SF

Par Bruce Sterling

Science-fiction, abréviation SF ou science-fiction, une forme de fiction qui traite principalement de l'impact de la science réelle ou imaginaire sur la société ou les individus. Le terme de science-fiction a été popularisé, sinon inventé, dans les années 1920 par l'un des principaux défenseurs du genre, l'éditeur américain Hugo Gernsback. Les Hugo Awards, décernés chaque année depuis 1953 par la World Science Fiction Society, portent son nom. Ces récompenses sont décernées aux meilleurs écrivains, éditeurs, illustrateurs, films et fanzines de SF.

Le monde de la science-fiction

La science-fiction est un genre moderne. Bien que les écrivains de l'Antiquité traitent parfois de thèmes communs à la science-fiction moderne, leurs histoires ne tentent pas de plausibilité scientifique et technologique, caractéristique qui distingue la science-fiction des écrits spéculatifs antérieurs et d'autres genres spéculatifs contemporains tels que la fantaisie et l'horreur. Le genre a officiellement émergé en Occident, où les transformations sociales provoquées par la révolution industrielle ont d'abord conduit les écrivains et les intellectuels à extrapoler l'impact futur de la technologie. Au début du 20e siècle, un éventail de «décors» classiques de science-fiction s'était développé autour de certains thèmes, parmi lesquels les voyages dans l'espace, les robots, les êtres extraterrestres et les voyages dans le temps (voir ci-dessous Principaux thèmes de la science-fiction). Les «théâtres» coutumiers de la science-fiction comprennent des avertissements prophétiques, des aspirations utopiques, des scénarios élaborés pour des mondes entièrement imaginaires, des catastrophes titanesques, des voyages étranges et une agitation politique de nombreuses saveurs extrémistes, présentées sous la forme de sermons, de méditations, de satires, d'allégories et parodies - présentant toutes les attitudes imaginables envers le processus de changement techno-social, du désespoir cynique à la félicité cosmique. Les auteurs de science-fiction recherchent souvent de nouveaux développements scientifiques et techniques afin de pronostiquer librement les changements techno-sociaux qui choqueront le sentiment de propriété culturelle des lecteurs et élargiront leur conscience. Cette approche était au cœur du travail de H.G. Wells, fondateur du genre et probablement son plus grand écrivain. Wells était un fervent élève du scientifique britannique du XIXe siècle T.H. Huxley, dont la défense acharnée de la théorie de l'évolution de Charles Darwin lui a valu l'épithète «Darwin's Bulldog». La carrière littéraire de Wells témoigne amplement du radicalisme latent de la science-fiction, de son affinité pour la satire agressive et les programmes politiques utopiques, ainsi que de ses terribles prédictions de destruction technologique.

Ce côté sombre et dystopique se voit notamment dans les travaux de T.H. Le petit-fils de Huxley, Aldous Huxley, qui était un satiriste social, un défenseur des drogues psychédéliques, et l'auteur

d’un classique dystopique, Brave New World (1932). Le sentiment de terreur a également été cultivé par H.P. Lovecraft, qui a inventé le fameux Necronomicon, un livre imaginaire de connaissances si féroce que tout scientifique qui ose le lire succombe à la folie. Sur un plan plus personnel, les œuvres de Philip K. Dick (souvent adaptées pour le cinéma) présentent des énigmes métaphysiques sur l'identité, l'humanité et la nature de la réalité. Peut-être le plus sombre de tous, les romans époustouflants du philosophe anglais Olaf Stapledon décrivent toute l’histoire humaine comme une bulle frêle et passagère dans le courant galactique froid de l’espace et du temps.

Les vues de Stapledon étaient plutôt spécialisées pour le lecteur typique de science-fiction. Lorsque le genre a commencé à se gélifier au début du XXe siècle, il était généralement peu recommandable, en particulier aux États-Unis, où il s'adressait pour la première fois à un public juvénile. Après la Seconde Guerre mondiale, la science-fiction s'est répandue dans le monde entier depuis son épicentre aux États-Unis, stimulée par des prouesses scientifiques toujours plus stupéfiantes, du développement de l'énergie nucléaire et des bombes atomiques à l'avènement des voyages dans l'espace, des visites humaines sur la Lune, et la possibilité réelle de cloner la vie humaine. Au 21e siècle, la science-fiction était devenue bien plus qu'un genre littéraire. Ses adeptes et pratiquants avides constituaient une sous-culture mondiale florissante. Les fans ont apprécié la variété apparemment infinie de produits et de passe-temps liés à SF, notamment des livres, des films, des émissions de télévision, des jeux informatiques, des magazines, des peintures, des bandes dessinées et, de plus en plus, des figurines de collection, des sites Web, des DVD et des armes jouets. Ils tenaient fréquemment des conventions bien organisées et bien fréquentées, au cours desquelles des costumes étaient portés, des objets artisanaux vendus et des chansons folkloriques chantées

Un exemple :

Ghost in the Shell

(□□□□□ , Kōkaku kidōtai, littéralement « policiers anti-émeute en carapaces offensives »),est un manga de Masamune Shirow au Japon entre 1989-1991.
Avec le personnage de Motoko Kusanagi qui a tous les attributs d’un être humain, si l’on met de côté son corps artificiel plus lourd et puissant, seul son cerveau (cyber-amélioré par des implants permettant d’accéder au réseau internet) étant d’origine. Ce personnage doute parfois de son humanité.

Le thème principal, abordé tout au long des œuvres de Masamune Shirow : qu’est-ce qu’être humain ?

Une liste non exhaustive des questions à portée philosophique que pose l’auteur peut être :
-qu’est-ce qui distingue l’être humain d’un robot pensant ayant conscience de son existence ?
-qu’est-ce qui fait la spécificité de la pensée humaine ?
-que peut-on considérer comme « être vivant » ?
-où se situe la frontière entre le corps et l’esprit ?

wikipedia

Des intelligences artificielles et des hommes

Par Pauline Croquet

Une lecture japonaise de l'arrivée des robots dans la société

Ghost in the Shell n'est pas une vision hostile de l'évolution humaine grâce à la technologie. Shirow comme Oshii sont technophiles sans écarter, dans une démarche néoluddiste, les conséquences pour l'homme et les dangers potentiels. *« D'après Oshii, le film a été mal compris en Occident. Il n'a aucune crainte sur l'évolution humaine. C'est un partisan du transhumanisme, des implants corporels »*, explique Julien Sévéon. Passionné d'innovation, Masamune Shirow, au risque d'amener de la lourdeur dans son manga, inonde les bas de cases de notes et explications, notamment sur les technologies et les inventions de son récit.

Cette vision bienveillante de la technologie et des robots n'est pas propre aux auteurs de *Ghost in the Shell*. *« Au Japon, il n'y a pas de rapport hostile à la machine. En Occident et depuis les débuts de l'industrialisation, on considère qu'elle remplace les hommes. C'est l'histoire de la révolte des canuts de Lyon, par exemple* [en 1831, les ouvriers du textile brisèrent les nouvelles machines à tisser, accusées de les concurrencer]*. Et il n'y a jamais vraiment eu de réconciliation. Dans la culture judéo-chrétienne, c'est une abomination de voir un homme dans une machine. C'est une idée qui va faire son chemin dans la SF occidentale »*, analyse l'historien Jean-Marie Bouissou.

Un scepticisme que confirme sur le terrain la roboticienne Serena Ivaldi, chercheuse dans l'équipe Larsen de l'Institut national de recherche en informatique et en automatique Nancy-Grand Est et qui travaille sur la collaboration et la confiance entre hommes et robots : *« Dans mes expériences en France, on constate un manque de confiance généralisé dans le robot. Par exemple, pendant des recherches où le robot aide l'homme à prendre des décisions, on se rend compte que, même s'il sait que le robot a probablement raison, l'humain veut garder le dernier mot et n'ira pas dans le sens du robot. L'homme a peur de perdre le contrôle et de se faire envahir par le robot. Après, cela varie vraiment selon les individus, la société, la culture et les contextes dans lesquels interviennent les robots. »*

Qui suis-je ?

La façon de percevoir les robots au Japon a en revanche été influencée par l'animisme et la croyance dans les yokai, des esprits qui peuvent animer certains objets domestiques. *« Dans la tradition japonaise, et cela remonte à bien avant les robots, les objets sont vivants, surtout les objets patinés par l'usage du temps, comme une vieille lanterne*, détaille Patrick Honnoré. *La question de l'invasion n'a jamais vraiment concerné les Japonais, cette question est plutôt venue avec la guerre froide. »* L'enjeu dans la SF nippone n'est pas de déterminer si les robots vont

devenir supérieurs aux humains mais plutôt de savoir qui l'on est et d'où l'on vient quand on est un robot.

La révolution des télécommunications a été « *largement anticipée par les œuvres cyberpunks, au point que ce genre est régulièrement considéré comme prophétique* », explique Thomas Michaud. Alors qu'Internet connaît ses prémices, *Ghost in the Shell* n'échappe pas à cet usage. « Ghost in the Shell *évoque de façon très concrète les réseaux, l'hyperconnexion et la connexion en permanence des êtres. A ce titre, cela n'a presque plus rien d'une œuvre de SF* », estime Julien Sévéon.

Manga

THE GHOST IN THE SHELL

攻殻機動隊



士郎正宗

SHIROW MASAMUNE

Glénat

Film 1995

https://www.youtube.com/embed/nOV_mpwkU8Y

Révision #5
Créé 2021-05-19 16:44:47 CEST par yu-ting su
Mis à jour 2021-05-21 08:45:24 CEST par yu-ting su