

## **Science-fiction et cognition**

Philippe D. Mather

---

Cinéma et cognition

Volume 12, numéro 2, hiver 2002

URI : [id.erudit.org/iderudit/024881ar](http://id.erudit.org/iderudit/024881ar)

DOI : [10.7202/024881ar](https://doi.org/10.7202/024881ar)

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

Cinémas

ISSN 1181-6945 (imprimé)  
1705-6500 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

Citer cet article

Philippe D. Mather "Science-fiction et cognition." *Cinémas* 122 (2002): 75–88. DOI : [10.7202/024881ar](https://doi.org/10.7202/024881ar)

---

Tous droits réservés © Cinémas, 2002

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne. [<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>]

---

**érudit**

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. [www.erudit.org](http://www.erudit.org)

# Science-fiction et cognition

Philippe Mather

## RÉSUMÉ

Cet article tente de faire le point sur les contributions scientifiques de la psychologie cognitive à la théorie du genre, et celle du cinéma de science-fiction en particulier. Le répertoire thématique de la science-fiction est mis à profit pour illustrer la typologie des schémas cognitifs proposée par David Bordwell. La théorie des émotions de Torben Grodal est aussi évaluée en fonction de sa capacité à expliquer une dimension affective de la science-fiction : le sentiment de l'éloignement.

## ABSTRACT

This article seeks to evaluate the scientific contributions of cognitive psychology to genre theory and science-fiction film theory in particular. The science-fiction genre's thematic lexicon is called upon to illustrate the concept of cognitive schemata, as put forth by David Bordwell. Torben Grodal's cognitive theory of emotions is also examined for its potential explanatory value in regards to the science-fiction genre's emotional parameter, estrangement.

La science-fiction est un genre paradoxal dans la mesure où il se situe à mi-chemin entre le réalisme (vraisemblance scientifique) et le fantastique (délire spéculatif sur des mondes éloignés). Il représente une sorte de mariage impossible entre la raison (science) et l'émotion (fiction). Cette tension est évoquée par l'image de l'androïde Roy Batty dans *Blade Runner* (Scott, 1982), illustrant la page couverture du récent ouvrage collectif dirigé par Carl Plantinga et Greg Smith (1999), et intitulé *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. La science-fiction

possède donc à la fois une composante cognitive, que l'on attribuera principalement à son idéologie scientifique, et une composante affective, qui se manifeste par un sentiment d'éloignement et d'émerveillement. Comment rendre compte des mécanismes de production de sens et d'affects dans le cinéma de science-fiction, de manière à expliquer l'interaction entre ces deux composantes apparemment antithétiques? Nous opposerons certaines théories sémiologiques du cinéma (tant d'inspiration structurale que pragmatique) à la psychologie cognitive du cinéma telle que pratiquée par David Bordwell et Torben Grodal, notamment, afin d'évaluer l'utilité scientifique de ces deux approches dans la détermination de l'identité générique de la science-fiction au cinéma.

Le cinéma de science-fiction est un genre caractérisé par une focalisation thématique sur la science et la technologie et sur les effets possibles de celles-ci sur la société contemporaine, dont le principal procédé formel est un cadre imaginaire, différent du monde empirique de l'auteur, et qui épouse l'idéologie scientifique associée à l'avènement de l'ère industrielle. C'est ainsi que nous avons défini le cinéma de science-fiction, dans une perspective sémio-pragmatique (Mather, 1995, p. 77). Ainsi, le genre possède ses propres règles de lecture, règles issues de l'espace social dont tout lecteur compétent fera usage en fonction de ses connaissances personnelles. Il semble donc raisonnable de penser que la psychologie cognitive du cinéma puisse apporter une contribution utile à la théorie du genre, surtout si l'on considère l'idéologie scientiste de la science-fiction.

À première vue, la psychologie cognitive apparaît en effet comme une approche théorique faite sur mesure pour expliquer la nature du cinéma de science-fiction. D'une part, la psychologie cognitive est une science expérimentale dont les hypothèses sont vérifiables empiriquement, ce qui permet au théoricien d'établir des liens précis entre les composantes textuelles des films et les activités cognitives des spectateurs. D'autre part, la science-fiction est un genre narratif dont le discours épouse globalement l'épistémè scientifique, et qui constitue une forme d'expérience mentale, de *Gedankenexperiment* basée sur une hypothèse fictionnelle. Cependant, une analyse plus détaillée de

la notion de cognition en science-fiction révèle que le rapprochement entre psychologie cognitive et science-fiction n'est pas aussi utile qu'on pourrait le croire.

D'un point de vue immanent, l'expérience mentale de la science-fiction est incarnée par le récit. C'est ce dernier qui articule les rapports actantiels et spatiotemporels de l'expérience, rapports qui s'effectuent en termes de choix paradigmatiques. Ces rapports se veulent aussi falsifiables dans toutes les articulations narratives du récit, à tous les points de transition entre les événements, à chaque étape de l'expérience fictionnelle. Le tout adopte donc la structure d'une expérience mentale narrative voisine de la parabole, selon Darko Suvin (1988, p. 201), éminent théoricien de la science-fiction.

Deux problèmes font surface dès que l'on examine des récits de science-fiction de plus près. En termes de rapports actantiels et de choix paradigmatiques, il devient difficile de démontrer que les récits de science-fiction possèdent une forme plus logique ou « scientifique » que les récits relevant d'autres genres. De fait, si l'on dégage les œuvres de science-fiction de leur thématique scientifique, on s'aperçoit qu'elles adoptent des structures narratives relativement conventionnelles, qui peuvent être analysées par des méthodes structurales comme celle de Claude Bremond dans « La logique des possibles narratifs ». La méthode de Bremond (1966, p. 67) emploie une logique binaire dans la description de la progression narrative des récits (actualisation ou non-actualisation du but à atteindre), description immanente que l'on peut sans doute étendre à l'activité cognitive du spectateur. Mais dans les deux cas, rien ne distingue ici la science-fiction des autres genres narratifs.

Le deuxième problème concerne l'analogie entre la structure narrative de la science-fiction et la méthode expérimentale. On se rend vite compte que l'analogie n'a qu'une valeur heuristique, que les récits de science-fiction ne constituent pas une illustration de la méthode scientifique mais renvoient plus exactement à l'idéologie du genre. Cette idéologie positiviste peut être entendue de manière pragmatique comme un contexte présuppositionnel, mais on ne trouve jamais en science-fiction de quoi illustrer de manière stricte les principes énoncés par Karl

Popper, par exemple, dans son ouvrage sur l'épistémologie des sciences *Conjectures et réfutations*. L'axe du désir continue de faire partie intégrante de la structure narrative du genre, et débordé le cadre strictement cognitif de la science désintéressée.

Lorsqu'on parle de cognition en science-fiction, il s'agit de la dimension thématique du genre ainsi que de son idéologie scientifique. Ces aspects font partie de l'horizon intertextuel du genre, et sont donc des considérations d'ordre pragmatique. Du point de vue des sciences cognitives et de la question du traitement de l'information, les règles de lecture d'un genre ne sont concevables que comme des procédures « top-down ». On peut esquisser une typologie des schémas cognitifs caractérisant la science-fiction au cinéma, tout en interrogeant l'apport scientifique de cette démarche comparativement à la théorie du genre établie<sup>1</sup>.

Empruntant des catégories définies par le psychologue Reid Hastie, David Bordwell décrit dans son livre *Narration in the Fiction Film* (1985, p. 34-36) divers types de schémas qui guident l'activité cognitive du spectateur, schémas issus autant de l'expérience du monde « réel » que de l'intertextualité littéraire. Passant du particulier au général, il commence par les schémas prototypes, c'est-à-dire par les schémas qui permettent d'identifier des actants, des actions, des buts et des lieux. On reconnaît là certaines catégories de la théorie structuraliste, tels les informants et les actants. Les schémas prototypes propres à la science-fiction refléteront normalement ce que plusieurs théoriciens du genre considèrent comme sa matrice syntactico-sémantique, soit l'éloignement (ou défamiliarisation) et la cognition scientifique (Malmgren, 1991, p. 23-31).

La science-fiction se caractérise notamment par des actants hétéromorphes, soit des formes de vie ou d'intelligence artificielle ou extraterrestre (Bouchard, 1993, p. 188). Dans la catégorie de la cybernétique et de l'intelligence artificielle, on fera des distinctions importantes entre robots, androïdes, cyborgs et ordinateurs. Mais toujours, ces actants invitent à s'interroger sur la nature de l'homme. Si un cyborg possède des prothèses artificielles (non biologiques), cesse-t-il d'être un homme? En ce début de troisième millénaire, l'*homo sapiens* se sépare difficilement de sa

montre-bracelet et de son téléphone cellulaire, sans parler des verres de contact et du stimulateur cardiaque. Est-il toujours un être humain ? Peut-on définir l'humanité par la conscience ou les émotions ? Que dire d'actants tels que HAL 9000 dans *2001 : l'odyssée de l'espace* (Kubrick, 1968), V'Ger dans *Star Trek : The Motion Picture* (Wise, 1979), Roy Batty dans *Blade Runner* (Scott, 1982) ou David dans *A.I.* (Spielberg, 2001) ?

Quant aux formes de vie biologique, on notera des prototypes tels les mutants, créatures de l'ère atomique qui souvent obtiennent des pouvoirs extrasensoriels ou deviennent des géants, sans parler des produits de l'eugénique posthitlérienne dans un film tel *Gattaca* (Nicol, 1997). Les animaux sont dotés de conscience dans *La Planète des singes* (Schaffner, 1967), des formes de vie végétale menacent l'humanité dans *L'Invasion des profanateurs de sépultures* (Siegel, 1956), les habitants de la base Alpha affrontent des minéraux intelligents dans l'épisode *All That Glisters* de la série télévisée *Cosmos : 1999* (Austin, 1976), et le capitaine Kirk est capturé par une entité gazeuse dans l'épisode *Metamorphosis* de la série télévisée *Star Trek* (Senensky, 1967). Parmi les actants de la science-fiction, on retrouve aussi les symbiotes, êtres composés d'au moins deux formes de vie, comme le personnage Dax dans *Star Trek : Deep Space Nine* (série télévisée — Carson, 1993), et les entités collectives qui conjuguent leurs énergies spirituelles pour constituer une gestalt, telles les fourmis intelligentes du film *Phase IV* (Bass, 1974).

Les actions de la science-fiction se déroulent tant sur Terre, dans un avenir utopique ou antiutopique, que sur de lointaines planètes. L'environnement postatomique de films tels *A Boy and His Dog* (Jones, 1975), *The Road Warrior* (Miller, 1981) et *Terminator* (Cameron, 1984) a fait l'objet d'une étude par Hélène Puiseux intitulée *L'Apocalypse nucléaire et son cinéma*. L'antiutopie comprend également le scénario malthusien du monde pollué et surpeuplé, que l'on retrouve en particulier dans le film *Soleil vert* (Fleischer, 1973), et le monde contrôlé par des ordinateurs, comme dans *Colossus : The Forbin Project* (Sargent, 1970) ou encore *THX-1138* (Lucas, 1971).

Les univers parallèles constituent une autre catégorie de lieux. Les protagonistes du film *Journey to the Far Side of the Sun*

(Parrish, 1970) découvrent un double de la planète Terre caché derrière le soleil, et, dans l'épisode *The Alternative Factor* de la série télévisée *Star Trek* (Oswald, 1967), la rencontre entre un personnage et son double d'antimatière serait fatale à notre univers. La cité close, souterraine ou en surface, figure dans *L'Âge de cristal* (Anderson, 1976), et la cité spatiale, que ce soit une station ou un vaisseau, constitue un lieu de prédilection pour la science-fiction.

Le deuxième type de schéma cognitif présenté par Bordwell (1985, p. 34-35) est le schéma patron, ou « template schemata ». Il s'agit surtout de la connaissance des structures narratives canoniques, telle la phrase herméneutique de Barthes. Selon nous, la science-fiction au cinéma utilise globalement les mêmes structures narratives que les autres genres, mais colorées par une attitude de lecture singulière qui reflète la spécificité thématique et idéologique du genre, notamment par la création d'un monde fictif à la fois éloigné et cohérent, différent et réaliste. On notera, par exemple, la technique réaliste du dialogue didactique, qui constitue un des schémas patrons les plus caractéristiques du cinéma de science-fiction.

Le personnage-narrateur est une variante du dialogue didactique, forme enchâssée de la structure du discours narratif dans laquelle deux personnages fictifs servent de relais intradiégétique à l'énonciation. Un acteur-narrateur et un acteur-lecteur représentent respectivement des intermédiaires fictifs à l'acte énonciatif et à celui de la réception. Dans une scène du film *Event Horizon* (Anderson, 1997), le personnage interprété par Sam Neill est un scientifique doté d'un certain prestige cognitif, un spécialiste, qui donne une petite leçon de physique théorique sur l'hyperespace aux personnages non informés, néophytes ou apprentis se trouvant à bord du vaisseau spatial. Une autre version du dialogue didactique est la mise en abyme, figure dans laquelle la narration est médiatisée, le plus souvent au moyen de la radio ou de la télévision, ce qui implique une forme de surcadrage. Dans une scène de *Jurassic Park* (Spielberg, 1993), c'est un dessin animé destiné aux visiteurs d'un parc de loisirs qui naturalise l'explication de la procédure de clonage d'animaux préhistoriques.

Bordwell ajoute que le spectateur est également pourvu de connaissances concernant le style cinématographique (1985,

p. 36-37). À cet égard, l'éloignement en science-fiction est largement tributaire des effets spéciaux, des moments de spectacle qui constituent, pour Brooks Landon, la nature même du genre au cinéma (1992, p. 63). Dans une perspective cognitive, Stephen Prince donne l'exemple du gros plan d'un visage illuminé exprimant un sentiment d'émerveillement, ce qui dans le cinéma de science-fiction évoque souvent une présence extraterrestre (1997, p. 367). On ajoutera la révélation cognitive, résultat d'un recadrage qui nous dévoile un objet non vu dans le hors-champ. Ce schéma stylistique se manifeste assez souvent par un élargissement du champ de vision : les moments de révélation cognitive dans les films de science-fiction sont souvent des moments de recul physique. On part d'un plan moyen ou même rapproché d'un personnage ou d'un objet connu, d'une image relativement banale en somme, pour ensuite placer cet objet dans un contexte spatial plus large, dans un plan général. Ce contexte se révèle souvent étonnant, différent du *Weltbild* du spectateur, mais on retiendra le fait du recul, de l'éloignement physique qui reflète de manière littérale la distance critique, donc cognitive, que le spectateur est invité à prendre par rapport aux événements diégétiques.

On se souviendra par exemple du travelling arrière dans l'ultime plan du film *Solaris* (Tarkovski, 1972), alors que le retour nostalgique du protagoniste à sa maison natale est resitué : la maison se trouve sur une île flottant sur l'océan de la planète Solaris. Un mouvement arrière également impressionnant dans le film *The Arrival* (Twohy, 1996) révèle des conditions climatiques surprenantes lorsqu'une scientifique examine un champ de blé situé au pôle Nord. Une vision astronomique de la voie lactée nous est proposée au début du film *Contact* (Zemeckis, 1997), lorsqu'on quitte une scène familiale pour considérer sa place dans la galaxie. Un recul semblable met fin au film *Men In Black* (Sonnenfeld, 1997), qui situe notre univers dans un jeu de billes opposant des personnages extraterrestres.

Le troisième et dernier type de schéma cognitif proposé par Bordwell (1985, p. 36) est le schéma procédural. Les schémas procéduraux sont des protocoles de lecture utilisant les schémas prototypes et les schémas patrons pour organiser l'information conformément à certains types de déterminations. Il est intéres-



sant de noter que de la même façon que Bordwell s'est inspiré de la narratologie structuraliste pour fournir des exemples de schémas prototypes (actants et informants), il a emprunté l'idée de motivation thématique au formaliste russe Boris Tomachevski (1965, p. 282), caractérisant à partir d'elle quatre schémas procéduraux.

Le premier schéma procédural est celui de la motivation compositionnelle, qui concerne la nécessité logique de l'histoire et l'utilité fonctionnelle de ses composantes. Le deuxième est celui de la motivation réaliste, que Marie-Laure Ryan explique par le « principe de l'écart minimal » : indépendamment des particularités génériques, les univers fictifs se conforment autant que possible à la représentation du monde réel que se fait le spectateur (Ryan, 1991, p. 51). Quant au schéma de la motivation transtextuelle, il correspond essentiellement à l'« effet-genre » dont parle Marc Vernet (dans Aumont *et al.*, 1983, p. 105). Il s'agit de l'intertextualité générique, un horizon d'attente créé par d'autres textes du même genre. Les motivations réaliste et transtextuelle en particulier constituent l'effet de vraisemblance de la fiction narrative, procédé qui a été identifié bien avant l'émergence de la théorie cognitive du cinéma. Enfin, le schéma de la motivation esthétique, ou artistique, cherche à faire valoir la présence de l'énonciation par l'utilisation de techniques réflexives.

L'idée de motivation transtextuelle n'est pas récente dans la théorie du genre. Pour rendre compte de son fonctionnement dans la science-fiction, on peut l'identifier au concept de lexique notionnel, à celui de « méga-texte » (Broderick, 1995, p. 57) ou à celui de « paradigme absent » (Angenot, 1978, p. 78), l'essentiel étant que la motivation transtextuelle assure l'effet de vraisemblance, et ce, particulièrement pour les lecteurs compétents. Non seulement le répertoire thématique de la science-fiction est-il bien inventorié par des ouvrages encyclopédiques (Ash, 1977 ; Clute, 1993), mais les mécanismes de production de sens spécifiques au genre ont déjà été expliqués de manière satisfaisante. Dans quelle mesure la théorie cognitive peut-elle offrir un éclairage neuf sur la question ?

D'un point de vue phénoménologique, la science-fiction au cinéma ne se réduit pas à sa dimension cognitive ou scientifique.

En effet, l'éloignement cognitif de la science-fiction comporte également une composante affective, soit le sentiment d'émerveillement ou d'étonnement qui accompagne les moments de spectacle et de révélation cognitive, ainsi que l'application d'un nouveau paradigme à notre représentation du réel. Albert Wendland fait une distinction intéressante entre les plaisirs de l'éloignement et de la cognition, plaisirs qui se combinent pourtant pour constituer la fonction poétique de la science-fiction. Le plaisir de l'éloignement correspond au désir d'évasion et d'exotisme que la science-fiction permet souvent de satisfaire. Quant au plaisir de la cognition, il intervient lorsque le monde fictif révèle au spectateur quelque chose au sujet du monde réel : il s'agit d'une sorte d'éclaircissement dialectique (puisque la révélation est indirecte), d'un plaisir de la découverte (Wendland, 1985, p. 52).

L'approche cognitive peut-elle nous aider à comprendre la production d'affects dans le cinéma de science-fiction ? En 1997, Stephen Prince (p. 371) affirmait qu'une des principales lacunes de la théorie cognitive du cinéma était son ignorance de la dimension émotive de l'expérience spectatorielle. Selon Bordwell (1985, p. 30), il ne s'agit pas d'une lacune mais d'une décision scientifique, celle de se concentrer uniquement sur certains aspects de la sémiotique. Cette précision épistémologique semble caractériser l'approche cognitive. Elle propose une approche « piecemeal » (Carroll, 1988, p. 8), c'est-à-dire des recherches sur certains phénomènes spécifiques qualifiés de « middle-level » par Bordwell (1996, p. 26-30).

Cela signifie-t-il que la théorie cognitive n'est valable ou utile que pour expliquer certains phénomènes de production de sens, et pas d'autres ? C'est précisément ce que suggère Stephen Prince (1997, p. 371), mais les partisans du cognitivisme laissent entendre que l'approche cognitive, plutôt qu'une seule théorie cognitive totalisante, pourrait bientôt répondre à toutes nos questions (Carroll, 1988, p. 231-234). Ce qui distingue l'approche de la théorie n'est pas précisé, mais la parution récente d'ouvrages sur l'émotion au cinéma semble confirmer les aspirations totalisantes de l'approche cognitive (le retour du refoulé ?), tout en constituant des analyses intéressantes en soi (voir Plantinga,

1999 ; Grodal, 1997). Malgré leur inspiration formaliste, il est également curieux de noter le rejet du modèle sémiologique par les cognitivistes américains. Même si plusieurs théoriciens ont amplement démontré la dimension cognitive de la sémiologie du cinéma (Colin, 1992 ; Buckland, 2000), cette dernière demeure pour certains une théorie limitée par son origine linguistique.

En ce qui concerne la cognition et l'émotion au cinéma, le modèle le plus développé à l'heure actuelle semble être celui de Torben Grodal. Partisan de l'hypothèse holistique, selon laquelle la cognition et l'émotion sont inextricablement liées, Grodal s'oppose à l'approche « piecemeal » (1997, p. 2). Toute situation fictive ou non fictive requiert à la fois une évaluation cognitive, qui consiste en la recherche des causes ou des motifs expliquant la situation, et une évaluation affective, consistant en la recherche des préférences personnelles concernant la survie (Grodal, 1997, p. 51). L'évaluation émotive fournit un cadre — les préférences — qui oriente l'analyse cognitive, et cette dernière est un outil qui permet d'actualiser les préférences (Grodal, 1997, p. 87).

Quant à la fiction narrative, le plaisir cognitif découle d'un système constitué de deux motivations complémentaires : la motivation téléique, orientée vers un but ou *telos*, et la motivation paratéléique, concentrée sur le processus énonciatif. Le système téléique est strictement cognitif : son excitation est provoquée par une carence dysphorique d'information narrative, tandis qu'une absence d'excitation téléique (la clôture narrative, par exemple) est euphorique. En contrepartie, le système paratéléique crée une certaine euphorie (le plaisir du suspense), tandis qu'une absence d'excitation paratéléique (un processus narratif ennuyant) est dysphorique (Grodal, 1997, p. 101).

Grodal propose enfin une typologie générique basée sur divers modes d'identification du spectateur à la diégèse et sur divers types d'effets émotionnels (Grodal, 1997, p. 157). Il dresse une liste de huit genres : la tragédie et le mélodrame, l'épouvante, l'épouvante schizoïde, les formes lyriques, la métafiction, les genres canoniques d'action et d'aventures, la comédie et les formes paratéléiques obsessionnelles (Grodal, 1997,

p. 161). Ces genres sont classifiés selon le mode émotif de la réception : spectateur actif ou passif d'une part, et identification diégétique proche ou éloignée d'autre part.

Le modèle de Grodal est impressionnant, mais on notera que la science-fiction ne figure pas comme telle dans son système générique. Grodal reconnaît d'ailleurs son aspect schématique : il cherche seulement à identifier des prototypes génériques fondamentaux, des structures d'identification cognitives et affectives. Il faudrait alors procéder en deux temps. D'abord, on situerait la science-fiction au sein du modèle de Grodal en la considérant comme une combinatoire particulière d'adhésion du spectateur au monde fictif. Il en résulterait sans doute une caractérisation partielle du genre permettant d'expliquer certains phénomènes de production de sens et d'affects. Il s'agirait ensuite de préciser davantage le modèle de Grodal afin de rendre compte de la spécificité générique de la science-fiction, du point de vue du travail cognitif singulier du spectateur.

Étant donné le niveau de généralité de son analyse, Grodal (1997, p. 163) admet qu'il doit exclure par principe la familiarité du spectateur avec des conventions génériques. Malheureusement, l'effet de vraisemblance de la science-fiction présuppose un lecteur-spectateur moyennement compétent, qui sache appliquer les conventions du genre, y compris un certain nombre de connaissances scientifiques, pour profiter pleinement de ses dividendes cognitifs et affectifs. On peut imaginer un spectateur ignorant la distinction entre androïde et cyborg, et basant son identification diégétique au protagoniste sur une erreur d'identité : le héros n'est pas un homme muni de prothèses bioniques, mais bel et bien un robot, un ordinateur ambulant.

La valeur scientifique du modèle de Grodal nous paraît incontestable, et il est fort probable qu'il puisse expliquer la sémosis de la science-fiction de manière plus précise si on le développe quelque peu. Par exemple, comment décrire le sentiment de l'éloignement ou de l'émerveillement propre au genre, d'un point de vue cognitif ? Ed Tan et Nico Frijda nous offrent peut-être une réponse, bien qu'ils n'abordent pas le cas de la science-fiction. Tan et Frijda (1999, p. 55) analysent un type d'émotion caractérisé par une sensation d'impuissance devant

un événement (fictif) qui nous dépasse, soit le « sentiment ». Ils identifient ensuite trois thèmes principaux qui provoquent une réaction sentimentale : la séparation/réunion, la justice en péril et l'émerveillement. C'est ce dernier thème qui intéresse la science-fiction.

Selon Tan et Frijda (1999, p. 62), l'émerveillement peut être le résultat d'un désir de fusion avec un stimulus imposant, voire transcendant, et en tout cas plus grand et important que soi. C'est le concept esthétique du sublime, revisité par le cognitivisme. On pense à des images spectaculaires évoquant la puissance de la nature, ou encore à une œuvre grandiose, comme un monument gigantesque ou ce vaisseau spatial d'origine extraterrestre de la dernière séquence de *Star Trek: The Motion Picture* (Wise, 1979). L'émerveillement peut déclencher une réaction positive ou négative, un sentiment de fascination envers le stimulus, voire même d'euphorie, ou bien un sentiment d'angoisse et d'intimidation devant une force ennemie supérieure, telle l'Étoile noire dans *Star Wars* (Lucas, 1977).

L'approche « middle-level » de Tan et Frijda offre l'avantage de la précision sur certaines des considérations générales de Grodal, mais ignore d'autres phénomènes de production de sens. Il suffirait peut-être de trouver une méthode pour combiner ces deux approches. Le sentiment d'émerveillement de la science-fiction repose non seulement sur le désir de participer de quelque chose qui est supérieur à soi, mais aussi sur le plaisir cognitif de la reconnaissance, sur la mise en perspective d'un système fictif (la diégèse) par sa connexion allégorique au référent réaliste, c'est-à-dire au *Weltbild* du spectateur. Les moments de recul physique signalés précédemment symbolisent un recul idéal, et incarnent le plaisir spectatoriel de la science-fiction, plaisir mixte qui combine la fascination affective à l'eureka cognitif. L'éloignement est donc une composante fondamentale de la science-fiction, genre que nous concevons comme une forme fictionnelle d'expérience mentale, mais qui présuppose toujours une adhésion au contrat de lecture générique, en particulier à l'idéologie scientiste.

Pour conclure, nous observons que, du point de vue de l'adéquation descriptive, le concept de schéma narratif employé par la théorie cognitive n'offre pour le moment rien de nouveau

pour la théorie du genre, théorie qui ne concerne pas la classification des films, rappelons-le, mais plutôt la détermination des règles de lecture. La cognition accuse même un certain retard sur la sémiologie, si l'on songe au travail de Jean-Marie Schaeffer, par exemple, qui nous a fourni un cadre utile pour l'analyse de la science-fiction (Schaeffer, 1989 ; Mather, 1995). Quant à l'émotion, la théorie psychanalytique a nettement tendance à se concentrer sur la notion d'identité, qui intéresse parfois la science-fiction (l'humain et le technologique) mais où la spécificité générique des films est le plus souvent secondaire. À cet égard, le modèle cognitif est prometteur, et le travail de Grodal représente une piste qui doit être explorée davantage. Globalement, le véritable potentiel de la théorie cognitive concerne sa nature expérimentale et son possible pouvoir explicatif. C'est l'interaction psychologique entre les divers types de schémas narratifs, stylistiques et affectifs qui demande d'être examinée et qui en principe devrait permettre à la théorie cognitive de surpasser un jour la sémiologie du cinéma.

Campion College, University of Regina

#### NOTE

1. Voir Suvin (1988) ; Broderick (1995) ; Angenot (1978) ; Sobchack (1987) ; Landon (1992) ; etc.

#### RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

**Angenot, 1978** : Marc Angenot, « Le paradigme absent : éléments d'une sémiotique de la science-fiction. », *Poétique*, n° 33, 1978, p. 74-89.

**Ash, 1977** : Brian Ash, *The Visual Encyclopedia of Science Fiction*, New York, Harmony Books, 1977.

**Aumont et al.** : Jacques Aumont et al., *Esthétique du film*, Paris, Nathan, 1983.

**Bordwell, 1985** : David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison, The University of Wisconsin Press, 1985.

**Bordwell et Carroll, 1996** : David Bordwell et Noël Carroll (dir.), *Post-Theory : Reconstructing Film Studies*, Madison, The University of Wisconsin Press, 1996.

**Bouchard, 1993** : Guy Bouchard, *Les 42 210 univers de la science-fiction*, Québec, Le Passeur, 1993.

- Buckland, 2000** : Warren Buckland, *The Cognitive Semiotics of Film*, Cambridge, Cambridge University Press, 2000.
- Bremond, 1966** : Claude Bremond, « La logique des possibles narratifs », *Communications*, n° 8, 1966, p. 66-82.
- Broderick, 1995** : Damien Broderick, *Reading By Starlight: Postmodern Science Fiction*, London, Routledge, 1995.
- Carroll, 1988** : Noël Carroll, *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*, New York, Columbia University Press, 1988.
- Clute et Nicholls, 1993** : John Clute et Peter Nicholls, *The Encyclopedia of Science Fiction*, New York, St. Martin's Press, 1993.
- Colin, 1992** : Michel Colin, *Cinéma, télévision, cognition*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 1992.
- Grodal, 1997** : Torben Grodal, *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford, Oxford University Press, 1997.
- Landon, 1992** : Brooks Landon, *The Aesthetics of Ambivalence: Rethinking Science Fiction Film in the Age of Electronic (Re)Production*, Westport, Greenwood Press, 1992.
- Malmgren, 1991** : Carl D. Malmgren, *Worlds Apart: Narratology of Science Fiction*, Bloomington, Indiana University Press, 1991.
- Mather, 1995** : Philippe Mather, « Le Cinéma de science-fiction dans la jungle des genres », *Génériques*, n° 3, 1995, p. 69-77.
- Plantinga et Smith, 1999** : Carl Plantinga et Greg M. Smith (dir.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*, Baltimore, John Hopkins University Press, 1999.
- Popper, 1985** : Karl R. Popper, *Conjectures et réfutations*, Paris, Payot, 1985.
- Prince, 1997** : Stephen Prince, *Movies and Meaning: An Introduction to Film*, Boston, Allyn and Bacon, 1997.
- Puiseux, 1987** : Hélène Puiseux, *L'Apocalypse nucléaire et son cinéma*, Paris, Éditions du Cerf, 1987.
- Ryan, 1991** : Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press, 1991.
- Sobchack, 1987** : Vivian Sobchack, *Screening Space*, New York, Ungar, 1987.
- Schaeffer, 1989** : Jean-Marie Schaeffer, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire?*, Paris, Seuil, 1989.
- Suvin, 1988** : Darko Suvin, *Positions and Presuppositions in Science Fiction*, Kent, Kent State University Press, 1988.
- Tan and Frijda, 1999** : Ed Tan et Nico Frijda, « Sentiment in Film Viewing », dans Carl Plantinga et Greg M. Smith (dir.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*, Baltimore, John Hopkins University Press, 1999, p. 48-64.
- Tomachevski, 1965** : Boris Tomachevski, « Thématique », dans Tzvetan Todorov (dir.), *Théorie de la littérature*, Paris, Seuil, 1965, p. 263-307.
- Wendland, 1985** : Albert Wendland, *Science, Myth, and the Fictional Creation of Alien Worlds*, Ann Arbor, UMI Research Press, 1985.