

BALADE DE GUINGOIS DANS UN MONDE DE TRAVIOLE

Hommage à Robert Sheckley (Thierry Rogel)

Robert Sheckley, né le 16 Juillet 1928 et décédé en Décembre 2005, fut dans les années 50 l'auteur phare de la revue Galaxy (également sous les pseudonymes de Ph Barbee, Ned Lang et Finn O'Donovan). Souvent comparé à Voltaire et à Swift, il est généralement présenté comme un des maîtres de la science fiction humoristique ; avec lui, on est loin de la « hard science » : les voyages sur d'autres planètes ou dans des univers parallèles ne sont généralement que des prétextes à des rencontres insolites et un auteur du 13^{ème} siècle aurait fort bien pu écrire les mêmes histoires à partir de voyages sur des continents inconnus.

Sheckley est probablement un des auteurs de SF les plus proches de la sociologie et, avec un recul de plus de trente cinq ans, je soupçonne qu'il fut une des sources cachées de mon goût pour la sociologie. En effet, ses sujets de prédilection tournent souvent autour de la relativité de la norme, de la perception de la différence et des effets pervers de la rationalité.

Les normes et les valeurs.

La rencontre avec des peuples différents est l'occasion de montrer combien la normalité peut être retournée.

Dans la nouvelle « *Les monstres* », une planète est peuplée de reptiliens où il naît huit femelles pour un mâle. Dans ces conditions, un souci d'équilibre démographique implique pour les mâles de tuer leurs femelles au bout de vingt-cinq jours de mariage et ces terriens, récemment débarqués, qui refusent de manière indigne de tuer leur femme apparaissent comme des monstres.

Ailleurs, comment faire face à un peuple de guerriers dont le mode de combat est le suicide ? (« *Une race de guerriers* »). Sur cette autre planète, en revanche, tout homme espère mourir d'une mort violente digne du guerrier qu'il est et redoute par dessus tout l'accident ou la maladie qui provoquent des morts indignes et font perdre la face. Plus l'homme est valeureux, plus sa mort doit être violente et surtout cruelle. Toute la tribu rêve de récompenser Haldwell, l'étranger venu de la terre et qui a tant fait pour eux (« *La suprême récompense* »)

La mort, omniprésente chez Sheckley, peut être également normalisée à travers le jeu. Il a en effet, constamment revisité le thème du meurtre comme élément central des jeux télévisés (et en modernisant les antiques jeux du cirque, ses nouvelles ne peuvent nous empêcher de penser aux jeux de l'an 2000). On pense évidemment à sa nouvelle « *La septième victime* » (adaptée au cinéma sous le titre « *La dixième victime* »), au « *Prix du danger* » (adapté au cinéma par Yves Boisset) ou à son roman « *Arena* ».

Mais rien n'est plus déroutant qu'un séjour sur la mythique planète Tranaï où le crime n'existe pas, l'Etat s'occupe des personnes âgées et l'initiative individuelle y est totale. Mais le visiteur découvre que si la délinquance n'existe pas c'est que le vol est le mode normal de redistribution des richesses. Tout est affaire de définition (on retrouve l'inspiration de la « *Labelling Theory* » d'Howard Becker) et nous laisserons au lecteur de Sheckley le plaisir découvrir pourquoi on ignore le crime de sang et surtout quel statut on accorde aux personnes âgées et aux femmes (« *Un billet pour Tranaï* »).

Autant Tranaï apparaît comme monstrueuse au visiteur, autant cette autre planète est idyllique : ancienne colonie de la Terre, elle a perdu tout contact avec la planète mère depuis 200 ans. Il n'y a ici ni hiérarchie (seulement un maire débonnaire) ni crime mais seulement des relations empreintes de bienveillance et d'entraide. Mais lorsqu'un gouvernement terrien, dictatorial et intolérant, contacte à nouveau la colonie pour enrôler les hommes dans une guerre interplanétaire, tous comprennent qu'il faut retrouver l'ancien mode de vie de la Terre. Construire une mairie, une Ecole, une Eglise n'est pas chose difficile (même si elles ont été reproduites à partir de vieux livres d'enfants) ; en revanche, trouver un criminel est autrement ardu mais indispensable puisque le crime s'emble occuper une place centrale dans la vie terrienne. Comment « Tom le pêcheur », criminel officiellement institué par le maire, arrivera-t-il à comprendre ce que signifie « voler » ou « tuer » (« *Permis de maraude* ») ?

On le voit, Sheckley joue beaucoup avec l'écart à la norme mais le respect absolu de la norme est-il pour autant souhaitable ? Voyez ce qui arrive à George Blaxter dont on découvre qu'il est le représentant typique de l'américain moyen. Mais qui veut d'un américain moyen ? Sûrement pas son

patron qui a besoin d'un employé inventif. Sûrement pas sa petite amie qui ne veut pas vivre avec « monsieur tout le monde » (« *Un américain bien moyen* »).

La différence de l'autre

La rencontre avec l'autre est également centrale chez Sheckley. Mais comment peut se faire cette rencontre si nous faisons le mal sans le vouloir ? Comment faire quand la sueur des terriens brûle la peau des habitats de cette planète, leur haleine est asphyxiante, leur voix trop forte provoque des destructions sur les bâtiments ? Comment alors démontrer ses bonnes intentions ? (« *Tout ce que nous sommes* »). Et quand l'autre, habitant d'une planète lointaine, est totalement inconnu, comment savoir ce qui est bon et ce qui est mauvais ? Comment Hellman et Casker, exilés sur une planète lointaine, peuvent ils savoir ce qui, dans ce hangar, leur permettra de se nourrir et de se désaltérer ? (« *Le poison d'un homme* »). Comment ces trois mercenaires sans foi ni loi peuvent ils savoir ce qui est dangereux dans ce vaisseau extra-terrestre qu'ils viennent de dérober ? (« *N'y touchez pas* »).

Dans « *Les grands remèdes* », le thème de la machine folle se mêle à ceux de la norme et de l'autre. Clawsell, voulant soigner sa maladie mentale grâce à un « régénérateur atomique », acquiert par erreur un régénérateur destiné aux martiens. Dans quelle catégorie de déviance la machine va-t-elle classer un comportement terrien normal ?

La rationalité.

Un des jeux préférés de Sheckley consiste à laisser filer une logique rationnelle et déductive dans un environnement inadapté à celle-ci. C'est « *Le vieux rafiot trop zélé* » acheté par Arnold et Gregor. Navire automatisé conçu autrefois pour protéger les membres d'une civilisation extra-terrestre, les Dromes, il devient dangereux à vouloir protéger les deux terriens contre leur gré (« *Le vieux rafiot trop zélé* » ou, dans une autre traduction, « *La révolte du canot de sauvetage* »). C'est aussi le moyen de défense parfait qu'est censé être le « *modèle expérimental* », véritable champ de force qui devient plus un danger pour l'homme qu'un moyen de protection (« *Modèle expérimental* »). La déduction est également mise à mal dans « *Cruelles équations* » où le robot Max (démarcage des robots d'Asimov) doit garder le camp établi sur une planète hostile. Pour cela, il dispose de trois données de base :

- Tout terrien est un être sensible qui connaît le mot de passe
- Tout étranger est un être sensible qui ne connaît pas le mot de passe
- Toute personne qui ne connaît pas le mot de passe est un étranger.

Son compagnon humain, Halloran, n'a pas été informé du changement de mot de passe et il a beau se faire reconnaître, Max ne le laisse pas entrer. Il faut entendre (ou plutôt lire) Max : « *Votre ressemblance avec monsieur Halloran est en effet troublante (...) mais il (ne) m'est (pas) permis d'agir sur la base de mes perceptions. La seule chose que je puisse accepter c'est le mot correctement dit (...) je ne puis agir en fonction de probabilités ou même de quasi-certitudes* » (« *Cruelles équations* »).

La pensée rationnelle suppose aussi la capacité à catégoriser. Les héros Arnold et Gregor avaient fait l'acquisition de la machine parfaite capable de créer n'importe quoi (nourriture, armes,...) mais jamais deux fois le même objet. Le problème c'est qu'on ne peut pas toujours définir la notion de « même objet » : le fusil est une arme, le lance-pierre aussi et la machine n'acceptera pas de créer un fusil après un lance-pierre car ils entrent dans la même catégorie. Arnold et Gregor trouveront une solution ingénieuse mais, comme souvent chez Sheckley, celle-ci se révélera pire que le problème de départ (« *La seule chose indispensable* »).

La perfection est aussi celle du langage. Y a-t-il une plus grande preuve d'amour que trouver les mots qui désignent exactement ses sentiments à l'égard de l'être aimé ? Heureusement, il est une planète où la science de l'amour est à ce point avancée qu'on peut trouver les termes correspondants exactement ses sentiments. Mais la perfection est elle toujours désirable ? (« *Le langage de l'amour* »). A d'autres moments, le langage peut être le meilleur moyen de défense contre une invasion terrienne. Le linguiste Jackson, héros de cette nouvelle, en a fait l'amère expérience (« *Voulez vous parler avec moi ?* »).

Si la rationalité peut amener à des résultats absurdes, elle peut mener également à des impasses. Dans « *Echec et mat à mort* », les stratégies guerrières sont élaborées par les ordinateurs les plus performants mais comme les programmes informatiques sont les mêmes dans les deux camps,

chacun prévoit la stratégie de l'autre. La seule manière d'en sortir est de confier la direction stratégique à un officier devenu fou, les ordinateurs cherchent vainement la rationalité de cette stratégie menée sur les seules impulsions (« *Echec et mat à mort* »). Les amateurs de théorie économique ne manqueront pas de remarquer que cette idée d'opposer l'imprévisibilité à la rationalité des acteurs est au fondement de la théorie de l'impotence des politiques publiques.

Où est le réel ?

Si la norme est toujours relative, si l'autre est inconnaisable, si la rationalité aboutit à l'absurde...que reste-t-il de la réalité ?

La réalité, chez Sheckley, est d'abord représentation. Dans « *La fin d'un peuple* », Danton a beau être un terrien asocial, exilé volontaire sur une planète lointaine, les expéditionnaires arrivés depuis quelques années plus tard virent en lui le représentant d'un peuple caché et peut-être puissant. Longtemps après, les ethnologues viendront interroger Danton, dernier porteur des mythes et légendes d'un peuple disparu, décimé par les maladies terriennes (« *La fin d'un peuple* »). La réalité est aussi multiple : pour l'habitant d'un monde où tout est constamment en mouvement et en changement, où les immeubles se transforment en automobiles et les gouffres en montagnes, notre monde où tout est stable est la représentation même du cauchemar (« *Le monde pétrifié* »).

Mais celui qui est vraiment lucide a compris que la réalité n'est qu'une *Gelstat*, faite d'éléments disjoints que nous relient par notre vision des choses ; celui-là, dans sa lucidité, voit le monde tel qu'il est...vide (« *Tu brûles* »).

Robert Sheckley a tiré le rideau de la réalité le 9 Décembre 2005.

BIBLIOGRAPHIE

Échange standard (Mindswap, 1965)

La Dimension des miracles (Dimension of Miracles, 1968)

Dramoclès (Dramocles, 1983)

Options (Options, 1975)

Le Mariage alchimique d'Alistair Crompton (The Alchemical Marriage of Alistair Crompton, 1978)

Les Erreurs de Joenes (Journey beyond Tomorrow, 1962)

Le robot qui me ressemblait

Le prix du danger

Chasseur/victime (Hunter/Victim, 1988)

Pèlerinage à la terre

Arena (Victim prime, 1987)

La dixième victime (The tenth victim, 1965)

EPUISES

Omega (The Status Civilization, 1960)

Eternité, société anonyme

Le Temps meurtrier (Immortality Inc., 1959)

Douces illusions

Tu brûles

La mission du Quedak

Les univers de Robert Sheckley (probablement son meilleur recueil de nouvelles)