ; Son Excellence Rafa Derkel, de Griteh ; le duc Reyane de Kercyan, envoyé par le roi Bondrian, de Loreia ; Son Excellence Maz Achem, représentant d'Ith ; Son Excellence le sage Moboq, représentant du roi Qarbal d'Arkarie ; et enfin Leurs Excellences l'Honorée Mère Tiramis et Yon de Kaul, représentants du Matriarcat. Chacun de ces hauts personnages était venu en grande pompe - particulièrement le prince Vanamel - si bien que le petit espace de plage laissé par les rochers était envahi par les tentures et les installations de fortune, rehaussées de bannières colorées qu'évitaient ou piétinaient une fourmilière de serviteurs et de soldats de tous uniformes.



Pierre Grimbert, *Le Secret de Ji*, vol. 1, Mnémos, 1999.

Pierre Grimbert (né en 1970) est un éditeur et écrivain français. Il travailla quelque temps comme bibliothécaire, puis partit à Bordeaux afin d'étudier les métiers de l'édition/librairie. Ce fut en 1995 qu'il se mit à écrire en commençant son cycle du *Secret de Ji*. *Six héritiers*, le premier volume, est couronné du Prix Julia Verlanger 1997 et du Prix Ozone 1997 du meilleur roman de fantasy francophone. Il s'attela ensuite à son deuxième cycle, *La Malerune*, dont il n'a écrit que le premier tome. Les deux livres suivants de la série sont écrits par Michel Robert. Aujourd'hui, Pierre Grimbert écrit des livres fantastiques pour enfants, et des romans de fantasy. Il a créé en 2004 sa propre maison d'édition, les Éditions Octobre, en collaboration avec son épouse l'écrivain Audrey Française.

I – Compétences de lecture : Science-fiction et Fantasy : deux genres proches ?

Textes 1 et 4 :

- 1) Relevez les indices qui vous permettent d'affirmer que le monde du récit n'est pas le nôtre.
 - Personnages : Bubon le grand magicien, Thorin Ecu de chêne, roi des nains des Orques.
 - Lieux et dates : avril 1341 de la datation de la Comté Erebor, du val, bataille des Cinq Armées, longues annales du Tiers Âge. Chambellan garanais...
 - Faits merveilleux : grand trésor des Nains, dragon.

2) Pensez-vous que cet univers est plutôt en avance ou en retard sur le nôtre ? Quel effet produit ce décalage ?

- Ce monde a l'air en retard sur le nôtre ; d'abord à cause des dates qui correspondent à notre Moyen-Âge. Ensuite parce que les personnages vont à pied, pratiquent la magie.
- L'effet produit par ce décalage est le sentiment d'être dans un conte de fées : dragons, Nains.
- Nous sommes dans le « merveilleux ». Déf : Le merveilleux est le récit où se produisent des événements surnaturels qui n'étonnent personne. Ici, le merveilleux est plus sombre que les contes de fées.

3) Le texte 4 provient du premier chapitre du roman. Quelle est l'utilité d'une aussi longue liste de noms encore inconnus ? En quoi cela est-il révélateur de la particularité du roman de fantasy ? Quelle est l'utilité de la carte au début du roman ?

- L'utilité de cette liste de noms, inconnus encore, est de plonger le lecteur dans les nouveaux repères du roman ; ces noms et les endroits évoqués réapparaissent constamment dans le roman, et le lecteur s'y habitue peu à peu.
- De plus, le narrateur nous présente ces noms comme s'ils allaient de soi : « tous deux représentant bien sûr le Grand Empire » ; « la lointaine Jezeba ».
- Ce procédé est révélateur du roman de fantasy en ce que les noms et les lieux sont inconnus (tout comme dans l'extrait du Seigneur des Anneaux) et pourtant, ils sont donnés pour vrais.
- Cette carte est utile parce qu'elle permet au lecteur de mieux se représenter le monde inventé ; on peut ainsi suivre, tout au long du récit, les lieux où se passe l'histoire.
- La carte sert de légitimation au roman, par son caractère informatif.

Textes 2 et 3 :

4) Relevez et analysez toutes les interventions du narrateur dans le récit. Relevez le vocabulaire technique employé. Quelle est selon vous, la fonction d'une telle entrée dans le récit ? Quelle est leur fonction ?

- Deux types d'intervention : celles qui concernent la vie du personnage et celles qui s'adressent directement au lecteur
- - L 4-5 : « Dans l'espace . . . tout comme. » - L 6-7 : « l'hyperespace. . . interplanétaires » - L 7-8 : « Le saut... autre »
- Vocabulaire pseudo-scientifique : déflecteur du faisceau protonique, puissant aimant torique (aimant de forme ronde), champ magnétique...
- Objectif est d'identifier d'emblée pour le lecteur le cadre du récit. Le narrateur fait comme s'il appartenait à cette époque lointaine. Il justifie quelques uns des faits qu'il raconte, ce qui permet au lecteur d'entrer dans la logique du récit.

A retenir :

Le roman de fantasy (en anglais fantasy signifie « imagination, fantasme » :

Le roman de fantasy est un récit d'aventures qui intègre dans son déroulement des éléments merveilleux (sorcières, dragons et pouvoirs magiques...). Il se définit par une quête (le héros doit souvent chercher quelque chose ou l'empêcher) dans laquelle le déséquilibre de forces est important. Le roman de fantasy se caractérise également par l'absence de technologie moderne (ordinateurs...), mais des chevaux, châteaux et épées.

Le roman de fantasy a toujours été un genre apprécié en Grande-Bretagne et le père fondateur du genre est le britannique Tolkien, professeur à Oxford, avec son cycle *Le Seigneur des Anneaux*.

Autres exemples parmi tant d'autres : *A Game of Thrones. Le Trône de fer* de George R. R. Martin (1996) *Conan le guerrier* de Robert Ervin Howard (1999). *Le Vol du dragon* d'Anne McCaffrey (1968)

Le roman de science-fiction :

Même si le terme « science-fiction » apparaît au milieu du XX^{ème} siècle, la science fiction était déjà présente dès l'essor du roman au XIX^{ème} siècle : Jules Verne, H. G. Wells ont souvent fondé leurs écrits sur des découvertes scientifiques futuristes (à l'époque).

Les thèmes de la science-fiction sont variés. Mais tout tourne autour d'une aventure qui se déroule :
- soit dans le monde d'aujourd'hui avec une découverte scientifique extraordinaire ou une rencontre avec des extra-terrestres (amicaux ou non).

- soit dans un monde clairement identifié dans un futur lointain, avec le plus souvent un décalage dû à la différence du mode de vie (Space Opera : ex : *La Guerre des Étoiles*).

- soit par la survenue d'un événement remettant en cause l'existence de notre monde : ex : voyage dans le temps, dimension parallèle. On ignore si on est dans le monde d'aujourd'hui ou dans celui du roman ; il n'y a plus de certitudes.

Quelques œuvres :

Dune - de Frank Herbert (1965), 1984. de George Orwell (1949)

Fahrenheit 451 de Ray Bradbury (1953), *Le Meilleur des mondes* (1931)

Frankenstein ou le Prométhée moderne (1818) de Mary Wollstonecraft Shelley

2001 : L'Odysée de l'espace (1968) d'Arthur C. Clarke, *Le Fléau* de Stephen King (1981)

III – Travail d’écriture :

Sujet au choix :

1) Pensez-vous, comme certains, que la science-fiction et la fantasy sont des genres inintéressants parce que les histoires racontées sont irréelles ? Appuyez votre réflexion sur des exemples précis (littérature, cinéma, jeux vidéo...). Une vingtaine de lignes au minimum...

Ou

2) Imaginez la suite d’un des quatre extraits de roman. Vous devez respecter le genre initial et ses caractéristiques (narrateur, vocabulaire, époque...). Une vingtaine de lignes demandées.