

Les mythes du transport entre science-fiction et mythologie : leçons tirées de la mythanalyse intégrale

Transport Myths in Science Fiction and Mythology: Lessons Learned from Integral Mythanalysis

Christian Gatard¹

¹ Directeur associé du Comptoir Prospectiviste, christiangatard@gmail.com

RÉSUMÉ. La science-fiction (SF) et la mythologie partagent une fonction anthropologique commune : apprivoiser l'inconnu par le récit. Le transport y est rarement neutre — traverser un espace, franchir un seuil, c'est toujours engager une rupture ontologique. Hermès, dieu des passages, en est l'archétype structurant : ses sandales ailées préfigurent les vaisseaux spatiaux, ses rôles de messager et de psychopompe résonnent avec l'IA, les portails dimensionnels et les explorations stellaires. L'article propose une *mythanalyse intégrale* : archéologie critique des récits qui distingue les *mythes sparadraps* (archétypes immuables — le héros, le sacrifice, le roi) et les *mythes papillons* (anciens récits métamorphosés pour chaque époque). Prométhée devient Elon Musk ; le tapis d'Aladin, le drone-taxi. Dans la SF, fusées, vaisseaux et stations rejouent d'anciens mythes : l'Argo, la barque de Charon, l'axis mundi chamanique. Le transport révèle une dialectique politique : qui contrôle les passages contrôle les destins. Face au mythe prométhéen de la conquête illimitée, notre époque cherche une figure plus proche d'Hermès — passeur prudent, médiateur entre les mondes. Changer les mythes, c'est changer le réel.

ABSTRACT. Science fiction and mythology share a fundamental anthropological function: taming the unknown through narrative. Transport is never neutral in either tradition — crossing a threshold always implies an ontological rupture. Hermes, god of passages, serves as the structuring archetype: his winged sandals prefigure spaceships; his roles as messenger and psychopomp resonate with AI, dimensional portals, and space exploration. The article proposes an *integral mythanalysis*: a critical archaeology of narratives distinguishing *Band-Aid myths* (immutable archetypes — the hero, sacrifice, the king) from *butterfly myths* (ancient stories metamorphosing across eras). Prometheus becomes Elon Musk; Aladdin's carpet, the drone-taxi. In science fiction, rockets, spaceships, and stations replay ancient mythemes: the Argo, Charon's ferry, the shamanic *axis mundi*. Transport reveals a political dialectic — whoever controls the passages controls collective destinies. Against the Promethean myth of unlimited conquest, our era seems to seek a figure closer to Hermes — a prudent mediator between worlds. To change the myths is to change reality itself.

MOTS CLES : Science-fiction, Mythes modernes, Mythanalyse, Psychopompe, Prospective.

KEY WORDS : Science fiction, Modern myths, Mythanalysis, Psychopomp, Foresights.

1. Introduction

La science-fiction, faut-il le rappeler ici, constitue un observatoire privilégié des dynamiques profondes qui structurent l'imaginaire des sociétés humaines [MIC 17] [RUM 18] [LEV 23]. Ses grandes plumes n'ont pas manqué de convoquer – sciemment ou pas – des schèmes mythologiques puissants [MOI 05]. Ce rapprochement est presque un poncif. Mais on dit beaucoup de mal des poncifs : ils renvoient, bien sûr, à l'idée d'un cliché, d'une formule toute faite, souvent paresseuse. Pourtant cette structure mentale collective sert de repère culturel et langagier. En prospective, elle permet de déconstruire ou de transformer pour y injecter du sens nouveau. De fait, les deux régimes sont comparables : non comme simple divertissement ou projection technologique ou sociologique, mais comme dispositif symbolique permettant aux sociétés de se penser elles-mêmes, de mettre en scène leurs peurs, leurs espoirs, leurs seuils critiques et leurs mutations.

Les déplacements, les franchissements et les traversées y font, par destin, un usage obligé du transport. Qu'il soit physique, émotionnel, mystique. S'il est bien un invariant anthropologique majeur, c'est celui-là. Et le déplacement, dans les deux types de récits, n'est presque jamais neutre. Il engage une rupture avec un état antérieur, une sortie d'un ordre connu et une exposition à l'altérité, au danger ou à l'inconnu. Cette structure narrative résonne de manière particulièrement féconde quand on cherche – à tâtons parfois – à articuler prospective et mythanalyse [DUR 77] [GAT 19] [FIS 23].

Dans les mythes comme dans la science-fiction, le déplacement n'est jamais purement fonctionnel : il est chargé d'une valeur initiatique, transformatrice, parfois sacrificielle. Traverser un espace, franchir une frontière, quitter un monde pour un autre engage toujours une rupture ontologique : le sujet qui part n'est jamais identique à celui qui revient, quand il revient. Changement d'état, de statut, de conscience, voire de condition humaine. L'errance, la descente, l'exil ou la quête servent à penser la transformation [CHA 16].

La question du passage est omniprésente – passage d'un ordre à un autre, d'un cosmos stabilisé à un chaos fécond, d'un monde connu à un monde autre. Le déplacement y devient une épreuve, au sens fort : une mise à l'épreuve de l'individu, du collectif ou de l'espèce face à l'altérité radicale. Dans les mythes, cette altérité prend souvent la forme du divin, du monstrueux ou de l'invisible ; dans la science-fiction, elle se reconfigure sous les traits de l'extraterrestre, de l'intelligence artificielle, du futur post-humain ou de l'espace infini [DAN 25]. Mais la fonction symbolique demeure largement comparable : confronter l'humain à ce qui le dépasse afin de redéfinir ses limites, ses valeurs et son identité.

La science-fiction ne se contente donc pas d'anticiper des futurs possibles : elle réactive, transforme et projette des mythes anciens dans des configurations nouvelles, adaptées aux enjeux contemporains. Elle devient ainsi un laboratoire mythologique, où se recomposent des archétypes fondamentaux – le voyageur, le seuil, la chute, la renaissance, l'hybridation – à partir de contraintes technoscientifiques et sociales. Cette capacité de la science-fiction à faire dialoguer futur et archaïque est précisément ce qui la rend si féconde: elle permet de saisir simultanément les continuités profondes de l'imaginaire humain et les formes inédites que ces continuités prennent dans un contexte historique donné [APP 25].

Une même fonction anthropologique est convoquée : apprivoiser l'inconnu par le récit. Là où la mythologie stabilise souvent le sens en proposant des récits fondateurs, la science-fiction travaille davantage l'instabilité, l'incertitude, le devenir. Mais cette différence n'est pas une rupture ; elle constitue plutôt un glissement de régime symbolique. La science-fiction peut ainsi être lue comme une mythologie en tension, une mythologie du monde en transformation accélérée, où les récits ne visent plus à expliquer l'origine, mais à rendre pensable le changement lui-même. C'est précisément dans cet entre-deux – entre héritage mythique et projection prospective [MIC 26] – que se dessine la possibilité d'une analyse commune, capable de relier les structures immémoriales de l'imaginaire aux mutations contemporaines de nos sociétés.

D'où la proposition d'une mythanalyse intégrale qui servira de boussole pour explorer les deux rives narratives de cette contribution : la rive de la mythologie et la rive de la science-fiction – l'une renvoie à d'antiques mémoires et l'autre à des spéculations audacieuses... mais ne se confondent-elles pas ? Qui saura affirmer leur différence ? Cette parenté secrète ne trahit-elle pas une consanguinité structurelle que la créativité des aèdes, anciens et contemporains, ne cesse de recomposer. Car l'aède n'invente pas : il recombine, subvertit, détourne la formule ancestrale pour lui donner l'illusion de la nouveauté. Le nœud central de cette réflexion tient dans la double frontière que nous explorons dans cette contribution : géographique et mythologique. Traverser l'espace inconnu - on va le voir - c'est toujours changer d'être. Les zones blanches des cartes anciennes ont migré vers l'espace interstellaire ou l'intelligence artificielle, appelant les mêmes structures narratives. On se propose ici d'explorer la grammaire profonde commune à tous les récits mythiques — un ADN narratif fait de *mythèmes* récurrents qui traversent les cultures et les époques. Loin d'être des fossiles archaïques, les mythes sont des organismes vivants en perpétuelle latence : ils attendent une tension collective pour remonter à la surface et resignifier les questions fondamentales de l'existence humaine.

2. La mythanalyse intégrale ?

C'est une forme d'archéologie critique et prospective des récits [MIC 22]. L'usage que nous en faisons est largement inspiré par nos rencontres avec Hervé Fischer [GAT 14], artiste philosophe franco-

canadien, compagnon de route depuis des années, lui-même reconnaissant à Gilbert Durand d'avoir passé un moment sur cette planète.

Elle convoque, en amont, des *archétypes sparadraps*.

Ils sont immuables, impossible de s'en débarrasser : la figure du Roi et du pouvoir, celle du guerrier, celle du héros, du sage, de la mère, du sacrifice. Ces mythes peuvent être perçus comme stéréotypés. Des poncifs donc, mais efficaces. Parce qu'un poncif c'est aussi une mémoire, usée certes, fanée peut-être, mais recyclable, sûrement.

Gilbert Durand est reconnu pour son ouvrage majeur *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, publié en 1960 aux Presses universitaires de France [DUR 60]. Thomas Michaud [MIC 25] le présente d'une façon brillante dans son article *La science-fiction dans les organisations innovantes* : « il décrivait une perspective mythanalytique, cherchant à comprendre les formes symboliques et imaginaires qui structurent l'esprit humain. Il cherchait à déterminer les grandes structures de l'imaginaire humain, le concevant non seulement comme une fuite du réel à réprimer. Il se distinguait de la psychanalyse freudienne en considérant l'imagination d'une manière constructive, comme une faculté nécessaire à l'individu pour comprendre et évoluer dans le monde. Durand a contribué à la compréhension de l'imaginaire, non plus comme une irrationalité, mais comme un élément structurant de l'esprit humain dans son rapport au réel » Dans *Introduction à la mythodologie* parue chez Albin Michel en 1996 l'anthropologue Gilbert Durand [DUR 96] ouvre la voie à Hervé Fischer¹.

Elle convoque, en aval, des *mythes papillons*.

Les récits anciens explorent des sens nouveaux pour un monde en mutation. Je les imagine en *mythes papillon*. Ils se métamorphosent à tout va. Ils semblent changer de forme, mais au fond pas de nature. De l'œuf à la larve puis à la chrysalide, ils s'inscrivent dans des récits qui résonnent avec leurs époques. C'est de l'air frais pour une ère nouvelle. La liste est longue. Ça part de la télépathie et de la transmission de pensée des chamanes qui se métamorphosent en interfaces cerveau-machines ; idem de la foudre de Zeus qui défile aujourd'hui en technologie militaire avancée, du tapis d'Aladin aux drones-taxis... de la cape d'invisibilité d'Hadès au camouflage optique... ou de la mutation de Thot, l'archétype égyptien de la pensée savante, à Sherlock Holmes ; ou de l'hybris de Prométhée et sa transgression technologique (oui... le feu) à Elon Musk ; de Tirésias, le devin hermaphrodite, la voix du tragique chez les Tragiques... à Yuval Noah Harari [HAR 15] [HAR 18].

Interroger à nouveaux frais comment les mythes opèrent est un challenge. On peut les soupçonner de produire parfois des effets de domination et de sidération, d'être des dispositifs de pouvoir, à la manière d'un appareil idéologique. Les dieux qui nous surveillent sont-ils des commissaires politiques ? C'est sûrement un peu vrai, mais je suspecte qu'il y a dans cette suspicion une forme de délectation morose. C'est un peu trop à la mode pour être honnête. Et c'est surtout une impasse de la pensée, voire de la pratique de l'existence.

¹ Hervé Fischer, artiste, philosophe et sociologue franco-canadien, a développé la « mythanalyse », une approche visant à décrypter les mythes contemporains qui influencent nos comportements et nos croyances collectives . Il considère que les mythes modernes, bien que souvent inconscients, structurent profondément nos sociétés. Son œuvre artistique, exposée internationalement, explore des thèmes tels que le numérique, l'économie et l'écologie. En 2017, le Centre Pompidou lui a consacré une rétrospective intitulée « Hervé Fischer et l'art sociologique ». Parmi ses publications notables figurent *Théorie de l'art sociologique* (1977), *L'Histoire de l'art est terminée* (1981), *La Divergence du futur* (2014), *Les couleurs de l'Occident* (2021) et *Mythanalyse de la couleur* (2024). Sa pensée, centrée sur l'« hyperhumanisme », plaide pour une conscience augmentée et une éthique planétaire face aux défis contemporains . Hervé Fischer est une figure majeure de la réflexion sur les interactions entre art, technologie et société.

Nous proposons d'évacuer cette posture. Nous préférons donner une mission à la mythanalyse intégrale: attribuer aux mythes la capacité de libérer les principes psychodynamiques fondamentaux qui agissent au sein de tout individu comme au sein des collectifs humains.

C'est que la mythanalyse intégrale implique le déplacement d'une posture interprétative vers une posture interventionniste. Elle part de l'hypothèse que certains mythes sont hégémoniques, invisibles car naturalisés. C'est plutôt le cas de l'effet sparadrapp. D'autres sont en embuscade, tapis dans l'ombre. Ils sont parfois déniés. Ce sont les éléphants dans la pièce. C'est plutôt le cas de l'effet papillon.

Une mythopoïétique (terme assez chic qui évoque la création de mythes) est-elle possible ?

Au cœur des mythes et de leurs récits – c'est à dire de la mémoire même de la *mare imaginalis* de l'humanité – grouille un monde de sens, de contre-sens, de bifurcations qui éclaire parfois, mais d'une lumière oblique inattendue. Rappelons qu'il n'est pas bien malin de chercher les clés qu'on a perdues la nuit sous le seul lampadaire allumé. La mythanalyse intégrale avance dans les parties sombres quand il le faut. Elle appelle à fabriquer de nouveaux mythes, à encourager des récits alternatifs porteurs d'émancipation, d'écologie relationnelle, de justice symbolique. Elle puise dans la fiction, dans les contre-cultures, dans les cosmogonies alternatives, dans les arts spéculatifs ou les savoirs marginalisés. Elle pose de manière centrale la question suivante : à quels mythes voulons-nous croire aujourd'hui ? Et elle propose que toute bifurcation véritable passe par une recomposition de l'imaginaire, une re-symbolisation du monde. Elle ne se limite donc pas au constat ou à l'exégèse : elle constitue un acte de résistance et de création mythopoïétique, en assumant que changer les mythes, c'est changer le réel.

3. Dans les récits mythologiques, le franchissement est d'abord une épreuve des limites.

Traverser un fleuve, une mer, un désert ou une montagne revient à quitter un monde pour en rejoindre un autre, sans garantie de retour. Convoquons d'abord Hermès, dieu des limites, des passages et des circulations. Il incarne tout ce qui traverse sans s'arrêter, tout ce qui relie sans jamais se figer. Messenger des dieux, protecteur des voyageurs, des commerçants et des voleurs, mais aussi psychopompe guidant les âmes vers l'Hadès, il n'est jamais là où on l'attend et toujours déjà ailleurs. La question de ses moyens de transport est donc centrale, car ils ne sont pas de simples outils pratiques, mais des dispositifs symboliques du franchissement et de la mobilité. Son moyen de transport le plus célèbre est sans conteste ses sandales ailées, les *talaria*. Elles lui permettent de se déplacer à une vitesse surhumaine entre les mondes, de l'Olympe à la terre des mortels, et jusque dans les régions souterraines. Ces sandales ne sont pas un véhicule au sens matériel, mais une extension de son corps, faisant de lui un être de passage permanent. Ce détail est essentiel, car Hermès ne se déplace pas dans un espace stable, il fabrique le chemin en marchant, et ses sandales figurent cette capacité à rendre le monde franchissable. Ce détail est évidemment très science-fictionnel.

4. Il n'y a pas, parfois, l'épaisseur d'un papier à cigarette entre SF et récits mythologiques.

Le Styx dans la mythologie grecque, le Nil comme axe de passage entre vie et mort dans l'Égypte ancienne, ou encore la mer Rouge dans le récit biblique, matérialisent des frontières ontologiques. Ces espaces intermédiaires sont des zones de suspension des normes, où les identités se défont avant de se recomposer. Cette logique du seuil convoque évidemment les transporteurs.

La figure du passeur occupe dans ce cadre une place centrale. Charon et les psychopompes avec Hermès en tête de liste, toujours lui, Anubis ou encore les chamans sibériens incarnent cette fonction de médiation entre les mondes. Ils ne décident pas du destin, mais rendent possible le passage, au prix d'un rituel, d'un paiement ou d'une transformation symbolique.

La traversée maritime constitue sans doute l'archétype le plus riche symboliquement. Ulysse, Énée, Jason ou encore Sindbad naviguent sur des mers instables, peuplées de monstres et d'îles ambiguës. La

mer y est à la fois matrice, menace et espace de projection. Elle dissout les repères terrestres et impose une temporalité autre, faite d'errance, de retours différés et de détours imprévus.

Les franchissements verticaux, ascensions ou descentes, constituent une autre modalité essentielle du déplacement mythique. La Catabase (descente aux Enfers avec retour possible, mais durement négocié) d'Orphée, d'Inanna ou d'Énée vers le monde des morts, tout comme l'ascension de Moïse, d'Élie ou des chamans vers les cieux, signalent une transformation du rapport au savoir et au pouvoir. Descendre, c'est accepter la perte, la dissolution et la confrontation à l'ombre. Monter, c'est risquer l'hubris, l'aveuglement ou la transgression des limites humaines. Le mythe rappelle que tout franchissement vertical a un coût symbolique et qu'aucune élévation n'est exempte de contreparties [ROS 02].

5. Les récits SF de déplacements prolongent ces structures anciennes.

Les voyages interstellaires, les portails dimensionnels ou les migrations numériques ne font que rejouer, sous d'autres formes, les archétypes du seuil, de l'épreuve et de la métamorphose. Le vaisseau spatial devient un navire archaïque, l'intelligence artificielle un passeur ambigu, et l'exil planétaire une nouvelle Odyssée. Ces récits, loin d'être de simples divertissements, révèlent les anxiétés et les espoirs liés aux franchissements actuels, qu'ils soient écologiques, technologiques ou politiques.

L'histoire humaine y apparaît moins comme une succession d'états stabilisés que comme une suite de passages et de déséquilibres temporaires, où le mouvement n'est jamais anodin. Les récits exploitent, souvent de manière ludique, mais rarement innocente, les accidents de trajectoire, les ruptures de continuité et les franchissements de seuils, révélant ainsi une intuition centrale : le transport n'est pas un simple fait technique, mais une construction imaginaire et politique majeure. À travers ces récits, se dessine ce que l'on pourrait qualifier d'inconscient du transport, matrice symbolique où se superposent routes antiques, migrations fondatrices, neufs mythologiques, infrastructures industrielles et dispositifs de mobilité futuristes, sans que ces strates ne soient jamais totalement dissociées. Dans *Un mythe moderne : Des choses vues dans le ciel* (1958) Jung [JUN 61] y examine les soucoupes volantes comme des productions symboliques de l'inconscient collectif, surgissant dans une période de tension historique intense, celle de la guerre froide et de l'ère nucléaire. Les OVNIS comme l'expression imaginaire d'un désir anthropologique de transit cosmique, c'est-à-dire d'un déplacement entre mondes ? Ils apparaissent alors comme les figures contemporaines d'un archétype ancien : celui du véhicule de passage entre les niveaux du réel.

6. L'inconscient du transport irrigue l'ensemble de la science-fiction comme un mythe opératoire.

Le déplacement y est simultanément initiatique, existentiel, géopolitique et ontologique. Voyager ne signifie pas seulement relier un point à un autre, mais franchir des seuils symboliques, explorer des états du monde alternatifs, éprouver des limites physiques, sociales ou mentales. Le transport devient alors une modalité de connaissance, au sens fort, révélant les tensions internes des sociétés complexes. Il met en scène les conséquences de l'hypermobilité, interroge les finalités du mouvement et dévoile les coûts invisibles de l'accélération. La science-fiction ne se contente pas de divertir ; elle fonctionne comme un dispositif d'alerte, révélant les angles morts de la modernité mobile.

Au cœur de ce mythe se rejoue une dialectique ancienne entre émancipation et domination. La capacité à se déplacer librement, à choisir ses trajectoires et ses rythmes, s'oppose à l'assignation au déplacement contraint, à l'exil forcé ou à l'immobilisation subie. Les récits de science-fiction posent ainsi une question politique centrale : qui contrôle les voies de circulation contrôle les destins collectifs. Routes commerciales, corridors spatiaux, portails dimensionnels ou réseaux de téléportation deviennent autant d'infrastructures de pouvoir. La maîtrise du transport apparaît alors comme un enjeu de souveraineté, révélant des rapports de force économiques, culturels et symboliques.

7. Le moteur techno-messianique du mouvement

Dans de nombreux univers de science-fiction, les innovations en matière de transport ne sont pas neutres. Elles sont chargées d'une promesse de salut autant que d'une menace de dissolution. Routes stellaires, ascenseurs orbitaux, cités mobiles et ports cosmiques composent des paysages où la mobilité est pensée comme horizon du progrès. Pourtant, cette promesse est profondément ambivalente. Le techno-messianisme est une idéologie ou une forme de croyance quasi-religieuse selon laquelle la technologie – et plus précisément ses créateurs ou pionniers – est destinée à "sauver" l'humanité et à résoudre ses problèmes fondamentaux. Le transport s'y incarne en téléologie : il interroge la finalité même du mouvement humain. Pourquoi se déplacer toujours plus vite, plus loin, plus souvent ? Vers quoi tend cette fuite en avant ? Est-elle une réponse à la complexité croissante du monde, ou le symptôme d'une incapacité à habiter le présent ?

Les œuvres majeures du genre déclinent ces interrogations selon des régimes narratifs distincts. Dans *Interstellar*, le transport spatial devient une condition de survie collective face à l'épuisement des écosystèmes terrestres. Dans *Dune*, le voyage interstellaire, rendu possible par l'Épice, structure un monopole stratégique qui reconfigure l'ensemble du système politique galactique. *The Matrix* déplace la question du transport sur un plan mental et cognitif, révélant une mobilité illusoire au sein d'une architecture de simulation. Le *Wakanda*, dans l'univers Marvel, incarne quant à lui une souveraineté fondée sur le contrôle strict des frontières et des flux, illustrant une autre figure du mythe : celle de la retenue stratégique face à l'hypermobilité globale.

8. Le Graal de la mobilité et ses illusions

La science-fiction érige fréquemment la maîtrise absolue du transport au rang de Graal technologique. Téléportation, saut hyperspatial, distorsion spatio-temporelle promettent l'abolition des distances et la fin de l'isolement [MIC 25]. Dans *Star Trek*, la mobilité est pensée comme un vecteur diplomatique et civilisationnel, où le déplacement devient médiation entre cultures. Cette vision propose un idéal de circulation éclairée, où la technique est mise au service d'un projet humaniste élargi.

Cependant, cette quête du Graal n'est jamais exempte de tensions. Dans *Star Wars*, la galaxie est sillonnée de routes commerciales, de contrebandiers et de flottes impériales, opposant une mobilité bricolée, rusée et marginale à une mobilité militarisée et totalisante. Le *Faucon Millenium* incarne ainsi une mythologie du transport comme espace de liberté relative, face à la rigidité normative des infrastructures impériales. On y revient plus loin. Le bricolage technologique de Han Solo fait un clin d'œil au bricolage mythologique de Claude Lévi Strauss. Les grands esprits

9. Contrôler les passages : une tentation archaïque

La capacité à contrôler les passages, les seuils et les portails constitue l'un des invariants mythologiques les plus puissants. Loki, figure du trickster [JUN 58] des mythes nordiques, illustre cette tentation en cherchant à s'appropriier le Tesseract, non pour l'énergie qu'il contient, mais pour la maîtrise des déplacements qu'il permet. Loki est défini par le mouvement, la métamorphose et l'inconfort. Une mythanalyse du transport n'est donc pas de tout repos. Le transport est indissociable d'une épreuve, d'un risque et d'une métamorphose. Il symbolise une tension entre désir de dépassement et peur de la dissolution. Le mythe est ancien : celui qui contrôle les routes contrôle les mondes. Hermès hante encore et toujours ces récits sous des formes technologiques renouvelées. La monarchie britannique du 19^e a dominé les mers, contrôlant les flux pour contrôler le monde.

Dans *2001, l'Odyssée de l'Espace*, le monolithe agit comme un dispositif de passage évolutif, déclenchant non seulement des déplacements spatiaux, mais des transformations ontologiques. Le transport ne concerne plus seulement les corps, mais les espèces et les états de conscience.

La science-fiction se montre particulièrement lucide lorsqu'elle met en scène l'effondrement ou la raréfaction des systèmes de transport. *Mad Max* illustre une mobilité violente et contrainte, où la route devient un espace de prédation permanente. *Fondation* d'Asimov montre comment la perte des infrastructures de circulation conduit à une fragmentation politique et culturelle. Dans ces univers, la mobilité apparaît comme un pharmakon : à la fois poison et remède, condition de survie et facteur d'effondrement.

À l'inverse, certains récits valorisent des formes de déplacement lentes, sobres et attentives. Les voiles solaires, par exemple, incarnent une autre éthique du mouvement, fondée sur l'accord avec les rythmes cosmiques plutôt que sur leur domination. Le transport devient alors une pratique relationnelle plutôt qu'un acte de conquête.

10. Transport, transformation et responsabilité

Le transport reconfigure en profondeur les structures sociales. Il modifie les rapports au temps, à l'espace et à l'altérité. Dans *Avatar*, la logistique spatiale lourde apparaît comme l'avant-garde d'un projet extractiviste et colonial, rappelant que toute infrastructure de mobilité porte une vision du monde. Les mythes anciens du voyage, de l'exode et du retour se recomposent dans ces univers technologiques, révélant une continuité symbolique profonde.

Le récit du transport, tel qu'il est déployé par la science-fiction, constitue donc moins une célébration du mouvement qu'un dispositif majeur permettant d'interroger les bifurcations contemporaines de nos sociétés hypermobiles. Ce récit agit comme un révélateur des tensions entre accélération, soutenabilité et responsabilité collective. Il suggère que l'enjeu ne réside pas tant dans la capacité à aller toujours plus loin que dans l'apprentissage d'une mobilité choisie, située et consciente, capable de réarticuler technique, imaginaire et éthique dans un monde devenu radicalement instable.

Et dans les mythes ? Peut-être peut-on esquisser en creux une mutation mythique contemporaine : le mythe prométhéen de la conquête illimitée se métamorphose en une mythologie de la régulation et de la responsabilité. Là où Prométhée incarnait l'arrachement héroïque du feu, notre époque semble chercher une figure plus proche d'Hermès, dieu des passages et des médiations, capable d'articuler circulation et prudence. Hermès est moins souvent protagoniste direct qu'archétype structurant. Sa figure irrigue la SF bien au-delà de ses apparitions explicites. Sa nature de passeur entre les mondes (entre les vivants et les morts, entre les dieux et les hommes) résonne profondément avec des thèmes SF comme les dimensions parallèles, les portails ou les intelligences artificielles médiatrices. Ses attributs mythologiques sont transposés avec une véritable délectation dans l'écosystème science-fictionnel. Autrement dit il n'est pas nécessairement nommé explicitement, sa présence est diffuse. Peut-être est-ce là la puissance du mythe : son statut de messenger des dieux surplombe les déclinaisons de l'IA, des réseaux, des internets ; celui de psychopompe évoque les portails inter-dimensionnels, les transferts de conscience ; en tant que Dieu des voyageurs, c'est évidemment les explorations spatiales et les astronautes qu'il inspire ; en tant que trickster (le fameux Fripon Divin de Jung) il convoque l'idée des hackers, des personnages retors (avec parfois une possibilité de rédemption) ; enfin en Hermès Trismégiste, c'est tout l'univers de l'ésotérisme, de l'alchimie... de la magie technologique dont Arthur C. Clarke nous a dit depuis longtemps qu'elle était un instrument de navigation conceptuelle pour explorer l'avenir.

Hermès est donc l'incarnation de la mobilité, de l'art délicat de composer avec les seuils.

11. Le transport et ses machines

« *Le tas de ferraille ? Elle a fait le raid de Kessel en moins de douze parsecs* ».

Han Solo parlant du Millennium Falcon. Comme l'Argo de Jason et des Argonautes qui n'est fait que de bois.

La science-fiction, lorsqu'elle invente ses véhicules, fusées ou vaisseaux spatiaux, ne se contente pas de résoudre des problèmes de propulsion ou de navigation. Elle produit des objets symboliques, immédiatement mémorisables, qui condensent une vision du monde, une promesse de dépassement ou une angoisse collective. Ces machines imaginaires fonctionnent de manière très proche des mythes de la mythologie antique, c'est-à-dire comme des unités narratives et symboliques simples, aisément transmissibles, capables de voyager d'un récit à l'autre et de structurer durablement l'imaginaire collectif.

La fusée rouge et blanche de Tintin, dans *Objectif Lune*, constitue l'un des exemples les plus frappants de véhicule devenu mythe moderne. Sa forme simple, son graphisme immédiatement reconnaissable et son association à une aventure scientifique rationnelle en font l'équivalent contemporain du char solaire d'Apollon. Dans les deux cas, l'objet permet une élévation hors du monde profane, un passage vers un domaine réservé aux dieux ou aux savants, et une mise en ordre du cosmos par la connaissance.

Le Millennium Falcon, l'USS Enterprise ou le Tardis du Dr Who incarnent des archétypes de la traversée. Ils ne sont pas de simples moyens de transport, mais des espaces liminaux, situés entre les mondes, où les identités se transforment. Leur fonction rappelle la barque de Charon, qui permettait de franchir le seuil entre la vie et la mort, ou le navire d'Ulysse, lieu de l'épreuve, de la ruse et de la métamorphose.

Ces vaisseaux sont devenus des mêmes culturels au sens fort, car ils encapsulent une promesse narrative stable. Monter à bord du Faucon Millennium ou de l'Enterprise signifie entrer dans un récit d'apprentissage collectif, où la technique n'est jamais dissociée de l'éthique, de l'amitié et du conflit. Leur répétition dans les produits dérivés, les références culturelles et les parodies renforce leur statut mythologique contemporain.

Certaines structures spatiales fonctionnent moins comme des véhicules que comme des centres symboliques. La Death Star, Babylon 5 être rapprochées du mont Olympe ou d'Asgard. Elles concentrent le pouvoir, le sacré et la décision politique, tout en étant physiquement séparées du reste du monde.

Ces architectures orbitales révèlent une angoisse moderne face à la centralisation du pouvoir technologique. Là où la montagne sacrée était inaccessible par nature sauf pour les héros, la station spatiale est inaccessible par design sauf pour les astronautes, ce qui transforme le mythe de la verticalité divine en critique implicite de la technocratie et de l'hubris civilisationnelle.

Enfin, certains vaisseaux deviennent des entités quasi vivantes. Le Nostromo dans *Alien*, ou le *Battlestar Galactica* évoquent les artefacts mythiques dotés d'une volonté propre, comme les armes forgées par Héphaïstos. La frontière entre l'objet et le sujet y est volontairement brouillée, produisant une inquiétante familiarité.

Ces machines incarnent le même mythe de la création qui échappe à son créateur. Elles prolongent les récits antiques sur les golems, les automates divins ou les créatures hybrides, tout en traduisant des préoccupations contemporaines liées à l'intelligence artificielle, à la bio-ingénierie et à la responsabilité humaine face à ses propres inventions.

Fusées, vaisseaux et stations spatiales rejouent, sous une forme technologique, des récits très anciens de passage, d'élévation, de centre du monde et de création ambivalente. Cette continuité explique leur puissance culturelle durable. Ils ne parlent pas seulement du futur, mais réactivent des structures mythiques profondément enracinées dans l'imaginaire humain, faisant de la science-fiction l'un des grands lieux contemporains de recyclage et de transformation de la destinée manifeste de l'humanité de sortir du chaos primordial.

Nous avons jusqu'ici évoqué les mythologies grecques et romaines qui sont plus explicitement convoquées dans l'écosystème science-fictionnel avec lequel l'époque moderne est familière. Pour

autant les grandes traditions mythologiques de l'humanité s'avèrent des chambres d'écho d'une grande puissance. Les auteurs des films choisis ici ont puisé, sciemment ou pas, dans la *mare imaginalis* « *cette mer imaginaire sur laquelle vogue l'être humain et qui de siècle en siècle, et quels que soient les lieux et les époques, demeure le lien fondamental de nos consciences* ». (Extrait d'une conférence d'Adrien Salvat du 8 janvier 1927 au Collège de France, inventée par Frédéric Tristan, mais d'une grande puissance évocatrice) [TRI 78].

A quoi quelques films de SF majeurs font-ils écho...

FILM	DATE	MYTHOLOGIES GRÉCO-SÉMITIQUE	AFRICAINES	AMÉRINDIENNES	ASIATIQUES / OCÉANIENNES
2001: A Space Odyssey	1968	Prométhée, Osiris, Dédale (Tous trois sont des figures du passage entre les mondes, opérateurs de transition entre des états, des espaces, des niveaux de réalité qui normalement ne communiquent pas)	Nommo (êtres stellaires Dogon associé à Sirius), Olokun (qui évoque dans le Candomblé la traversée de l'Atlantique de la traite négrière)	Les Chamans voyageurs (comme Quetzalcóatl, le Serpent à plumes qui voyage entre le ciel, la terre et le monde souterrain). Pachakuti (figure du bouleversement cosmique chez les Incas)	Mauï (Demi-dieu trickster de Polynésie, voyageur entre les mondes Garuda, (dont le voyage héroïque l'amène à affronter les dieux, traverser des obstacles cosmiques.) Pushpaka Vimana (char aérien capable de transporter un nombre illimité de passagers, de se déplacer à la vitesse de la pensée et de répondre aux intentions de son propriétaire.
Ad Astra	2019	Ulysse / Télémaque/ Catabase Le film est une réécriture explicitement mythologique du motif de la Catabase, transposé dans l'espace interstellaire — un espace qui fonctionne comme un monde souterrain. Roy est Ulysse dans la structure du voyage (l'homme qui descend consulter les morts et doit rentrer), et Roy est Télémaque dans	Sundiata Keïta (héros fondateur de l'Empire du Mali) Chassé par les intrigues de la cour, Soundjata part en exil avec sa mère à travers plusieurs royaumes. Cet exil n'est pas une défaite, c'est une initiation. Il grandit, apprend, forge des alliances, et devient un guerrier et diplomate hors pair.	Popol Vuh Les jumeaux Hunahpu et Xbalanqué descendent à Xibalba (le monde souterrain) pour venger leur père. Ils affrontent des seigneurs de la mort aux noms évocateurs : Un Mort, Sept Morts, Pus Maître, Jaundice Maître... Ils triomphent par la ruse et l'intelligence, l'écho direct d'Ulysse	Voyage vers l'Ouest, Urashima (temps) Savitri (Mahabharata), son mari Satyavan meurt, Yama (dieu de la mort) emporte son âme Savitri suit Yama dans sa marche vers le royaume des morts Par sa persistance et la qualité de ses arguments, elle obtient le retour de son mari Pas de descente physique : c'est une catabase par la parole et la fidélité

		l'enjeu existentiel (le fils qui doit tuer symboliquement le père pour devenir lui-même).			
Silent Running	1972	Arche de Noé, Jardin d'Éden	Mère-Nature (Ubuntu)	Turtle Island, Pachakuti	Ahimsa (non-violence), Chang'e
Solaris	1972	Narcisse, Miroir de l'âme	Olokun (abysses conscientes)	Vision Quest, chaman	Maya (illusion), Samsāra
Dark Star	1974	Sisyphes, Dédale emprisonné	Concept du destin dans la tradition Yoruba (Ifa)	Coyote trickster (absurde)	Samsāra, dérision zen
Star Wars IV	1977	Jason & Argonautes, (L'Argo n'est pas seulement un navire — il est un être vivant, porteur d'une intelligence divine.)	Sundiata (héros du peuple incarnant le concept de nyama mandingue — une énergie vitale universelle qui se transmet par lignée et par initiation.	Guerrier-chaman, quête	Voyage vers l'Ouest, bushido
The Black Hole	1979	Katabase, Hadès, Tartare	Olokun (abysses interdits)	Xibalba, monde souterrain maya	Yomi (enfers japonais)
Alien	1979	Minotaure, Prométhée, Labyrinthe	Esprits-chasseurs (Ogun)	Xibalba, monstre du monde souterrain	Izanagi souillé, Yomi, démon
Apollo 13	1995	Dédale (ingéniosité), retour d'Ulysse	Ingéniosité Anansi (araignée-dieu)	Navigation polynésienne (survie)	Navigation Maui, ingéniosité
Moon	2009	Osiris démembré, Pygmalion	Kalunga (entre-deux), ancêtres	Vision Quest, identité solitaire	Chang'e (exil lunaire), Samsāra
Pandorum	2009	Arche de Noé, Tartare, Labyrinthe	Middle Passage, exil forcé	Xibalba, Turtle Island perdue	Yomi, Samsāra brisé
Gravity	2013	Osiris / Renaissance, Styx	Kalunga (frontière vie/mort)	Vision Quest (hallucination), renaissance	Barque solaire, renaissance bouddhiste
Interstellar	2014	Ulysse, Arche, Prométhée	Nommo (contact stellaire), Sundiata	Pachakuti, Turtle Island, sacrifice aztèque	Urashima Tarō, Garuda, Samsāra
The Martian	2015	Robinson / Dédale, Ulysse solitaire	Ingéniosité Anansi	Survie chamanique, vision quest forcée	Xuanzang (solitude initiatique), Maui
High Life	2018	Charon, Tartare, prisonniers	Middle Passage, Kalunga	Exil forcé, extinction	Samsāra maudit, Yomi sans retour

Aniara	2018	Charon, Sisyphé, Arche brisée	Kalunga perpétuelle, Middle Passage	Pachakuti sans fin, Turtle Island perdue	Samsāra, dérive sans nirvana
--------	------	----------------------------------	--	---	---------------------------------

Cette grille confirme, s'il en était besoin, la richesse de la *mare imaginalis* chère à l'auteur de ces lignes.

Essayons une conclusion...

12. Le transport comme mythe vivant : de l'axe du monde aux confins de l'univers

S'il y a une constante remarquable – et, avouons-le, légèrement embarrassante pour notre prétention à la modernité – de l'imaginaire humain, c'est que, quelle que soit l'époque, quelle que soit la culture, personne n'a jamais voulu rester là où il était. Le transport n'est jamais un simple déplacement mécanique d'un point à un autre. Il est toujours, dans le même mouvement, une traversée symbolique - un acte qui engage le cosmos, reconfigure l'identité du voyageur et rejoue, sur la scène du récit, les grandes questions de l'origine et de la destinée. L'humanité, visiblement, souffre depuis le néolithique d'une insatisfaction géographique congénitale, et ses dieux, héros et ingénieurs spatiaux n'en sont que les expressions successives. On n'en voudra donc pas trop aux jeunes générations de vouloir continuer à voyager en dépit de leurs dépenses carbone.

Des pirogues polynésiennes guidées par les étoiles aux radeaux des morts de l'Égypte ancienne, des chars solaires d'Apollon aux croiseurs stellaires de *Star Wars*, le motif du transport trace un fil d'une cohérence impressionnante. Qu'il s'agisse de Râ naviguant chaque nuit dans sa barque solaire à travers les douze heures de la Douat – itinéraire qui constitue sans doute le plus ancien abonnement de transport en commun de l'histoire –, ou de l'*Argo* fendant les Symplégades, les rochers qui se referment sur les navires comme une métaphore particulièrement musclée du contrôle aux frontières, le véhicule mythique n'est jamais neutre. Il porte avec lui une cosmologie entière.

13. Le véhicule comme axis mundi : quand voyager, c'est se placer au centre du monde

Fusées, vaisseaux et stations spatiales rejouent, sous une forme technologique, des récits très anciens de passage, d'élévation, de centre du monde et de création ambivalente. Cette continuité n'est pas fortuite : elle trahit la permanence de structures anthropologiques profondes que la modernité n'a pas abolies, mais soigneusement redécorées. Le vaisseau spatial hérite de l'*axis mundi* des cosmogonies chamaniques sibériennes : il est ce point de jonction entre le bas et le haut, entre l'ici sublunaire et l'ailleurs transcendant. Là où le chaman toungouse gravissait rituellement un bouleau aux neuf encoches pour atteindre les neuf cieux successifs, l'astronaute emprunte neuf étages de fusée – la technologie a changé, la verticalité demeure.

Les traditions nordiques avaient, elles, résolu le problème avec une élégance architecturale remarquable : Yggdrasil, le frêne cosmique, reliait en un seul arbre les neuf mondes de la mythologie viking, d'Asgard aux hauteurs jusqu'à Niflheim dans les profondeurs glaciales. C'est, en quelque sorte, le premier réseau de transport multimodal de l'histoire – avec Ratatoskr l'écureuil comme opérateur de messagerie courant sur le tronc pour colporter les insultes entre l'aigle du sommet et le dragon du bas, ce qui en fait aussi, probablement, le premier service de courrier express profondément dysfonctionnel. Dans *Interstellar* de Christopher Nolan, le trou de ver près de Saturne remplit exactement la même fonction structurelle : un point de connexion entre des mondes autrement inaccessibles, un nœud cosmique autour duquel pivote le destin de l'humanité.

La Chine ancienne, toujours pragmatique, avait confié ce rôle à un char céleste. Le *Tianma*, le cheval céleste des Han, permettait aux empereurs de communiquer avec le Ciel, tandis que Chang'e – emportée malgré elle vers la Lune après avoir bu l'élixir d'immortalité de son mari – inaugure un voyage lunaire

involontaire qui précède Neil Armstrong de quelque deux mille ans, sans combinaison pressurisée et avec un lapin de jade pour seule compagnie. On notera que la Chine a nommé sa sonde lunaire *Chang'e* : preuve que les agences spatiales, lorsqu'elles choisissent leurs noms, gardent un œil plus attentif sur la mythologie qu'on ne l'imagine généralement dans les couloirs de la NASA qui de son côté ne se prive évidemment pas de convoquer sa propre mémoire mythologique.

14. La traversée comme initiation : on ne revient jamais d'où l'on est parti

Le transport mythique obéit à une loi implacable que les billetteries modernes ignorent superbement : l'aller-retour ne ramène jamais exactement la même personne. Ulysse passe vingt ans à vouloir rentrer à Ithaque et arrive méconnaissable, son palais envahi, son chien mourant de vieillesse sur le fumier - ce qui est peut-être la métaphore la plus honnête jamais écrite sur ce qu'on trouve en rentrant de voyage. Gilgamesh parcourt le monde entier à la recherche de l'immortalité, traverse les eaux de la mort en compagnie de Urshanabi le passeur, et revient les mains vides, mais la sagesse pleine - ce qui est, selon les traditions, soit un échec retentissant, soit un succès philosophique considérable.

Dans les traditions mésoaméricaines, le transport prend des dimensions cosmologiques encore plus vertigineuses. Pour les Aztèques, le soleil lui-même n'est qu'un voyageur : *Tonatiuh* doit traverser chaque nuit le monde souterrain des morts – Mictlan – pour renaître à l'aube, et ce voyage ne peut s'accomplir qu'alimenté par le sang des sacrifices humains. Le transport cosmique a rarement eu un coût d'exploitation aussi élevé. Les Mayas, de leur côté, concevaient les dieux comme des porteurs – les *bacabs* – qui soutenaient littéralement le ciel sur leurs épaules aux quatre coins du monde, faisant du transport cosmique non plus un voyage, mais une charge permanente, une condition ontologique dont ils ne pouvaient se défaire. *Atlas* portant la voûte céleste chez les Grecs n'est que la version méditerranéenne de ce même épuisement cosmique : être dieu, c'est apparemment ne jamais pouvoir poser ses bagages.

L'Inde védique, quant à elle, avait développé une philosophie du transport cosmique d'une sophistication remarquable. Le char d'Indra, *Vajra*, traversait les cieux en lançant la foudre — véhicule et arme à la fois, ce qui constitue une avancée conceptuelle que les ingénieurs militaires modernes ont mis plusieurs millénaires à redécouvrir. Plus subtilement, le *Rig-Véda* décrit le cosmos lui-même comme un char en rotation perpétuelle : les saisons sont ses roues, le soleil son moyeu, l'éternité son axe. Le *Bhagavad-Gîtâ*, ce long dialogue philosophique qui se déroule sur un champ de bataille entre deux armées, commence précisément au moment où Arjuna s'arrête au milieu du champ dans son char de guerre – hésitation du voyageur qui ne sait plus s'il doit avancer ou reculer, et qui reçoit pour toute réponse dix-huit chapitres de métaphysique. On pourrait dire que c'est la première représentation connue d'un GPS existentiel.

15. La science-fiction comme mythologie de remplacement : mêmes dieux, nouveaux costumes

Cette continuité explique la puissance culturelle durable des représentations spatiales dans l'imaginaire collectif. La fascination exercée par la conquête spatiale – bien au-delà de ses dimensions scientifiques et géopolitiques – tient précisément à ce que l'espace extérieur fonctionne, dans nos sociétés séculières, comme l'équivalent fonctionnel du sacré : un dehors absolu, un au-delà inaccessible qui donne sens et direction au dedans. Là où l'au-delà était peuplé de dieux, de démons et d'âmes errantes, l'espace est peuplé d'aliens, de trous noirs et de civilisations disparues – soit, structurellement, exactement la même chose avec des effets spéciaux plus coûteux.

La station spatiale, en particulier, mérite qu'on s'y arrête. Elle reprend point par point la topologie de l'île bienheureuse qui traverse toutes les traditions : les *Champs Élysées* grecs, les *Tír na nÓg* celtes, le Pays de Pureté de Bouddha Amitabha dans le bouddhisme de la Terre Pure, la Jérusalem céleste de l'Apocalypse de Jean. Tous ces espaces partagent la même structure : un lieu soustrait aux lois ordinaires du temps et du corps, habité par des êtres qui ont traversé la mort ou transcendé la condition humaine,

accessible seulement à ceux qui ont accompli un voyage exceptionnel. La station *Discovery One* dans *2001 : l'Odyssée de l'espace*, le *Serenity* de *Firefly*, la station *Babylon 5* - toutes ces constructions orbitales sont des îles bienheureuses technologisées, et HAL 9000 n'est que le gardien du paradis rendu paranoïaque par trop d'isolement.

Le voyage interstellaire, lui, convoque inmanquablement la figure du passeur. Charon traversant le Styx avec ses oboles, Urshanabi conduisant Gilgamesh sur les eaux de la mort, Ankou dans la tradition bretonne menant les âmes sur sa charrette grinçante, Psychopompe escortant les défunts – tous ces passeurs réapparaissent dans la science-fiction sous des formes à peine déguisées. Han Solo est un Charon intergalactique qui préfère qu'on lui règle d'avance. Le monolithe de Kubrick est un passeur sans visage qui transporte l'humanité d'un état d'évolution à un autre sans daigner expliquer ses tarifs. Dans *Contact*, la machine de Hadden propulse Ellie Arroway à travers les étoiles comme une âme traversant l'entre-deux-mondes – et, exactement comme dans toutes les traditions du voyage initiatique, personne ne la croit à son retour.

Les cultures africaines et océaniques, souvent ignorées dans les études comparatistes occidentales, apportent pourtant à cet imaginaire des nuances décisives. Dans la tradition yoruba, déjà évoquée, du Nigeria, *Ogun*, dieu du fer et des routes, est aussi le dieu des voitures et des accidents de la route aujourd'hui – ce qui fait de lui probablement le seul dieu qui ait dû mettre à jour sa fiche de poste depuis l'invention de l'automobile. La cosmogonie dogon du Mali, connue pour son étonnante précision astronomique concernant l'étoile Sirius B, place au cœur de sa mythologie un objet volant décrit comme un vaisseau céleste – *Nommo* – venu des eaux de l'espace : preuve que la rencontre du troisième type mythologique n'est pas un monopole occidental. En Océanie, les pirogues de voyage des navigateurs polynésiens n'étaient pas de simples embarcations : elles étaient des corps vivants, des entités spirituelles, dont la construction suivait des rites aussi codifiés que la messe catholique, et dont le lancement à la mer était un acte cosmogonique. *Moana*, dans le film d'animation du même nom, ne conduit pas un bateau : elle accomplit une migration stellaire, une translation de soi à travers l'océan du monde.

16. Destinée manifeste ou fuite en avant ? L'ambivalence fondatrice

Il serait cependant inexact – et un peu naïf – de ne lire dans cet imaginaire du transport qu'une aspiration purement lumineuse vers le haut et le loin. Car la mythologie mondiale est aussi le récit de ceux qui sont allés trop loin, trop vite, et qui n'ont pas survécu à leur propre audace. Icare fond à mi-chemin. Phaéton, fils d'Hélios, prend les rênes du char solaire sans savoir le conduire et embrase la Terre – ce qui en fait la première catastrophe environnementale de l'histoire mythologique, avec un bilan carbone proprement apocalyptique. Prométhée vole le feu pour le donner aux hommes - le feu qui chauffe les fusées comme il chauffait les forges – et passe l'éternité enchaîné à un rocher à se faire dévorer le foie par un aigle, ce qui n'est pas exactement la reconnaissance que l'on espère pour avoir contribué à l'exploration spatiale.

La science-fiction a parfaitement intégré cette ambivalence fondatrice. Pour chaque *Star Trek* qui célèbre l'exploration spatiale comme réalisation de la meilleure part de l'humanité, il existe un *Alien* pour rappeler que l'espace est hostile, que les corporations sont cupides, et que les ingénieurs de systèmes de survie devraient être mieux payés. Pour chaque vaisseau-génération filant vers une nouvelle Terre Promise, il existe un *Solaris* de Tarkovski pour suggérer que l'espace ne nous révèle que nous-mêmes en plus grand – et plus effrayant. Sisyphé, condamné à rouler son rocher, est peut-être le patron mythologique des sondes spatiales envoyées vers l'infini sans garantie de réponse : *Voyager 1*, lancée en 1977, vogue désormais au-delà de l'héliosphère dans un silence cosmique absolu – transport accompli, destination inconnue, retour impossible.

17. L'humanité n'a jamais voulu rester tranquille

La science-fiction, en définitive, ne parle pas du futur. Elle parle de maintenant avec des décors d'avenir, exactement comme le mythe parlait de maintenant avec des décors d'éternité. En faisant du

transport spatial le motif central de ses récits les plus emblématiques, elle se constitue comme l'un des grands lieux contemporains de recyclage et de transformation du mythe – non pas répétition nostalgique, mais recreation dynamique qui prend les vieux récits de chaos originel, de héros fondateurs et de monde à naître, et les réinscrit dans un horizon technologique qui en renouvelle la puissance d'interpellation.

Ce recyclage révèle quelque chose d'essentiel, et peut-être d'insurmontable, sur la condition humaine: la destinée manifeste de sortir du chaos primordial – de traverser, de dépasser, d'aller au-delà – n'est pas une aspiration adventice greffée sur une nature fondamentalement sédentaire. Elle est constitutive. Le transport, dans toutes ses formes mythiques et fictionnelles, n'est pas la métaphore du désir humain : il en est l'expression la plus directe, la plus nue. Depuis la barque de Râ jusqu'au *Millennium Falcon*, depuis le char d'Indra jusqu'à la Station spatiale internationale, depuis la pirogue polynésienne guidée par Matariki jusqu'aux sondes *Voyager* dérivant dans le vide interstellaire, l'humanité n'a cessé de raconter la même histoire sous des noms différents : celle d'une espèce qui regarde l'horizon, voit ce qu'il y a au-delà, et décide que c'est là-bas qu'elle doit être.

Que cette conviction soit sagesse ou démesure, vocation ou folie, *hubris* ou grandeur – la mythologie mondiale, honnêtement, n'a jamais tranché. Et la science-fiction, en bonne héritière, ne le fait pas davantage. Elle préfère, comme toujours, nous laisser avec la question – et le voyage.

18. Bibliographie

[APP 25] APPIO F., MICHAUD T., VINT S., YASZEK L., « Science fiction and the quest for innovation », *Technovation*, 141, March 2025.

[CHA 16] CHARBONNEAU F., *L'exil et l'errance – le travail de la pensée entre enracinement et cosmopolitisme*, Liber, Paris, 2016.

[DAN 25] DANIELS A.B., *A phenomenology of the Alien. Encounters with the Weird and Inscrutable Other*, Routledge, 2025.

[DUR 60] DURAND G., *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, PUF, Paris, 1960.

[DUR 77] DURAND G., « À propos du vocabulaire de l'imaginaire. Mythe, Mythanalyse, Mythocritique », *Recherches et travaux*, 15, 1977, 4-19.

[DUR 96] DURAND G., *Introduction à la mythodologie*, Albin Michel, Paris, 1996.

[FIS 23] FISCHER H., *Mythanalyse de la couleur*, Gallimard, Paris, 2023.

[GAT 14] GATARD C., *Mythologies du futur*, Éditions de L'Archipel, Paris, 2014.

[GAT 19] GATARD C., « Le fripon divin en Sicile : mythanalyse et prospective à Saint Nicolò l'Arena », *M@GM@*, vol. 17, n°1, 2019.

[HAR 15] HARARI Y.N., *Sapiens : Une brève histoire de l'humanité*, Albin Michel, Paris, 2015.

[HAR 18] HARARI Y.N., *21 leçons pour le XXI^e siècle*, Albin Michel, Paris, 2018.

[LEV 23] LEVEAU F., *Fictions posthumanistes : temporalités, agencements, énonciation*, Thèse de philosophie, Western University, 2023.

[JUN 58] JUNG C.G., KERENYI C., RADIN P., *Le Fripon divin. Un mythe indien*, Georg éditeurs, Genève, 1958.

- [JUN 61] JUNG C.G., *Un mythe moderne : Des choses vues dans le ciel*, Gallimard, Paris, 1958.
- [MIC 17] MICHAUD T., *L'innovation, entre science et science-fiction*, ISTE Éditions, London, 2017.
- [MIC 22] MICHAUD T., « Fredric Jameson, *Archéologies du futur. Le désir nommé utopie et autres sciences-fictions* », *Lectures* [Online], 4 janvier 2022.
- [MIC 25] MICHAUD T. *Spatial. Science-fiction et prospective spatiale*, Armasuisse, 2025.
- [MIC 26] MICHAUD, T. et PINTO MORALES J.-P., « La science-fiction dans les organisations innovantes, une nouvelle mode managériale », *Marché et organisations*, 55(1), 2026, 5-33.
- [MOI 05] MOISSEEFF M., « La procréation dans les mythes contemporains : une histoire de science-fiction », *Anthropologie et Sociétés*, 29 (2), 2005.
- [RUM 18] RUMPALA Y., *Hors des décombres du monde. Écologie, science-fiction et éthique du futur*, Champ Vallon, Paris, 2018.
- [ROS 02] ROSOLATO G., *Le sacrifice. Repères psychanalytiques*, PUF, Quadrige, 2002.
- [TRI 78] TRISTAN F., *La Geste serpentine*, Éditions de la Différence, Paris, 1978.