

L'espace du « space opera »

La science-fiction est entrée par la grande porte de l'école primaire. Passage en revue de quelques grands thèmes et lecture exploration d'un « space opera », la série Kerry et Mégane.

Une dizaine de romans sont présents au sein de la liste du MEN pour le cycle III, un bon nombre existait déjà dans les propositions pour le collège. Ces ouvrages sont des fictions narratives qui mettent en place des aventures afin d'explorer des mondes inventés.

Les récits de science-fiction s'appuient en général sur une hypothèse (Et si...) pour développer ensuite une série d'aventures de héros qui explorent l'hypothèse de départ en vérifiant sa validité et vivent dans un univers créé et ses contraintes. Les thèmes abordés par la littérature de jeunesse sont nombreux et en constante évolution, s'imbriquant les uns dans les autres. Les auteurs jouent avec tous les possibles sur un fond de rationalité. Les écrits de science-fiction sont un excellent support pour faire débattre nos jeunes lecteurs sur l'univers qui nous entoure ou qui risque de nous entourer. Le contenu de ces débats en classe permet, dans le cadre des *Programmes pour l'école*, d'aider à la compréhension des textes, des idées, des inférences mais aussi d'anticiper certains changements à venir ou de comprendre le présent.

Les inventions des auteurs sont en relation avec des éléments de vraisemblance obtenus par l'emploi de thèmes et de notions utilisant un vocabulaire scientifique ou technique. Imaginer le futur ou un passé différent conduit à juger et à réfléchir sur le présent. À l'école, aidés de leur maître en lisant et en parlant autour de ces livres, les élèves apprennent aussi à penser. Ce genre littéraire s'accorde avec tous les genres : aventure, historique, amour, policier... Il est édité sous toutes les formes litté-

raires, de la BD au roman en passant par les recueils d'histoires courtes, pour un dépassement des idées reçues et une ouverture à tous les possibles !

Des thèmes d'actualité

Les thèmes traités s'entremêlent et aident à réfléchir.

La place de la génétique

● *Les oubliés de Vulcain*, Danielle Martinigol, Livre de poche jeunesse, 2005.

Charley apprend qu'il est cobaye, fabriqué de toutes pièces grâce à la génétique, et comprend qu'il n'est qu'un humain amélioré sur lequel on déposera un brevet de propriété industrielle, comme sur les combinés génétiques déjà créés par l'usine...

Le clonage

● *Je veux un clone!*, Claudine Desmarteau, Seuil jeunesse, 2002.

● Voir *Argos* n° 38, l'article de Michel Peltier « La guerre des clones ».

L'écologie et la sauvegarde de notre planète

● *La dernière pluie*, Jean-Pierre Andrevon, « Pleine Lune », Nathan, 1996.

Cela fait maintenant des mois qu'il tombe une pluie noire de pollution. L'inondation gagne de jour en jour. Alors que la plupart des gens fuient vers les montagnes, le père du jeune Sébastien passe son temps à fabriquer une mystérieuse machine...

Les voyages dans l'espace proche

● *Classe de lune*, François Sautereau, Rageot, 2002.

Classe de neige, de mer ou classe verte, c'est dépassé. En effet, le CM2 de Christophe se prépare à une grande première : une classe de lune !

Les voyages dans le temps

● La série *Les secrets d'Aramanth*, William Nicholson, « Folio junior », Gallimard, 2005.

Dans la cité d'Aramanth, chacun, homme, femme ou enfant, ne vit que pour les périodiques examens qui garantissent à l'individu bien-être matériel et promotion sociale en cas de réussite, ou le condamnent à la pauvreté et au mépris général en cas d'échec...

● Voir *Argos* n° 35, l'article de Michel Peltier « Voyager dans le temps, dans l'histoire, dans les livres ».

Les univers parallèles

● *Coraline*, Neil Gaiman, Albin Michel jeunesse.

Les parents de Coraline n'ont pas le temps de s'occuper d'elle. Elle arrive dans une étrange maison, ouvre une porte condamnée, entre dans un appartement identique au sien. Identique, et pourtant...

Les TIC

● *Alter Jérémy*, John Heliot, « Autres mondes », Mango, 2005.

Un informaticien de génie invente le programme Alter qui permet de reconstituer virtuellement la personnalité d'une personne décédée...

Les robots

● *Matilda, la petite robote*, Philip Newth, Castor poche-Flammarion, 2001.

Une fille unique s'ennuie à la maison, jusqu'à ce qu'arrive Matilda, un robot domestique d'un vieux modèle.

Les extraterrestres

● *Mon copain bizarre*, Jean Guilloché, « J'aime lire », Bayard poche, 2005.

Brice est nouveau dans la classe. Tout le monde se moque de lui car il est vraiment étrange : apparemment, il n'a pas de parents... Mais cela reste à vérifier !

Les nanotechnologies

● *Invisible*, Fabrice Colin, Mango, 2006.

Nous sommes en 2020. Tiago entre en possession d'un tube mystérieux appartenant à l'armée. Le tube se casse et...

Les micromondes

● *Le dernier géant*, Gilles Legardinier, « Science-fiction », J'ai lu, 2002.

Pour lutter contre les problèmes engendrés par la surpopulation, des savants ont mis au point un projet fou : réduire la taille des humains et de leur environnement...

Le « space opera »

● *La trilogie des abîmes*, Danielle Martinigol, Mango, 2004.

Sandiane et son père, grand reporter à Main World Net, sillonnent le cosmos à la recherche de scoops.

● *La série Kerri et Mégane*, Kim Aldany (Alain Grousset et Danielle Martinigol), Nathan, 2003.

Une lecture exploration de la série Kerri et Mégane

Kerri et Mégane sont deux jeunes aventuriers, héros d'un « space opera ». Les récits de cette série sont courts, bien écrits, aisés à comprendre. Les illustrations de Philippe Munch accompagnent et éclairent la compréhension des textes.

Les lecteurs vont ressentir de grandes émotions lors de la lecture de ces livres, où l'on retrouve amitié, humour, qualité des personnages, voyage, enquête policière et nouveau des mondes rencontrés (par exemple, lorsque le vaisseau spatial des héros sort de l'hyper-espace, ce moment est toujours mis à profit par les auteurs pour décrire un paysage



galactique à chaque fois étonnant...). La série, éditée dans un premier temps dans la série « Pleine Lune » en 1997, a été republiée en 2003, agrémentée d'une couverture beaucoup plus attrayante et colorée.

La lecture en réseau de la série est facilitée par un système de référence interne faisant systématiquement allusion à un ou des volumes de la série et parfois à d'autres ouvrages du même genre (la série *Aïna* de Christian Grenier, par exemple). De nombreux dialogues aident la lecture et peuvent être des pistes pour d'éventuelles productions théâtrales. Les auteurs ont créé un monde imaginaire très riche. Au fil des ouvrages, ils abordent un grand nombre de thèmes chers à la SF : on y rencontre des machines à remonter le temps, des fusées, des vaisseaux interplanétaires, d'étranges mondes et personnages, des guerres spatiales, des robots, des extra-terrestres, des clones et des cloneurs, des savants fous (ou non) et des empires intergalactiques ou des sociétés parallèles... Mais ce qui fait la richesse première, au-delà d'une écriture aérée et facilement lisible, ce sont les idées humanistes défendues par les auteurs et la réflexion sur l'écologie et la défense de notre environnement qu'ils font partager à leurs jeunes lecteurs.

Étude comparative de la trame des livres

Les récits suivent une construction quinaire, donc se déroulent tous en cinq phases : une situation initiale, un élément perturbateur mettant en lumière un problème à résoudre et une mission à accomplir sur une planète particulière, un développement dynamique de récit d'aventure avec des péripéties, la résolution du problème et une situation finale équilibrant le récit.

Il sera possible de commencer à repérer cette trame en demandant aux lecteurs de relever la mission à accomplir par les héros. Par exemple, dans *Brocantic-traffic*, ils partent à la recherche d'Einstein le robot, suite à son étrange comportement.

Les lieux d'aventures

Chacun des récits, que les lecteurs pourront raconter, se déroule sur une planète distincte :

● *Amazonia*, dans *Les Mange-Forêts*, est une planète recouverte d'une végétation luxuriante où vivent de grosses chenilles appelées Les Mange-forêts.

● *Boundia*, dans *Les Transmiroirs*, présente ses célèbres boundiamants et son cirque galactique.

● *Brocantic*, dans *Brocantic-traffic*, est un véritable marché aux puces galactique.

● *Artika*, dans *La ruche de glace*, est une planète avec de la glace partout.

● *Katona*, dans *Le donjon de Malmort*, est une planète interdite dont les habitants vivent encore à l'époque médiévale.

● *Cardamone*, dans *L'oiseau-trésor*, est une planète touristique aux couleurs de Caraïbes interstellaires.

● *Zorth*, dans *Le complot des robots*, est une planète industrielle en acier.

La carte d'identité des personnages principaux

Établir la carte d'identité des personnages oblige les lecteurs à effectuer une mise à distance du texte et des retours obligés vers celui-ci. La langue utilisée ici par les auteurs est riche, il est possible de s'appuyer sur toutes les informations du texte qui caractérisent les personnages (outils linguistiques et stylistiques).

De plus, une étude de la richesse des personnages secondaires ou d'arrière-plan peut aider à démêler la complexité du système des personnages en cherchant quel est le rapport entre eux, avec leur environnement et la façon dont ils évoluent au cours des récits, et aider ainsi à comprendre les réseaux de relation et d'interaction entre ces personnages.

● *Kerri Joi*

Kerri est un jeune garçon de onze ans. Géraud et Prisca Joi, ses parents, sont très souvent partis en mission aux quatre coins de l'univers. Les aventures se déroulent pratiquement toujours en leur absence. Ils confient leur fils, pendant leurs déplacements, au Centre d'études des enfants d'astronautes. Il s'y sent souvent bien seul, mais heureusement, sa meilleure amie, Mégane, est pour lui comme une grande sœur. Il comprend la passion de ses parents pour l'espace et souhaite faire la même chose plus tard. Kerri possède un pouvoir sensitif qui le rend capable de sentir les

sentiments des gens. Ce jeune garçon a du mal à se lever tôt le matin et apprécie peu d'aller à l'école, surtout à cause de la matière intitulée technophysique stellaire. Cependant, les cours de techno-analyse le motive à devenir pilote de vaisseau spatial. En grandissant, son pouvoir se développe et son amie Mégane se demande s'il ne va pas devenir télépathe. Ses loisirs sont tournés vers l'informatique, il aime jouer à la Space Station, à la Game Nitenboy et utilise fréquemment son visiocom de poignet muni d'un écran minuscule extraplat. Il fréquente, quand il en a le temps, les salles de jeux virtuels.

Il sera possible de repérer et d'établir la liste des prédictions de Kerri et lire leur justification dans la suite du texte.

● Mégane

Elle a quatorze ans. Son père est un spationaute souvent en mission, sa mère est décédée quelques années plus tôt d'un accident d'aéroglesseur. Mégane est toujours d'un calme olympien. Pendant ses longs voyages intersidéraux, elle aime jouer aux échecs et lire : elle y retrouve des plaisirs disparus, comme l'odeur d'un livre, le bruit d'une page tournée, le toucher du papier. Elle a l'impression d'être une archéologue découvrant de vieux manuscrits, ce qui change des écrans d'ordinateur. Mégane aime aussi les produits de beauté. Très féminine dans le choix de ses toilettes, elle adore courir les magasins ou faire les soldes dès qu'elle le peut. Elle utilise parfois un langage familial. Elle est bien meilleure élève que Kerri. Gentille, intelligente, fraternelle, gourmande, il lui arrive de mentir pour la bonne cause. Elle a connu Doc alors qu'elle était passager clandestin de la Gamelle, avec Kerri. Une profonde amitié les lie depuis.

Les personnages secondaires

● Doc la ferraille

C'est un personnage positif et sympathique. Il est aisé d'établir à son sujet des ressemblances avec le personnage du capitaine Haddock : la barbe blanche, des rides, les joues creuses, les épaules voûtées et il a perdu des cheveux. Des ressemblances aussi dans les illustrations, les attitudes ou les expressions : « Mille tuyères de mille fusées ! Alors !

Bande de moussaillons... Mille tuyères ! Mille milliards de mille tuyères ! ». Doc la ferraille aime beaucoup Kerri et Mégane et parcourt sans cesse le cosmos, transportant dans la Gamelle, son vaisseau spatial, toutes sortes de marchandises, plus ou moins licites ! Il n'avoue jamais se livrer à de sales trafics. Tout juste quelques petits droits de douane non payés... Il a l'habitude de sortir le plus tard possible de l'hyper-espace afin de gagner du temps, ce qui est une manœuvre dangereuse. Très bricoleur, il est capable de réparer tous les vaisseaux spatiaux. Sa valeur première est la solidarité : il répond sans hésiter aux SOS galactiques et part à leur secours. S'il a quelques rhumatismes, il ne se sent pourtant pas vieux ! C'est un as du pilotage. Il aime jouer au cosmopoker, jeu de cartes où il triche allégrement pour gagner.

● Pock

Pock est un humanoïde, un maroufle, extraterrestre natif de la planète Amazonia. Il mesure un mètre de haut debout, son corps ressemble à celui d'un enfant très mince aux longs muscles effilés. Il est entièrement recouvert d'une fourrure très courte et brillante qui semble soyeuse. Il s'alimente avec des gâteaux de graines de Papoz et des tiges d'une sorte de bambou aux reflets violets. Il ne peut s'exprimer que par l'expression « Poc poc poc » (cf. Milou ?), ce qui s'avère assez restreint. Seul Einstein le robot peut converser avec lui. À l'aide de ses étranges mains à trois doigts, il joue de la flûte à six trous, ce que les autres trouvent insupportable.

● Einstein

Grand robot argenté à la face ronde, ami de Kerri et Mégane, il parle de nombreuses langues ou dialectes. Il peut récolter des virus... et il a un tic d'expression : lorsqu'il entend l'expression « Euh... », il ne peut s'empêcher de conclure par « égal MC2 ». Il se fait traiter de boîte de conserve, de carcasse en fer blanc ou de vieille casserole. Einstein a été le prototype d'une série de robots de dixième génération qui ont été dispersés dans toute la galaxie. Le bug de langage a été introduit exprès par son créateur afin de le reconnaître, un défaut dans la programmation de ses électro-neurones. À l'aide de palpeurs,

il peut communiquer avec un autre robot et possède une vision nocturne. C'est un personnage presque humain car sous l'effet de l'émotion, il a les boudons de la gorge serrés et ne peut rien répliquer, tandis qu'une larme d'huile (semble) perler au coin de ses grands yeux. Il est chargé par Doc de la navigation dans l'hyper-espace. Très bricoleur, il est capable de bidouiller les ordinateurs afin d'y inclure éventuellement de fausses informations, ou d'autres supplémentaires. Un minuscule ordinateur est intégré à son bras B-2070 mais il rêve que Doc lui achète un nouveau bras (le Super Bras B-2079). Le cliquetis qu'il produit en marchant est dû au fait que Doc y cache sa fortune, sous forme de pièces d'or. On pourra le comparer à C3PO de *La Guerre des étoiles*.

Les moyens de locomotion

Typique du Space Opéra, les héros utilisent des moyens techniques étonnants mais complètement en phase avec notre époque.

● La Gamelle

C'est le vaisseau spatial de Doc. Depuis le poste de pilotage, on peut apercevoir les panoramas si on ouvre le hublot panoramique. Considéré comme un antique vaisseau, il possède un ordinateur de bord à commande manuelle ou automatique pour la phase d'atterrissage. Il ressemble à la fusée que Tintin a utilisée pour se rendre sur la Lune dans *Objectif lune*. Au décollage, le pilotage manuel à l'aide d'une énorme manette et la puissance des moteurs font vibrer la Gamelle comme s'il allait perdre tous ses boulons. Dans l'hyper-espace, il vogue à des milliers de kilomètres par seconde. Il est à noter que l'univers explose de lumière au moment du passage dans l'hyper-espace et qu'y voyager revient à resserrer l'espace pour gagner du temps... Pratique, non ?

● Autres moyens de transports

Il y a, dans cette série, des similitudes à souligner entre port, aéroport et astoport (tarmac, passerelle, navette). Les vaisseaux sont identifiés sur la coque. Une passerelle déployée invite à monter à bord comme dans un avion de ligne ou un bateau. Des faisceaux tracteurs se posent en douceur sur l'aire bétonnée de l'astoport. Le

transtram, sorte de tramways aériens dont les petits wagonnets se balancent à dix ou quinze mètres de hauteur, est un mélange de train de mine à wagonnets et de téléphérique. L'aérotaxi ou l'aéroglesseur sont entièrement programmés. De magnifiques vaisseaux sont stationnés près de l'aire d'envol, nez pointé vers les étoiles, en compagnie de fusées interstellaires, de vaisseaux ressemblant à des porte-avions, de croiseurs interstellaires, de vaisseau cargo avec trois soutes superposées, etc. Il sera possible d'établir des liens de comparaison entre ces voyages interstellaires et ceux en avion ou en bateau, et de comparer les lexiques utilisés.

Le dictionnaire technologique

Dans cette série relevant de la SF, le choix des mots et les dispositifs utilisés par les auteurs pour organiser le discours peuvent être l'objet d'une réflexion particulière. Construire un dictionnaire des technologies rencontrées dans leur lecture va aider les élèves à comprendre et à se doter d'un regard averti, sur le plan du lexique et du vocabulaire.

Il conviendra, dans un premier temps, de relever les mots ou expressions souhaités dans les récits, puis d'établir le dictionnaire en question. Il sera possible d'étudier la construction de ces mots (existent-ils?) et d'en inventer d'autres. Exemples de mots à expliciter appartenant au registre de la SF: un astroport, des roches mémoire, un fusil-laser, une lampe-soude, des électro-neurones, l'holovision, des pistolasers, un tourbillon d'antivide, un ordinateur métalogique, du plastiverre, un transtram, la cosmovision, des modulottes, un révolaser, un visiocom de poignet, un ordibord, un moteur de laser tracteur, un hologramme, une chaîne d'information galactique, une Game Nitenboy, un déverrouilleur électronique, un doubleur, des paralyseurs, des cages paralysantes, un robestique, des moteurs anti-grav, un champ de force, une grainothèque, un traducteur hypnotique, un carnet à puce scolaire, un écran de neutralité, une sonde thermo-topographique, un onduleur thermique, un système de propulsion ionique ou de la nitro-décalamine.

Les animaux

On pourra relever également les noms d'animaux et étudier leur construction (mots-valises): un rak-tor, des mange-forêts, un rhinogator, un cygnaigle, des chiens-lézards, etc.

La nourriture

Chaque volume de la série possède son moment de repas, comme dans le Club des Cinq! Ces moments sont des pauses dans le récit: les faire trouver et justifier lors de débat. Par exemple, les personnages mangent souvent un délicieux chocolat de couleur verte, Pock mange une galette de Papoz et Doc cuisine de délicieux repas dont les recettes ont été apprises dans des mondes lointains: brochettes de Goa aux herbes bleues, tourte d'Astakla à la crème d'Eliphas, gigot de titiey, confiture d'Almaranthe de la planète Vega IV, feuilleté de Melozzota rempli de crème de Shiropt ou sirochocolat.

Les livres de la série

● *Les Mange-Forêts*, Kim Aldany, Nathan, 2003 (Livre d'Or des lecteurs de Valenciennes 1995, prix des Jeunes Critiques de l'OCCE 1995, prix Lire-Élire 1996, prix À lire à dire 1996). Une navette spatiale transportant les parents de Kerri s'est écrasée sur la planète Amazonia. Kerri, persuadé, grâce à son pouvoir sensitif, que ses parents sont toujours en vie, s'embarque clandestinement pour Amazonia. Là vivent d'énormes chenilles, les Mange-Forêts, et dans leur sillage, de petits humanoïdes... Dans la pension de la base spatiale, Kerri fait part au directeur de ses impressions mais ce dernier ne veut pas l'écouter. Il faut dire que la planète Amazonia, ce sont des millions d'arbres à arracher et beaucoup d'argent à gagner...

● *Les Transmiroirs*, Kim Aldany, Nathan, 2002.

Des licornes blanches, des jongleurs à quatre bras, Kirka l'être végétal et la Transmiroir, la métamorphose vivante... Tel est le fabuleux programme du Cirque galactique! Kerri et Mégane sont ravis, mais derrière la joie générale, Kerri perçoit un appel au secours.

● *Brocantic-traffic*, Kim Aldany, Nathan, 2003.

Lors d'une escale sur Brocantic,

gigantesque planète transformée en marché aux puces galactique, Kerri et Mégane apprennent la disparition d'une de leurs idoles, la belle actrice Jémie Étoile, et celle de sa célèbre panthère blanche, Sylide. Ils décident de mener l'enquête et découvrent un trafic d'animaux à fourrure pour faire des manteaux, ou d'animaux rares pour les collectionneurs, tous dupliqués dans un doubleur...

● *La ruche de glace*, Kim Aldany, Nathan, 2003.

Kerri et Mégane sont sur la planète Artika où leur vaisseau a dû se poser. Artika est recouverte de glace. Ils y découvrent de petits humanoïdes bleus menacés par de monstrueux insectes blancs, les albipics. Kerri trouve une issue au conflit.

● *Le donjon de Malmort*, Kim Aldany, Nathan, 1999.

Katona est une planète interdite où personne n'a le droit de se poser car elle n'est pas assez riche pour commercer avec les autres. Mais Doc, contrebandier invétéré, espère y trouver de la bonne marchandise et enfreint la loi. Kerri et Mégane se rendent sur Katonia pour porter secours à leur ami, qu'ils retrouvent rajeuni de soixante-dix ans: il en a maintenant cinq. Pour rétablir la situation, les héros vont devoir affronter de vilains spationautes, coincés, eux aussi, sur cette planète.

● *L'oiseau-trésor*, Kim Aldany, Nathan, 2003.

Pas facile de résoudre les quatre énigmes de la carte au trésor gagnée par Doc la ferraille au cosmopoker! Kerri et Mégane se retrouvent sur Cardamone, jolie planète touristique où ils embarquent à bord du Magnifique. Ils doivent débusquer l'oiseau-trésor. Une fable écologique très réussie.

● *Le complot des robots*, Kim Aldany, Nathan, 2003.

Les vacances s'annoncent bien pour Kerri et Mégane: ils sont sur l'immense planète Kolossus en compagnie de Doc la ferraille et de sa bande. Leurs projets sont contrariés par l'étrange comportement d'Einstein le robot, qui dénonce aux douaniers le petit trafic de Doc et s'enfuit!

Michel Peltier

