

LEÇON 4 - Les genres au cinéma : la science-fiction

Spécialité Première CAV – Axe 1 : Les genres cinématographiques

SOMMAIRE

1. Qu'est-ce qu'un genre cinématographique ?	2
1.1. Définition	2
1.2. Difficulté à parler de genres cinématographiques	2
1.3. Classification des genres cinématographiques	3
2. Qu'est-ce que la science-fiction ?	4
2.1. Naissance de la Science-fiction	4
2.2. Définition de la S-F	4
<i>Un art de l'imaginaire</i>	5
<i>L'anticipation des progrès scientifiques</i>	5
<i>Utopies, dystopies et films post-apocalyptiques</i>	6
<i>Passé, futur, présent alternatif et voyages dans le temps</i>	7
3. Histoire du cinéma de S-F	7
3.1. Le cinéma des premiers temps	7
3.2. Le cinéma des années 50	8
3.3. Le cinéma moderne	8
4. Les catégories de la S-F	9
4.1. Le Space Opera	9
4.2. La Hard science-fiction	9
4.3. Le Cyberpunk	9
4.4. Le Steampunk	10
4.5. La Dystopie	10
4.6. Le Post-apocalyptique	10
4.7. Le Voyage dans le temps	10
4.8. L'Anticipation	10

1. Qu'est-ce qu'un genre cinématographique ?

Il est difficile de définir ce que sont les genres cinématographiques. Ils se forment par rapport à une histoire des arts : le cinéma puise dans les traditions littéraires et théâtrales. Par exemple, les films de monstres des studios *Universal Pictures* des années 30 adaptent des romans et créent le cinéma d'horreur (*voir plus loin*). Cependant, **un genre peut se définir par des caractéristiques communes à un ensemble de films : il regroupe un ensemble de traits distinctifs permettant de lier un film particulier à d'autres qui les possèdent également.**

1.1. Définition

1. Les genres cinématographiques sont des catégories de films unis par une ressemblance thématique, narrative et/ou esthétique.

- Ressemblance narrative : le type d'histoire raconté (*un cowboy fait régner la justice pour le western, l'équipage d'un vaisseau spatial colonise une nouvelle planète pour la science-fiction, etc.*)
- Ressemblance thématique : le thème abordé (*la conquête de l'ouest pour le western, le futur de l'humanité pour la science-fiction, etc.*)
- Ressemblance esthétique : des constantes esthétiques et formelles (*les grands espaces américains pour le western, les villes futuristes pour la science-fiction, etc.*)

2. Un genre cinématographique crée des codes que les films devront suivre et qui permettront au public de se situer dans le genre. Ces codes sont nombreux et variés. Ils peuvent concerner :

- Les costumes (*le jean et chapeau dans le western, la combinaison d'astronaute dans la science-fiction*)
- Les objets (*le colt dans le western, le pistolet laser dans la science-fiction*)
- Les décors (*le saloon dans le western, l'intérieur d'un vaisseau spatial dans la science-fiction*)
- Les personnages (*le cowboy dans le western, l'extra-terrestre dans la science-fiction*)
- La structure narrative de l'histoire (*le duel dans le western, l'invasion extra-terrestre dans la science-fiction*)
- Le principe directeur, le concept (*la dualité entre justice et vengeance dans le western, la rencontre avec l'altérité absolue dans la science-fiction*)
- Les émotions (*le sentiment d'injustice dans le western, l'émerveillement ou la peur dans la science-fiction*)

1.2. Difficulté à parler de genres cinématographiques

Il n'est pas simple de catégoriser les genres cinématographiques. Pour qu'un ensemble de films devienne un genre, il faut compter sur plusieurs facteurs :

- **Le facteur de la production** : Pour qu'un genre cinématographique apparaisse, il faut qu'il y ait un certain nombre de films produits qui développent la même thématique, la même esthétique et le même genre d'histoire. Par exemple, à partir des années 20, les studios américains *Universal Pictures* ont produit des films mettant en scène des monstres : *Le bossu de Notre-Dame* (W. Worsley, 1923 → [extrait n°1](#)) *Frankenstein*, *La Momie*, *Dracula*, *Le Loup-Garou*, etc. Par leur série d'*Universal Monsters*, ils n'inventent pas le genre (qui existait dans la littérature et dans le cinéma muet des premiers temps), mais ils lui donnent une légitimité et créent les codes qui seront réutilisés ensuite. Les genres dépendent donc d'un système de production (Les studios d'Hollywood entre 1930 et 1960, par exemple) qui labélise et standardise les films dans le but de maximiser leur potentiel auprès d'un public cible donné.
- **Le facteur de la réception** : Il faut donc que ce genre rencontre un public, qui apprécie ce genre et soit capable de reconnaître ses codes et thématiques. Un genre cinématographique se définit par rapport à des spectateurs amateurs de ce genre. Cela peut aller jusqu'à créer des phénomènes de mode vestimentaire : par exemple, dans le cas de la science-fiction, le sous-genre steampunk a créé une mode vestimentaire mélangeant l'époque victorienne et les instruments et armes futuristes. Cela peut aussi donner lieu à des fan-films.
- **Le facteur de la dissémination** : On pourrait multiplier indéfiniment le découpage des genres en sous-genres. L'histoire du cinéma a vu apparaître des "films de genre", qui sont des sous-genres de grands genres classiques, qui développent une thématique spécifique et qui ciblent un public restreint. Par exemple, le *slasher*, sous-genre du film d'horreur, apparaît avec *Halloween, la nuit des masques* (John Carpenter, 1978 → [extrait n°2](#)), et met en scène des personnages aux prises avec un tueur en série violent et cruel.
- **Le facteur de l'hybridité** : Les genres au cinéma sont souvent hybrides, mélangés. Un même film peut être à la croisée de plusieurs genres, ou intégrer un sous-genre à un genre principal. Par exemple, *The Kid* (Charlie Chaplin, 1921, → [extrait n°3](#)) est aussi bien une comédie qu'un drame ; *Frankenstein* (J. Whale,

1931 → [extrait n°4](#)), est un film d'horreur : l'horrible et repoussante créature du docteur Frankenstein sème la terreur ; mais, même s'il se déroule dans le temps présent, c'est aussi un film de science-fiction, puisqu'il met en scène un progrès scientifique qui permet de donner la vie à un corps mort. *Alien* (Ridley Scott, 1979 → [extrait n°5](#)), autre film de science-fiction, est aussi, par la présence d'Aliens monstrueux et terrifiants, un film d'horreur. *Scream* (Wes Craven, 1996) est un film d'horreur et une comédie. *Cowboys and Aliens* (J. Favreau, 2011 → [extrait n°6](#)) est un western et un film de science-fiction, que l'on peut classer dans le sous-genre SF de l'uchronie (mise en scène d'une réalité alternative à cause d'un événement qui change le passé).

Les réalisateurs peuvent aussi pasticher ou parodier un genre : par exemple, *Frankenstein Junior* (Mel Brooks, 1974 → [extrait n°7](#)) est un hommage et un pastiche du *Frankenstein* de James Whale, ainsi que *Frankenweenie* (Tim Burton, 2021 → [extrait n°8](#)).

1.3. Classification des genres cinématographiques

Après plus d'un siècle d'histoire du cinéma, on peut toutefois faire une liste des principaux genres cinématographiques (Pour d'autres extraits de films, voir le [diaporama "Qu'est-ce que le cinéma", Partie 3 : Une histoire et des genres](#)).

- **la comédie**, ayant pour but de divertir en représentant les ridicules des caractères et des mœurs (habitudes relatives à la pratique du bien et du mal), d'une société
- **le drame**, au registre plus sérieux que la comédie, est une histoire qui comporte à la fois des moments plus légers et d'autres plus sombres, voire tragiques
- **la comédie romantique** ou romance amoureuse, dont l'histoire met l'accent sur l'évolution de la relation amoureuse entre les protagonistes
- **le film d'action**, qui mise sur l'enchaînement des péripéties
- **le film historique**, ayant pour vocation de restituer un événement réel en y étant plus ou moins fidèle.
- **Le biopic**, ou film biographique, qui retrace la vie d'une personne
- **le péplum**, qui se déroule dans l'Antiquité et aborde le plus souvent des thèmes bibliques ou mythologiques
- **le film de cape et d'épée**, qui se déroule entre la Renaissance et la Révolution française
- **le western**, dont l'action se déroule généralement en Amérique du Nord, lors de la conquête de l'Ouest dans les dernières décennies du xix^e siècle
- **le film d'aventures**, qui, à l'inverse du film d'action, ne s'intéresse pas aux péripéties en elles-mêmes, mais aux circonstances qui les amènent
- **le thriller** ou film à suspense, qui cherche à faire ressentir du suspense et une certaine tension à l'idée de ce qui pourrait arriver au ou aux personnages du film
- **le film policier** ou film criminel qui met en scène un crime
- **Le film érotique** qui attise le désir du spectateur en mêlant des scènes plus ou moins explicites de relations sexuelles avec une histoire d'amour
- **le cinéma fantastique**, qui regroupe des films faisant appel au surnaturel, à l'horreur, à l'insolite ou aux monstres
- **le film d'horreur** (au départ un sous-genre du fantastique, mais qui est devenu un genre en soi), cherchant à jouer sur les peurs du spectateur. Cette peur peut être attisée par des scènes violentes (slasher, film gore...)
- **le film catastrophe**, qui met en scène une catastrophe naturelle (astéroïde percutant la Terre, éruption volcanique, raz de marée, animal tueur) ou technologique (accident d'avion, de bateau, nucléaire) face à laquelle l'homme rencontre de multiples difficultés
- **le film de fantasy** ou « heroic fantasy », qui mêle, dans un monde parallèle et une atmosphère d'épopée, les mythes, les légendes et les thèmes du fantastique et du merveilleux
- **la science-fiction**, qui raconte des histoires reposant sur des progrès scientifiques et techniques obtenus dans un futur plus ou moins lointain, ou un passé alternatif, ou un monde parallèle



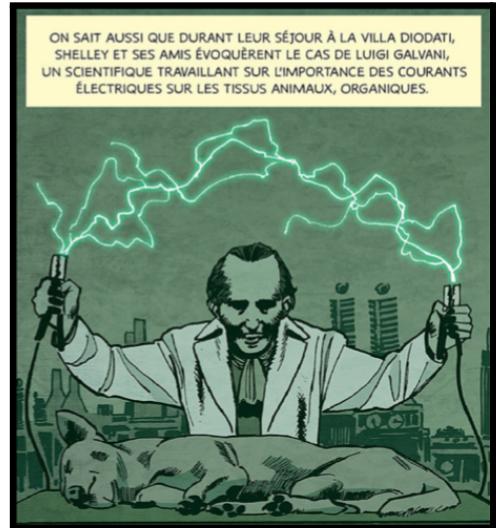
Jason et les Argonautes (D. Chaffey, 1963), film de genre Peplum

2. Qu'est-ce que la science-fiction ?

2.1. Naissance de la Science-fiction

La science-fiction (souvent abrégée par S-F) est un genre qui naît avant l'invention du mot "science-fiction". Il s'agit d'abord de romans du XX^e siècle, qui sont écrits alors que l'Europe est transformée par l'**industrialisation** et le **capitalisme**. La ville prend le pas sur la campagne, les espaces urbains sont réaménagés, la science et la technique triomphent. De **nouveaux rêves** apparaissent, comme le voyage dans l'espace et l'amélioration de la vie humaine sur terre.

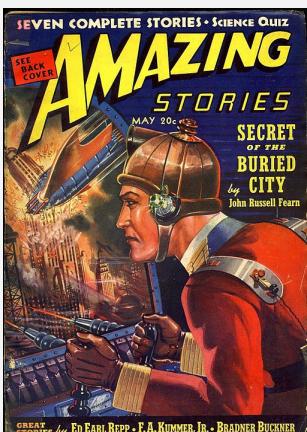
En général, la S-F décrit un monde futur transformé par le progrès scientifique ou la rencontre avec une civilisation extra-terrestre. Les deux grands auteurs précurseurs de la S-F sont **Jules Verne** (les romans *20.000 lieues sous les mers*, *Voyage au centre de la terre*, *De la terre à la lune*, etc.) et **H. G. Wells** (*La machine à explorer le temps*, *La guerre des mondes*, etc.). On peut cependant considérer que le genre naît avant eux, avec le roman *Frankenstein ou le Prométhée moderne* (**Mary Shelley**, 1818), puisque la créature monstrueuse est engendrée par la découverte scientifique d'un savant fou, le docteur Frankenstein.



Histoire de la S-F en bande-dessinée,
Xavier Dollo & Djibril Morissette-Phan

La science-fiction va recevoir son nom définitif et devenir un genre littéraire à part entière avec des récits publiés aux États-Unis dans les **Pulp Magazines** au début du XX^e siècle, dans l'entre-deux-guerres.

Le **cinéma de science-fiction** puise dans la littérature S-F et adapte le plus souvent des romans de grands auteurs (P. K. Dick, A. C. Clark, F. Herbert, I. Asimov, R. Matheson, J. G. Ballard, etc.). La littérature est en effet l'art le plus approprié à la science-fiction, puisqu'elle permet d'en développer longuement les descriptions et les implications philosophiques. Mais c'est aussi un genre devenu très populaire au cinéma.



Les Pulp Magazine. En 1924, l'éditeur états-unien Hugo Gernsback annonce la création d'un magazine intitulé *Scientific Fiction* qui ne voit le jour qu'en 1926, et finalement sous un autre titre : *Amazing Stories*. Même s'il avait en réalité été déjà inventé par un essayiste littéraire en 1851, le terme va finir par s'imposer et être utilisé pour des histoires publiées dans des Pulp Magazines, dont celui d'Hugo Gernsback.

Les Puls sont des revues peu coûteuses et de qualité rudimentaire, très populaires aux États-Unis durant la première moitié du XX^e siècle. Après une période de succès, les Puls disparaissent peu à peu à partir des années 50, en raison de la hausse du prix du papier et de la forte compétition que leur opposent les comics (magazines de bande-dessinée), la télévision et les romans en format poche.

Les Puls contiennent des récits aux thématiques très variées, allant de la romance au récit fantastique ou d'horreur, en passant par les enquêtes criminelles ou les histoires de science-fiction et de fantasy. C'est le prix des Puls, en général dix cents, qui leur a valu un immense succès commercial auprès d'un public populaire américain.

2.2. Définition de la S-F

(1) La science-fiction est un **genre littéraire, cinématographique, audiovisuel** (radio, séries télévisées, jeux-vidéos) et **graphique** (bandes-dessinées, comics), qui développe des récits de **fiction** dans le domaine de l'**imaginaire**.

(2) Elle explore les conséquences des **progrès scientifiques et technologiques** : conquête spatiale, rencontres avec des extra-terrestres, inventions de machines, de robots, d'intelligences artificielles, et transformations de l'espèce humaine (eugénisme, clonage, mutations biologiques).

(3) Elle est **utopique** ou **dystopique**, voire **post-apocalyptique**.

(4) Elle peut se situer dans le **passé**, dans le **futur**, dans un **présent alternatif** ou **voyer dans le temps**.

(Voir → l'entretien vidéo avec Jean-Louis Fetjaine)

Un art de l'imaginaire

La science-fiction est d'abord, comme son nom l'indique, de la **fiction**. Elle appartient, avec le **fantastique** et la **fantasy**, aux **littératures de l'imaginaire**, qui ont en commun de proposer des histoires dépassant la réalité. Ce sont des **récits**, et non des essais. Certaines œuvres philosophiques, comme *La République* de Platon ou *L'Utopie* de Thomas More ne sont donc pas de la science-fiction, même si elles décrivent un monde futur ou parallèle qui n'existe pas encore, avec le but de réfléchir à ce que serait une société humaine parfaite.

La **fantasy** nous envoie hors de la réalité vers un monde alternatif peuplé d'êtres imaginaires (elfes, orcs, etc.). Le **fantastique** repose sur l'intervention du surnaturel dans notre monde quotidien. Dans la **science-fiction**, les événements peuvent s'expliquer par la science et la raison. Ils s'avèrent possibles.

L'anticipation des progrès scientifiques

La science-fiction repose sur la **science** : elle met en scène une société transformée par le progrès des connaissances scientifiques et développe ses conséquences sur l'humanité et son environnement.



L'un des progrès explorés par la S-F est la possibilité de **voyager dans l'espace** dans des fusées ou des vaisseaux spatiaux. La lune, au XIXe s., est le premier rêve de conquête des humains. Après **Georges Méliès** (*Le voyage dans la lune*, 1902, → [extrait #1](#)), **Fritz Lang** conçoit, dans *Woman in the Moon*, une fusée pour atteindre le satellite naturel de la Terre (→ [extrait #2](#) et [extrait #3](#)). De *Destination... Lune* (I. Pichel, 1950 → [extrait #4](#)) jusqu'à *First Man* (D. Chazelle, 2018 → [extrait #5](#)), le cinéma américain va anticiper puis reconstituer le premier alunissage de Neil Armstrong.

De nombreuses autres planètes de notre système solaire sont visitées par le cinéma. Dans *Total Recall* (P. Verhoeven, 1990), Mars a été colonisée, et dans *Mission to Mars* (B. De Palma, 2000), une mission est envoyée sur la planète rouge. Le vaisseau de *Silent Running* (D. Trumbull, 1972) traverse les anneaux de Saturne (→ [extrait #6](#)). Dans *Event Horizon* (P. W.S. Anderson, 1997), un vaisseau perdu est retrouvé près de Neptune. Dans *Sunshine* (D. Boyle, 2007), une expédition est envoyée sur le soleil qui se meurt (→ [trailer #7](#)).

Mais la S-F a aussi inventé des planètes, souvent occupées par des formes de vie extraterrestres. Parmi les plus célèbres : **Pandora** (*Avatar*, J. Cameron, 2009 → [extrait #8](#)), **Solaris** (la planète-océan du film *Solaris* de A. Tarkovski, 1972), **Tatooine** (la planète désertique de *Star Wars I, II, III, IV, VI*) et **Dagobah** (*Star Wars V et VI*), **Lithion** (*Barbarella*, Roger Vadim, 1968), **Arrakis** (*Dune*, David Lynch, 1984), **Vulcain** (*Star Trek*, R. Wise, 1979, → [extrait #9](#)), **Klendathu** (*Starship Troopers*, Verhoeven, 1997 → [extrait #10](#)), **LV-426** (*Alien*, Ridley Scott, 1979).

Ces **progrès technologiques** ont des conséquences sur la vie humaine. La science-fiction met en scène des machines anthropomorphes qui imitent les actes, les sentiments et les pensées humaines. **Le robot** en est l'exemple le plus célèbre. Voir → [l'émission d'arte "Blow Up" sur les robots](#)

Apparu pour la première fois en 1921 dans la pièce de théâtre de science-fiction de Karel Čapek **R.U.R.** (Rossum's Universal Robots), le terme robot vient du mot tchèque "robota" qui signifie "corvée".

Fritz Lang crée le premier robot du cinéma, une femme-robot qui se rebelle contre ses créateurs (*Metropolis*, 1927, → [trailer #11](#)). **C-3PO** et **R2D2**, dans *Star Wars*, sont les robots les plus populaires du cinéma (→ [extrait #12](#)). Avant eux, les spectateurs ont découvert **Robby the robot** dans *Planète interdite* (F. McLeod Wilcox, 1956, → [extrait #13](#)).

Sous l'influence de l'écrivain Philip K. Dick, les robots deviennent indiscernables des êtres humains. On parle alors d'**androïdes**. Dans *Blade Runner*, adapté d'un roman de cet écrivain, ils s'appellent des **Replicants** (→ [extrait #14](#)). Dans *Alien* (R. Scott, 1979), l'un des personnages s'avère être une machine. Dans *Ex-Machina* (A. Garland, 2014), l'androïde féminin **Ava** tente de se libérer de son créateur.

Si l'androïde est une machine qui devient humaine ou l'imiter parfaitement, le **cyborg** est le contraire : un humain transformé en machine. L'acteur Arnold Schwarzenegger joue dans *Terminator* (J. Cameron, 1988) le personnage **T800**, un assassin cybérétique qui voyage dans le temps (→ [extrait #15](#)). Dans *Robocop* (P. Verhoeven, 1987), un policier mort est ramené à la vie et transformé en machine pour vaincre la délinquance (→ [extrait #16](#)).

La S-F met aussi en scène des ordinateurs surpuissants ou des **intelligences artificielles**. Dans *2001, l'odyssée de l'espace* (1968), Stanley Kubrick imagine un ordinateur, **HAL 9000**, qui gère de manière autonome un vaisseau spatial et peut soutenir une conversation (→ [extrait #17](#)). Dans *Her* (S. Jonze, 2013), le héros tombe amoureux de

son assistante numérique, qui est un système d'exploitation informatique sans autre réalité physique que sa voix ([→ trailer #18](#)).

La S-F peut enfin réfléchir aux **mutations** biologiques provoquées par les progrès scientifiques. *Bienvenue à Gattaca* (A. Niccol, 1997) aborde **l'eugénisme** et la sélection des naissances pour améliorer l'espèce ([→ trailer #19](#)). Dans *La Mouche* (W. Reisch, 1954, et D. Cronenberg, 1986), un savant se transforme en insecte après une expérience ([→ extrait #20](#)). Dans *Minority Report* (S. Spielberg, 2002), des êtres mutants asservis par la Police peuvent prévoir l'avenir pour éviter les crimes.

La Bande Annonce. Avec l'affiche, la bande-annonce est l'autre grand outil de promotion commerciale du film. Il s'agit d'un court film publicitaire, en général un montage d'images du film, dont le but est de promouvoir sa sortie au cinéma.

Les bandes-annonces apparaissent dès les débuts du cinéma. Au départ (et encore aujourd'hui) elles sont diffusées avant un film. L'élargissement des moyens de production (télévision, internet) a fait du "trailer", ces dernières années, l'outil le plus efficace pour promouvoir un film. Il est courant que les grandes productions américaines fassent réaliser plusieurs bandes-annonces destinées à des publics différents, selon le lieu où ils vivent, leur classe d'âge. Elles pourront par exemple être diffusées à des moments différents à la télévision pour toucher diverses parties du public. De même, la production peut décider de filmer en priorité certaines scènes "accrocheuses", de manière à les inclure dans la B-A réalisée avant la finalisation du film.

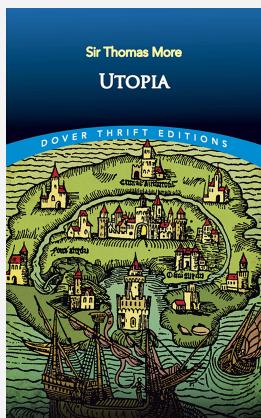


→ [séquence #21](#) : Emission Champ / Contre-champ : mode d'emploi d'une BA efficace

Aujourd'hui, des agences spécialisées se consacrent au montage des bandes-annonces, comme celle de Mark Wollen, à Santa Monica (lire son interview [ici](#))

Utopies, dystopies et films post-apocalyptiques

Cette exploration des révolutions techniques futures pose la question du bonheur de l'humanité : les progrès technologiques nous préparent-ils un monde meilleur ? La S-F peut être heureuse et optimiste (**utopie**), ou tragique et pessimiste (**dystopie, monde post-apocalyptique**).



On doit l'origine du mot « **utopie** » à Thomas More, un philosophe anglais, qui écrit en 1516 l'essai "Utopia". Le mot désigne une île imaginaire, dans laquelle More décrit une société humaine parfaite. Étymologiquement, *utopia*, qui vient du grec, signifie « un non-lieu », un lieu sans existence réelle.

Le concept d'utopie existe cependant avant Thomas More. On le trouve chez Platon dans *La République*, dialogue dans lequel le philosophe pose les fondements d'une cité idéale.

Le mot « **dystopie** » fait son apparition au moment où on commence vraiment à critiquer l'utopie, au XIXe siècle. On attribue la première utilisation du mot à un politicien du Parlement britannique. La dystopie se définit assez rapidement comme étant une **contre-utopie**, c'est-à-dire une utopie qui échoue, qui vire au cauchemar. Les dystopies décrivent des mondes futurs dans lesquels l'humanité est asservie par un pouvoir totalitaire (dystopies politiques), ou dans lesquels une catastrophe, souvent technologique, plonge l'humanité dans le chaos (les romans et films **post-apocalyptiques**).

Au XIXe s., la littérature de S-F est souvent **utopiste** : on imagine des futurs où l'homme, grâce à la technologie, arrive à améliorer le sort de l'humanité. Dans *20.000 lieues sous les mers* (adaptation du roman de Jules Verne de 1869 par R. Fleischer en 1954), l'accent est mis sur les progrès technologiques qui permettent d'améliorer les connaissances humaines et notre emprise sur la nature, tout en signalant déjà le danger ([→ extrait #22](#)).

Mais, rapidement, la S-F a mis l'accent sur les conséquences négatives des progrès sur l'humanité. L'écrivain H. G. Wells a participé à l'adaptation cinématographique de son roman *The Shape of things to Come* (1933), qui donnera *Things to Come* (W. C. Menzies, 1936). Le film imagine, quatre ans avant les faits réels, une guerre mondiale qui dure 20 ans et divise l'humanité en communautés primitives. Un jour, une mystérieuse organisation apparaît pour rebâtir la civilisation. Mais, en 2035, l'humanité replonge dans ses travers et dans la guerre civile. Il y a donc dans ce film une part d'utopie (le futur d'une humanité parfaite grâce à une intervention extra-terrestre) et de dystopie (le retour à la barbarie) ([→ extrait #23](#)).

Dans l'histoire de la littérature et du cinéma S-F, les **dystopies** sont beaucoup plus nombreuses que les utopies, puisque l'effet dramatique d'un futur désastreux est plus puissant. Les dystopies permettent de plus d'avoir un

regard politique critique sur l'évolution du monde. Parmi les plus célèbres dystopies, *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) décrit une ville haute habitée par des intellectuels riches et cultivés, tandis que la ville basse est peuplée par les ouvriers pauvres qui font fonctionner la ville ; dans *Soleil Vert* (R. Fleischer, 1973), on crée de la nourriture à partir des cadavres de personnes euthanasiées, et le film commence par une série d'images figurant la fin du monde connu (→ [extrait #24](#)) ; *Blade Runner* (R. Scott, 1982) se déroule dans un futur proche où la Terre est au bord de l'asphyxie, les peuples étant encouragés à émigrer vers les colonies stellaires, et où les androides sont devenus très courants et ressemblent aux humains (→ [trailer #25](#)) ; Denis Villeneuve en réalise la suite, prolongeant la dystopie en 2049 (*Blade Runner 2049*, 2017, → [trailer #26](#)) ; dans *Mad Max* (G. Miller, 1979), les nations sont entrées en guerre pour le contrôle du pétrole (→ [trailer #27](#)) ; dans *Bienvenue à Gattaca* (A. Niccol, 1997), le monde est régi par l'eugénisme, les parents ont la possibilité de choisir le génotype de leurs enfants de sorte à garder uniquement les meilleurs gènes possibles et éliminer les défauts des individus ; dans la saga *Matrix* (les Wachowski, 1999), la Terre est dévastée et les machines ont pris le contrôle du monde, utilisant les êtres humains comme source d'énergie.



Déluge (F. E. Feist, 1933) est le premier film **post-apocalyptique** de l'histoire du cinéma : nous suivons un petit groupe de survivants après qu'une série de catastrophes naturelles inexpliquées ont éclaté dans le monde et ont détruit la civilisation humaine (→ [extrait #28](#)). *Je suis une légende* (U. Ragona et S. Salkow, 1964, adapté du roman de Richard Matheson) met en scène le dernier être humain à avoir échappé à une épidémie qui a transformé les êtres humains en vampires (→ [extrait #29](#)). *Malevil* (C. de Chalonge, 1981, adaptation du roman de Robert Merle) se situe après une catastrophe nucléaire et met en scène les humains qui tentent de survivre dans un monde dévasté.

Passé, futur, présent alternatif et voyages dans le temps

Mais les œuvres de S-F ne se déroulent pas toujours dans le futur : elles peuvent se situer dans un **passé lointain**. C'est le cas de la saga *Star Wars* (le texte "Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...." apparaît au début de chaque épisode). De même, *2001, l'Odyssée de l'espace* commence par une scène où des primates pré-historiques découvrent un monolithe venu du futur pour en montrer les conséquences futures (→ [extrait #30](#)).



Le temps peut aussi être alternatif. Une **uchronie** est un temps parallèle au nôtre et différent, à cause de la modification d'un événement du passé. Philip K. Dick, dans son roman *Le maître du haut château*, imagine que les pays de l'Axe ont gagné la Seconde guerre mondiale et que l'Allemagne et le Japon se sont partagé le monde. Au cinéma, le film d'animation *Akira* (K. Otomo, 1988) est une uchronie qui prend place dans un Tokyo ravagé par la Troisième Guerre mondiale ayant eu lieu dans les années 1980 (→ [trailer #31](#)). Dans *Philadelphia Experiment* (S. Raffill, 1984), une mystérieuse expérience faite sur un bateau en 1943 projette deux marins en 1984 : le monde qu'ils découvrent a été modifié par l'événement survenu en 1943. Le film *Yesterday* (D. Boyle, 2019) décrit un monde où les Beatles n'ont pas existé, et *Jean-Philippe* (L. Tuel, 2006) un monde où le chanteur Johnny Hallyday n'a jamais eu de succès.

Enfin, la S-F est le moyen d'explorer la possibilité de **voyer dans le temps**. George Pal adapte en 1960 le roman de H. G. Wells, *La machine à explorer le temps*. La trilogie *Retour vers le futur* (R. Zemeckis, 1985-1990) popularise le thème. Dans *Terminator* (J. Cameron, 1984), un cyborg est envoyé dans le passé pour empêcher le futur asservissement des hommes par les machines. Dans *L'armée des douze singes* (T. Gilliam, 1995) un homme est envoyé dans le passé pour comprendre pourquoi l'humanité a, en 2035, presque disparu.

3. Histoire du cinéma de S-F

3.1. Le cinéma des premiers temps

Le cinéma muet a produit des films de science-fiction, souvent adaptés de romans du XIX^e siècle. On considère *Le voyage dans la lune* (G. Méliès, 1902) comme le premier film de S-F : l'auteur s'est inspiré des romans *De la Terre à la Lune* de Jules Verne (1865) et *Les Premiers Hommes dans la Lune* de H. G. Wells (1901). Méliès sera beaucoup imité, par exemple par Segundo de Chomon (*Le voyage sur Jupiter*, 1909 → [extrait #32](#)) et Enrico Novelli (*Un matrimonio interplanetario*, 1910 → [extrait #33](#)). Mais il existe déjà avant Méliès des films développant des thématiques de science-fiction : *An Over Incubated Baby* (Walter R. Booth, 1901), dans lequel une machine fait grandir artificiellement un bébé (→ [extrait #34](#)), ou *A la conquête de l'air* (F. Zecca, 1901), dans lequel un homme conduit une bicyclette volante (→ [extrait #35](#)).

En France, Abel Gance (*La folie du docteur Tube*, 1915) met en scène un savant fou qui crée une poudre qui distord les rayons lumineux et altère l'apparence des choses (→ [extrait #36](#)). En U.R.S.S., Protazanov réalise *Aelita* (1924), adaptation d'un roman de Tolstoï dans lequel des êtres humains visitent Mars (→ [extrait #37](#)). Fritz Lang réalise *Métropolis* en 1927, la description d'une mégapole dystopique en 2026 et *La femme sur la lune* (1929), l'histoire d'une expédition sur la lune.

3.2. Le cinéma des années 50

Si les années 30 sont celles du cinéma d'horreur avec les *Universal Monsters*, les années 50 seront celles de la S-F. **Hollywood** produit de nombreux films de série B à petit budget, qui ont pour but essentiel de divertir et multiplient les effets spéciaux à bas coût.

Cette production popularise les thèmes de la **conquête spatiale** (*Conquest of Space* → [extrait #38](#)) et de **l'invasion extra-terrestre** (*La guerre des mondes* → [extrait #39](#)), mais aussi des conséquences de l'invention de l'arme nucléaire : **Godzilla** et **Gamera**, deux célèbres monstres japonais, ont été réveillés par des radiations atomiques (*Godzilla*, I. Honda, 1954 → [trailer #40](#) ; *Gamera*, N. Yuasa, 1965 : → [trailer #41](#)).

Des **thématisques politiques** sont aussi abordées, comme celle de la Guerre froide (dans *Destination Moon*, l'URSS sabote une fusée américaine qui doit aller sur la lune. Les Américains y parviennent finalement, et ils s'approprient les premiers la lune au nom de Dieu et des États-Unis), ou des dystopies totalitaristes (l'adaptation du roman de G. Orwell, 1984, par Paul Nickell pour la télévision CBS en 1953, par M. Anderson en 1956 pour le cinéma, puis par M. Radford en 1984 → [extrait #42](#)).

Qu'est-ce qui a fait le succès des films de S-F dans les années 50 ? Il est en grande partie dû au public qu'il vise et à son mode de diffusion : ces films sont destinés aux adolescents et sont distribués dans les Drive-in.

Les **drive-in** sont des espaces de projections de films en plein air, auxquels le public assiste dans sa voiture. Le premier drive-in a été ouvert en 1932 aux États-Unis, et il y en a plus de 4000 en 1960. L'explosion des drive-in a pour corollaire la fermeture de nombreuses salles de cinéma, et elle met en difficulté les grands studios (les *majors*) qui assurent la production des films et leur distribution dans les salles.

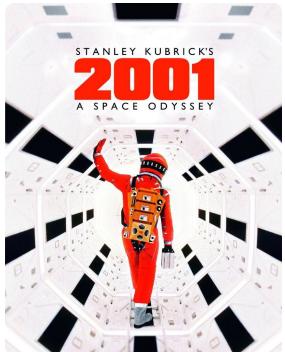


La popularité des drive-in vient de leur prix aligné sur celui des salles de cinéma, et du fait que les familles pouvaient venir avec leurs enfants sans craindre de déranger les autres spectateurs. Mais la plus grande intimité fournie aux clients donne aux drive-in une mauvaise réputation, jugés alors comme immoraux.

Ces Drive-in ont été l'occasion d'innovations techniques. Au début, des haut-parleurs étaient placés au niveau de l'écran, mais le son était trop fort pour les spectateurs de la première rangée et inaudible plus loin. En 1941, le **RCA** est inventé : un petit haut-parleur individuel à disposition de chaque véhicule, avec son réglage de volume.

À leur apogée, les Drive-in usaient de gadgets et de procédés publicitaires afin d'attirer encore plus de clients (petits monstres volants parmi les clients, petite ménagerie, cage de singes, célébrités faisant l'ouverture, groupes musicaux, et même des services religieux se produisant le dimanche avant le film).

Même si les films de S-F des années 50 sont souvent à petits budgets, il existe quelques exceptions. *Planète interdite* (F. McLeod Wilcox, 1956) en est l'exemple le plus célèbre. C'est le premier film de S-F à gros budget et en cinémascope. Il marque son époque par ses effets spéciaux et l'utilisation des effets sonores (→ [extrait #43](#)).



3.3. Le cinéma moderne

Le cinéma de S-F entre dans une nouvelle époque avec la sortie de *2001, l'odyssée de l'espace* (S. Kubrick, 1968). Il s'agit du premier film de science-fiction réellement ambitieux, qui en reprend les codes populaires tout en étant un film d'auteur à gros budget. Considéré par certains comme le meilleur film de l'histoire du cinéma, le film est construit sur un scénario complexe, qui débute à l'époque préhistorique et se poursuit dans un futur lointain (→ [extrait #44](#)).

La même année que *2001* sort *La planète des singes* (F. Schaffner, 1968), adaptation du roman éponyme de Pierre Boulle (1963). Le film, plus accessible et populaire que celui de Kubrick, se démarque de la production des années 50 par son désir de développer des thématiques sociales, philosophiques et politiques. Il est une satire de l'intolérance et du fanatisme religieux. Il aborde de manière métaphorique le mouvement afro-américain des droits civiques, la domination de l'espèce humaine sur la nature et la peur des conséquences d'un conflit nucléaire (→ [extrait #45](#)).

La saga *Star Wars* rendra définitivement populaire le cinéma de S-F. La première trilogie réalisée par Georges Lucas entre 1977 et 1982 (épisodes IV, V et VI → [extrait #46](#)), se déroule dans un passé lointain et dans une galaxie où s'affrontent les Chevaliers Jedi et les Seigneurs noirs des Sith, personnes sensibles à la Force, un champ énergétique mystérieux leur procurant des pouvoirs psychiques. Le monde de *Star Wars* est inspiré de nombreuses œuvres cinématographiques (serials, western, cinéma japonais), mais aussi littéraires (influences d'Edgar Rice Burroughs, de Frank Herbert, d'Isaac Asimov et de J. R. R. Tolkien). À son tour, le monde créé par George Lucas a influencé une génération de réalisateurs et contribué à la création de nouvelles techniques dans le domaine du cinéma, notamment en ce qui concerne le montage, les bruitages et les effets spéciaux. La saga aura un très fort impact dans la culture populaire et dans le cinéma. Elle a fait l'objet de nombreuses parodies et hommages et a donné naissance à une grande communauté de fans, qui réalisent notamment des fan-films.



Les films de S-F modernes ont souvent l'ambition de réfléchir à des problèmes scientifiques et philosophiques, alliant le divertissement et la réflexion. *Blade Runner* (R. Scott, 1982) est une adaptation libre du roman *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* (Philip K. Dick, 1966). Cet écrivain de S-F a inspiré de nombreux films (entre autres : *Total Recall* de Paul Verhoeven, 1990 ; *Planète hurlante* de Christian Duguay, 1995 ; *The Truman Show* de Peter Weir, 1998 → [extrait #47](#) ; *Minority Report* de Steven Spielberg, 2002 ; *A Scanner Darkly* de Richard Linklater, 2006 → [trailer #48](#)). Dans *Blade Runner*, Ridley Scott met en scène des androïdes impossibles à discerner de vrais êtres humains, et pose la question de la définition de l'Homme : sommes-nous réellement différents des machines ? Le style visuel du film (ville du futur chaotique et sombre, → [extrait #49](#)) en fait l'un des premiers films à développer une thématique dystopique.

Enfin, *Matrix* (trilogie réalisée par les Wachowski entre 1999 et 2003) s'inspire de théories philosophiques et scientifiques qui réfléchissent à la différence entre monde réel et monde virtuel. La saga dépeint un futur dystopique dans lequel les êtres humains vivent dans simulation virtuelle appelée « Matrice », créée par des machines douées d'intelligence qui retiennent les humains prisonniers et endormis. Ces films ont marqué par leurs effets spéciaux et leur recherche esthétique, avec par exemple l'emploi du "**bullet time**", effet de caméra mobile (une série d'appareils photo disposés en cercle) autour d'un sujet filmé au ralenti. Dans une séquence célèbre du premier film de la saga, Neo échappe aux balles dans une chorégraphie filmée en bullet time (→ [extrait #50](#)).

4. Les catégories de la S-F

Il y a de nombreux sous-genres dans la Science-fiction. En voici les principaux : le **space-opéra**, la **hard science-fiction**, le **cyberpunk**, le **steampunk**, la **dystopie**, le **post-apocalyptique**, le **voyage dans le temps** et l'**anticipation**.

4.1. Le Space Opera

Genre le plus classique de la S-F, le **space opera** articule ses intrigues autour de voyages dans l'espace. Ces récits mettent en scène des épopees interplanétaires, des vols habités à l'autre bout de la galaxie, des batailles spatiales, la colonisation de nouveaux mondes, la description de grands empires galactiques. C'est un cadre idéal pour l'aventure épique ou pour s'intéresser aux aspects sociaux, politiques et culturels de sociétés humaines placées dans un autre contexte. Exemples : *Star Wars*, *Star Trek*, *Stargate*, *Starship Troopers*, *H2G2 Le Guide du voyageur galactique*, *Interstellar*, *Les Gardiens de la Galaxie*, etc.



4.2. La Hard science-fiction

L'écrivain Allen Steele définit ainsi ce sous-genre : « *La hard S-F est une forme de littérature de l'imaginaire qui se construit autour de la science établie ou de son extrapolation prudente* ». Cette catégorie de récit repose donc sur l'extrapolation réaliste de découvertes scientifiques actuelles. La **hard science-fiction** imagine de la manière la plus vraisemblable possible les futurs progrès scientifiques. Elle repose sur les connaissances scientifiques actuelles. Elle offre un récit technologiquement et techniquement crédible. Exemples : *2001 l'Odyssée de l'Espace*, *La Machine à explorer le temps*, *Premier Contact*, *Her*, *Ex Machina*, etc.

4.3. Le Cyberpunk

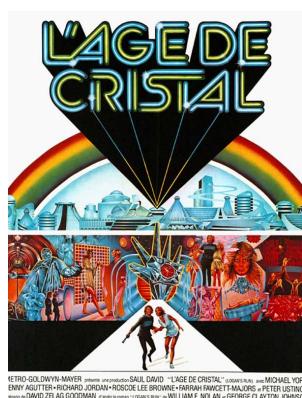
Le **cyberpunk** met souvent en scène un futur proche et dystopique, et une société techniquement avancée (notamment pour les technologies de l'information et la cybernétique). Elle décrit une civilisation qui a sombré dans le chaos, où la technologie est inquiétante, dangereuse et où elle asservit les êtres humains. Le héros y est

souvent prisonnier d'une mégalopole invivable ou d'une société numérique dont il ne peut s'échapper. Il aura affaire à des hackers, des cyborgs, des androïdes, des intelligences artificielles. Sombre, brutal, l'univers cyberpunk est né sous la plume de l'écrivain William Gibson (*Neuromancien*, 1984). Exemples : *New York 1997*, *Robocop*, *Ghost in the Shell*, *Matrix*, *Judge Dredd*, *Existenz*, *Matrix*, *Blade Runner* et *Blade Runner 2049*, etc.

4.4. Le Steampunk

Appelé aussi **rétro-futurisme**, le **steampunk** décrit un monde qui a pris du retard technologique à cause d'une rupture uchronique (événement historique alternatif qui change notre histoire). Notre société occidentale n'a pas suivi le développement technique et scientifique qu'on lui connaît et est restée bloquée au stade du 19e siècle, avec les moteurs à vapeur comme seule source d'énergie (d'où le terme anglais Steam = vapeur), et parfois la présence de magie pour suppléer ce retard. On considère souvent Jules Verne comme le précurseur de ce sous-genre. Exemples : *Wild Wild West*, *Numéro 9*, *SteamBoy*, *Metropolis*, *C'était Demain*, *20 000 lieues sous les mers*, *La Cité des enfants perdus*, etc.

4.5. La Dystopie



Il s'agit de films politiques qui décrivent une société totalitaire exerçant un contrôle absolu sur les citoyens au moyen de règles souvent injustes et brutales. La société est presque toujours séparée en deux parties : les privilégiés (une faible minorité) et les autres. La **dystopie** est le contraire de l'**utopie** : au lieu de présenter un monde parfait, la dystopie explore un futur indésirable, qu'il soit faussement heureux ou totalement invivable. Ce genre est le reflet pessimiste des préoccupations de notre époque. Exemples : *1984*, *Equilibrium*, *Metropolis*, *V pour Vendetta*, *Matrix*, *Soleil Vert*, *Bienvenue à Gattaca*, *L'âge de cristal*, *Hunger Games*, *Divergente*, etc.

4.6. Le Post-apocalyptique

Variante de la dystopie, le **post-apocalyptique** est certainement le sous-genre le plus à la mode actuellement (car nous sommes conscients d'être entrés dans l'**anthropocène**, l'ère où l'humain influence la biosphère au point de la mettre en danger, et que les théories de **l'effondrement** sont en vogue). Ces films se déroulent dans un futur proche et après une apocalypse (due à un accident nucléaire, une catastrophe climatique, un virus, une attaque extra-terrestre, etc.). Ils racontent les aventures des derniers survivants. Les thèmes sont la survie ou la reconstruction d'une société sur de nouvelles bases. C'est la fin d'un monde et un nouveau départ ou la disparition définitive de l'espèce humaine. Ce genre est souvent croisé avec celui de l'horreur et des films de monstres (notamment de **zombies**). Exemples : *Les Fils de l'Homme*, *La Guerre des Mondes*, *Terminator*, *L'Armée des 12 singes*, *Le jour où la Terre s'arrêta*, *Je suis une légende*, *Malevil*, *La route*, *28 jours plus tard*, etc.

4.7. Le Voyage dans le temps

Le **voyage dans le temps** peut être un genre à part entière ou l'un des thèmes d'une œuvre. Ce genre affronte les problèmes liés aux paradoxes temporels, comme le **paradoxe du grand-père** (un voyageur temporel se projette dans le passé et tue son grand-père avant même que ce dernier ait eu des enfants ; le voyageur n'a donc jamais pu naître ; mais, dans ce cas, comment a-t-il pu effectuer son voyage et tuer son grand-père ?). Il peut aussi amener à des réflexions sur l'histoire lorsque, par exemple, un personnage modifie l'événement historique qu'il voulait observer. Exemples : *La Machine à explorer le temps*, *Retour vers le futur*, *Terminator*, *Cloud Atlas*, etc.

4.8. L'Anticipation

L'**anticipation** est un sous-genre qui se déroule dans un futur proche, dans notre société, avec des technologies et savoirs scientifiques qui existent déjà à l'heure actuelle (avec parfois quelques évolutions mineures). Ces films puissent généralement dans l'actualité de leur époque, dont ils extrapolent les possibles évolutions afin de tenter de donner un aperçu réaliste du futur. C'est un genre qui évite donc les excès narratifs du space-opéra, pour se concentrer sur la description réaliste de notre société future, utopique ou dystopique. Exemples : *Soleil vert*, *Rollerball*, *Brazil*, *Orange mécanique*, *eXistenZ*, *Fahrenheit 451*, *District 9*, *Elysium*, *A Scanner Darkly*, *The Truman Show*, etc.

