Document generated on 07/12/2025 12:29 p.m.

Québec français

La science-fiction pour la jeunesse
Entre l'utopie et l'anti-utopie

Claire Le Brun

Number 57, March 1985

URI: https://id.erudit.org/iderudit/47258ac

See table of contents

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)
1923-5119 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Le Brun, C. (1985). La science-fiction pour la jeunesse : entre l'utopie et l'anti-utopie. *Québec français*, (57), 42–45.

Tous droits réservés © Les Publications Québec français, 1985

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

La science-fiction pour la jeunesse entre l'utopie et l'anti-utopie

La science-fiction est une forme moderne de l'utopie, mais un nombre considérable de récits de science-fiction, et parmi eux plusieurs chefs-d'œuvre du genre, sont des anti-utopies, des visions de cauchemar nées des angoisses des contemporains devant les choix de société actuels. Les auteurs en laissent entrevoir les conséquences catastrophiques sur les cités de l'avenir. Ces tendances de la littérature pour adultes se reflètent-elles dans la littérature de jeunesse, qui entretient depuis Jules Verne des rapports étroits avec la science-fiction ? J'ai choisi d'aborder cette question par un survol thématique (plutôt qu'historique) de la science-fiction québécoise des vingt dernières années, des « succès » des années 60 aux œuvres significatives des années 80.

claire le brun *

Robots, extraterrestres et aventures dans l'espace

Pour situer les récits examinés dans l'ensemble de la science-fiction québécoise destinée à la jeunesse, commençons donc par un premier classement thématique. Les thèmes de la littérature « adulte » s'adaptent avec plus ou moins de bonheur à la littérature « de jeunesse » et les auteurs privilégient certaines sources d'inspiration : rencontre avec l'extraterrestre, voyage spatial, découverte de planètes merveilleuses, amitié avec le robot ou l'ordinateur.

Il est fréquent que ces motifs s'imbriquent dans le même récit pour donner aux « deux A » (Aventure et Amitié) de la littérature pour la jeunesse de nouvelles formes d'expression. Certains personnages ou lieux servent la fonction d'apprentissage de cette littérature : face à l'extraterrestre, sinon au robot ou au cerveau électronique, l'enfant apprend à se définir et à observer la société. Parmi les romans les plus représentatifs de ce courant, il faut citer *Titralak, cadet de l'espace* (1974) et *Nos amis robots* (1979) de Suzanne Martel, *Chanson pour un ordinateur* (1980) de Francine Loranger, *Visiteurs extraterrestres* (1984) de Monica Hughes. Parfois l'extraterrestre est l'occasion d'une réflexion sur le phénomène OVNI, comme dans *Les parallèles célestes* (1983) de Denis Côté. Certains thèmes apparaissent plus rarement : le voyage temporel (*Patrick et Sophie en fusée*, 1975, Monique Corriveau), la catastrophe nucléaire ou écologique (*La cavernale*, 1983, Marie-Andrée Warnant-Côté).

Enfin l'évocation de sociétés futures ou extraterrestres inspire régulièrement les écrivains pour la jeunesse. Les projections dans l'avenir donnent à lire, plus souvent qu'une Histoire du Futur, des histoires dans un futur, réplique exacte du présent à quelques améliorations technologiques près. Elles peuvent aussi servir de cadre à la pensée utopique. Ces sociétés d'ailleurs ou de demain prennent des formes très diverses, des planètes enchantées aux univers concentrationnaires.

Les récits retenus s'ordonnent autour de quatre axes : pays de cocagne, commandos de la paix, structures sociales de l'avenir, appels utopiques. Il va de soi que ce découpage vise à mettre en lumière les différentes manifestations de l'utopie et ne prétend nullement établir des cloisons étanches entre elles.

* Claire le Brun est responsable de la chronique « Science-fiction/Jeunesse » dans la revue *Imagine...*

Pays de cocagne

Les récits de science-fiction destinés aux enfants les transportent souvent sur des planètes où la vie n'est que délices. Avatar du conte de fées où les robots supplantent la vieille baguette magique ou résurgence d'une forme primitive de l'utopie : le pays de Cocagne.

Dans *L'enfant venu d'ailleurs* (1983) de Marie Page, humains et robots, maîtres et serviteurs, vivent en bonne intelligence. Les humains s'adonnent à la culture du corps et de l'esprit. Détenteurs d'un savoir immense, « ils ont inventé des merveilles auxquelles nous ne songeons même pas » ; leurs enfants ont des jouets très perfectionnés. Certains de nos fléaux leur sont inconnus, comme la prison et le tabac, que le héros découvre au Québec. On croit assister à la mise en place d'une utopie technologique, mais là n'est pas le propos de l'auteur. Le décor de rêve a pour fonction de faire ressortir le caractère insatisfait du héros. Les préoccupations sociales sont aussi étrangères à cette œuvre que la leçon morale y est explicite. Bien plus, cette leçon — « se contenter de ce qu'on l'on a » — équivaut à un rejet de la démarche utopique.

La ville fabuleuse (1982) d'Henriette Major propose aux enfants une définition de l'utopie : « pays imaginaire, pays idéal ». La ville, appelée Utopie, offre à ses visiteurs une véritable fête des sens et de l'imagination. Les festins, spectacles, divertissements sont dignes d'un authentique pays de cocagne, avec les raffinements qu'y peuvent apporter une multitude de robots. Les trouvailles font souvent oublier la banalité du thème. Le charme est rompu quand les héros apprennent les conditions d'admission en Utopie : accepter un conditionnement effaçant leurs facultés d'émotion pour amplifier celles de calcul et de raisonnement. À leur refus énergique, la ville disparaît, comme un mirage, ou une tentation réprimée. Le récit d'Henriette Major témoigne d'une attitude ambivalente, à la fois d'attirance et de crainte vis-à-vis de la technologie : ses robots, qui créent des jeux de mots ou un Musée Amusant, sont capables de l'humour et de la poésie dont on voudrait priver les humains.

L'enfant venu d'ailleurs et *La ville fabuleuse*, qui s'adressent à la même tranche d'âge (niveau primaire), sont des leurres utopiques. Tout se passe comme si le monde idéal n'était étalé sous les yeux des enfants que pour les amener à se satisfaire de leur monde.

Commandos de la paix

Dans leur projet utopique, des auteurs, tels Maurice Gagnon dans les *Unipax*, Yves Thériault dans les *Volpek*, Daniel Sernine dans les *Argus*, s'attachent à ce qui leur paraît sans doute l'enjeu majeur de notre temps : le maintien de la paix. Les trois séries ont pour thématique centrale la mise en place d'organismes voués à la prévention des guerres.

La série *Unipax* (à partir de 1965) de Maurice Gagnon met en scène, dans une société de l'avenir, une organisation militaire chargée de sauvegarder la paix mondiale. Unipax est un « fait nouveau dans l'Histoire ». Pour les membres de l'association, le respect de la vie humaine s'applique même aux pires criminels qu'ils parviennent à transformer en honnêtes citoyens. Le projet utopique des *Unipax* repose sur une armée pacifiste, voire non violente. Maurice Gagnon est également l'auteur, en littérature pour adultes, d'un roman de science-fiction anti-utopique ambitieux, *Les tours de Babylone* (1972).

La série *Volpek* (à partir de 1965) d'Yves Thériault se déroule sur fond d'utopie. En 1975, les voyages intersidéraux sont de pure routine ; la pauvreté est en voie de disparition ; le Québec a obtenu un « statut spécial d'État dans l'État » et surtout la paix est quasi universelle. Seule la guerre menée dans l'ombre par les membres de l'O.U.R.S. (Organisation Universelle de la Révolution Socialiste) menace l'équilibre. Ces derniers sont identifiés par l'auteur aux Forces du Mal qui « survivent toujours et empêchent que ne s'établisse à jamais la sérénité des peuples sur la terre, en cette ère de progrès » (*La montagne creuse*, 1965). L'agent canadien Volpek protège le monde libre contre les assauts des grandes nations socialistes où se sont réfugiées toute la soif de pouvoir et la cupidité de la nature humaine.

Pour Daniel Sernine (*Organisation Argus*, 1979 et *Argus intervient*, 1983), les sociétés humaines sont corrompues, les gouvernements irresponsables et les hommes globalement médiocres. La place des meilleurs d'entre eux n'est pas sur Terre. Les spécimens d'humanité les plus brillants ont formé une société idéale sur la planète Erymède et se sont donné pour tâche de surveiller la Terre pour empêcher une guerre atomique. Ces sujets reçoivent par hypnopédagogie une formation scientifique et technique. Leur philosophie est pacifiste, égalitaire et écologiste. Les manipulations génétiques et le métissage ont créé une race de petite taille, vivant dans la pénombre et à basse température, économisant ainsi espace et énergie. L'utopie de Sernine prend la forme d'une société spartiate, réservée à des êtres supérieurs investis d'une haute mission.

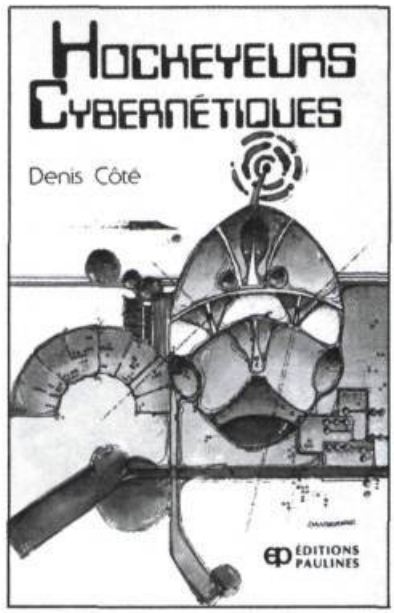
Dans chacune de ces séries, le danger est perçu différemment selon les idées politiques des auteurs, mais en définitive il provient toujours des mauvais penchants des humains. Chez Gagnon et Thériault, l'utopie, déjà en place, doit être défendue. Pour Sernine, d'un pes-

simisme moins courant en littérature de jeunesse, elle n'est possible qu'ailleurs, et pour le petit nombre.

Structures sociales de l'avenir

En SF pour adultes, les romans qui ont pour objet le fonctionnement de la société donnent lieu soit à des utopies soit à des anti-utopies. En SF pour jeunes, la démarcation n'est pas si nette.

Surréal 3000 (1963) de Suzanne Martel décrit la vie souterraine de Montréalais du XXXe siècle dont les ancêtres ont échappé à l'holocauste nucléaire en se réfugiant sous le Mont-Royal. Conformisme, uniformité, contrôle sont la rançon de la survie dans un espace restreint. Tout écart à la norme, considéré comme un manque de civisme, est signalé par les innombrables robots-inspecteurs, écrans-espions, cadrans-contrôleurs. Un chahut ou un abus de dessert peut faire perdre à un enfant le statut de citoyen de première classe lui donnant accès à des études poussées. Cette société n'est pas présentée sous un angle négatif puisque les contraintes sont nécessaires au bon fonctionnement de la communauté. L'étroite surveillance que se sont imposée les Surréalais est compensée



par leur sens de la solidarité et leur culte de la paix. Cependant la dynamique du récit repose sur le cheminement des héros vers l'air libre et la découverte progressive d'une société primitive, qui signifient pour les Surréalais la révélation de la nature et de Dieu. Le dénouement, par la fusion entre les deux civilisations, suggère une réconciliation de la technologie et de la spiritualité.

La trilogie de Monique Corriveau: *Compagnon du soleil, La lune noire, Le temps des chats* (1976) propose une société de l'avenir, Ixanor, qui présente des similitudes avec *Surréal 3000*: ingérence de l'ordinateur dans la vie privée, uniformité et conformisme. Mais Ixanor porte de surcroît les marques d'une société totalitaire. Tracasseries policières, délation et dissimulation sont le quotidien des Ixans. Tout contribue à renforcer l'apathie et l'isolement des citoyens ordinaires drogués à l'euforia, la boisson nationale, l'eau potable étant réservée à la classe dirigeante. Le pays vit dans l'instant, la mort est gommée — on «part» —, l'étude de l'histoire est le privilège des chefs. Ixanor a cru régler le problème de la surpopulation en divisant ses citoyens en deux groupes,

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

BILLON, Pierre, *l'Enfant du cinquième nord*, Montréal, Québec/Amérique, [1982], 323 p. (Coll. 2 Continents).

CORRIVEAU, Monique, *Patrick et Sophie en fusée*, Montréal, Héritage, [1975], 265 p. (Coll. Katimavik).

——, *Compagnons du Soleil*, Montréal, Fides, [1976], 3 vol.: t. I: *l'Oiseau de feu*, 333 p.; t. II: *la Lune noire*, 333 p.; t. III: *le Temps des chats*, 261 p. (Coll. Intermondes) [sous boîtier].

CÔTÉ, Denis, *Hockeyeurs cybernétiques*, [Montréal], Éditions Paulines, [1983], 117 p. (Coll. Jeunesse-Pop).

——, *les Parallèles célestes*, Montréal, Hurtubise HMH Jeunesse, [1983], 168 p.

GAGNON, Maurice, *Unipax intervient*, Montréal, Lidec, [1965], 118 p. (Coll. Lidec-Aventures).

——, *les Savants réfractaires*, Montréal, Lidec, [1965], 119 p. (Coll. Lidec-Aventures).

——, *le Trésor de la Santissima Trinidad*, Montréal, Lidec, [1966], 143 p. (Coll. Lidec-Aventures).

——, *Une aventure d'Ajax*, Montréal, Lidec, [1966], 142 p. (Coll. Lidec-Aventures).

——, *Opération Tanga*, Montréal, Lidec, [1966], 147 p. (Coll. Lidec-Aventures).

——, *Alerte dans le Pacifique*, Montréal, Lidec, [1967], 155 p. (Coll. Lidec-Aventures).

——, *Un complot à Washington*, Montréal, Lidec, [1968], 150 p. (Coll. Lidec-Aventures).

——, *Savax à la rescousse*, Montréal, Lidec, [1968], 151 p. (Coll. Lidec-Aventures).

——, *les Tours de Babylone*, Montréal, l'Actuelle, [1972], 191 p.

HUGHES, Monica, *Visiteurs extra-terrestres*, Montréal, Héritage, [1983], p. (Coll. Galaxie).

LORANGER, Francine, *Chansons pour un ordinateur*, illustrations de Laurent Bouchard, Montréal, les Éditions Fides, [1980], 101 p. (Coll. le Goéland).

MAJOR, Henriette, *la Ville fabuleuse*, illustrations de Micheline Duranceau, Montréal, Héritage, [1982], 113 p. (Coll. Pour lire avec toi).

MARTEL, Suzanne, *Surréal 3000*, Montréal, Éditions du Jour, [1963], 157 p. Coll. Aventure et science-fiction).

——, *Titralak, cadet de l'espace*, Montréal, Héritage, [1974], 282 p. (Coll. Katimavik).

——, *Nos amis robots*, Montréal, Héritage, [1981], 241 p. (Coll. Galaxie).

PAGÉ, Marie, *l'Enfant venu d'ailleurs*, Montréal, Héritage, [1983], 115 p. (Coll. Pour lire avec toi).

RENAUD, Bernadette, *la Dépression de l'ordinateur*, [Montréal], Fides, [1981], 101 p. (Coll. des Mille Îles).

ROCHON, Esther, *En hommage aux araignées*, Montréal, l'Actuelle, [1974], 127 p.

SERNINE, Daniel, *Organisation Argus*, illustrations de Gabriel Beney, [Montréal], Éditions Paulines, [1979], 113 p. (Coll. Jeunesse-Pop).

——, *Argus intervient*, [Montréal], Éditions Paulines, [1984], 159 p. (Coll. Jeunesse Pop).

SIMPSON, Danièle, *l'Arbre aux tremblements roses*, [Montréal], Éditions Paulines, [1984], 103 p. (Coll. Jeunesse-Pop).

THÉRIAULT, Yves, *la Montagne creuse*, Montréal, Lidec, [1965], 140 p. (Coll. Lidec-Aventures, série Volpek, nº 1).

——, *le Secret de Mufjarti*, Montréal, Lidec, [1965], 135 p. (Coll. Aventures et fantaisie, série Volpek, nº 2).

——, *les Dauphins de Monsieur Yu*, Montréal, Lidec, [1966], 142 p. (Coll. Lidec-Aventures, série Volpek, nº 3).

——, *le Château des petits hommes verts*, Montréal, Lidec, [1966], 134 p. (Coll. Lidec-Aventures, série Volpek, nº 4).

——, *le Dernier Rayon*, Montréal, Lidec, [1966], 139 p. (Coll. Lidec-Aventures, série Volpek, nº 5).

——, *la Bête à 300 têtes*, Montréal, Lidec, [1967], 118 p. (Coll. Lidec-Aventures, série Volpek, nº 6).

——, *les Pieuvres*, Montréal, Lidec, [1967], 127 p. (Coll. Aventures et fantaisie, série Volpek, nº 7).

——, *les Vampires de la rue Monsieur-le-Prince*, Montréal, Lidec, [1968], 143 p. Coll. Aventures et fantaisie, série Volpek, nº 8).
[La série Volpek, annotée et préfacée par Anthony Mollica, a été rééditée au Centre éducatif et culturel entre 1980 et 1982].

WARNANT-CÔTÉ, Marie-Andrée, *la Cavernale*, [Montréal], Pierre Tisseyre/CLF, [1983], 104 p. (Coll. Conquêtes).

Aurélien BOIVIN

ceux de jour et ceux de nuit, qui se partagent logements et lieux de travail, avec une rotation chaque année au solstice d'été. Mais une nouvelle caste s'est formée, qui ne vit que le jour, les compagnons du Soleil, tandis que des réprouvés, ceux de la Lune noire, sont relégués à la nuit. Les trois romans relatent la montée de la résistance, jugée « utopique » par certains protagonistes, et son succès, contre tout espoir.

Hockeyeurs cybernétiques (1983) de Denis Côté donne du Québec et de la Terre du XXIe siècle un aperçu sinistre. À Québec, comme dans les autres grandes villes du monde, les Inactifs s'entassent dans les ruines de l'Ancienne Ville, dans l'attente du prochain match de hockey qui donnera un sens à leur existence. Les Actifs sont plus décemment logés dans la Nouvelle Ville, au prix d'un travail épuisant à l'usine. Le vedettariat sportif permet à quelques jeunes d'échapper au cercle infernal. Étoile du hockey, le héros fait la pénible découverte du système qui l'entretient : injustices sociales de plus en plus criantes à mesure que les richesses naturelles disparaissent, concentration des biens et des pouvoirs aux mains de quelques-uns, corruption des gouvernements, contrôle total des médias. Les riches ont tout acheté, même une quasi-immortalité. Il n'a d'autre issue que de s'enfuir dans les faubourgs crasseux de son enfance.

Ces trois œuvres qui montrent l'avenir sous un jour inquiétant ont à voir avec l'anti-utopie. *Hockeyeurs cybernétiques* place dans un futur proche des extrapolations de phénomènes sociaux et de données économiques d'aujourd'hui. C'est une anti-utopie sans échappatoire, qui participe d'un courant important de la science-fiction pour adultes. Cette tendance est rare en littérature de jeunesse où le dénouement optimiste est de règle. Elle est toutefois largement représentée par la collection « Travelling sur le futur » (Duculot-Lidec) dont la ligne éditoriale est de faire réfléchir les adolescents sur les implications décisives des choix de société actuels. Par contre, *Compagnon du soleil* est une anti-utopie parcourue par un souffle utopique. Dans cette œuvre, la prise de conscience du héros s'accompagne d'une action positive, alors que dans *Hockeyeurs cybernétiques* elle se solde par un constat d'impuissance. C'est *Surréal 3000*, récit post-catastrophe pourtant, qui se rapproche le plus de l'esprit de l'utopie. Le contrôle social, mal nécessaire, n'a pas eu raison de l'esprit d'initiative des Surréalais qui vont accéder à une vie plus libre sans perdre les acquis de leur civilisation.

Appels utopiques

Terminons brièvement par des œuvres qui n'empruntent pas le cadre habituel de l'utopie, mais sont porteuses d'un potentiel utopique.

On peut parler d'appel utopique au sujet d'*En hommage aux araignées* (1974) d'Esther Rochon où le peuple déchu des Asven réapprend l'espoir. En s'aventurant dans les caves de la citadelle, la jeune narratrice se réapproprie symboliquement le passé des siens. Exorcisant les vieilles craintes, elle rend l'avenir possible.

La dépression de l'ordinateur (1981) de Bernadette Renaud conte les états d'âme d'un ordinateur si humain qu'il sombre dans la dépression nerveuse. Il guérira en programmant un traitement inédit de la maladie. Le récit de Bernadette Renaud fait, avec humour, un traitement démythificateur de la machine.

L'arbre aux tremblements roses (1983) de Danièle Simpson décrit une planète toute de beauté et s'adresse plus à l'imagination qu'à la raison. L'ensemble du récit est une incitation à la tolérance et à la souplesse d'esprit.

Conclusion

Ce rapide panorama montre que les préoccupations utopiques sont loin d'être absentes de la littérature pour la jeunesse. Qu'elles s'expriment à travers la science-fiction n'est pas pour surprendre, puisque — après tout — c'est la science-fiction qui, en littérature, prend en charge la réflexion socio-historique autrefois dévolue au genre utopique. Cette réflexion se développe dans un cadre en apparence diamétralement opposé à celui de l'utopie : l'anti-utopie. Or la science-fiction pour la jeunesse présente cette particularité par rapport à la science-fiction pour adultes qu'elle n'établit pas de frontières nettes entre l'anti-utopie et l'utopie. Il y a là sans doute un trait de la science-fiction pour la jeunesse qui doit, même dans ses œuvres les plus sombres, s'ouvrir sur d'autres possibles, donner lieu à d'authentiques utopies. ■