

— LES IMAGINAIRES URBAINS DU CINÉMA DE SCIENCE-FICTION OU LE LEITMOTIV DE LA FIGURE DE LA VILLE DYSTOPIQUE

Pierre-Jacques Olgagnier, Maître de conférences en géographie
Université de Picardie Jules Verne,
EA Habiter le Monde

Courriel :
pierre-jacques.olgagnier@u-picardie.fr

RÉSUMÉ

À partir d'un corpus d'une quarantaine de films de science-fiction couvrant la période 1902-2013, l'article vise à analyser l'imagerie urbaine mise en scène dans le cinéma européen et nord-américain de science-fiction et l'imaginaire urbain de ce genre cinématographique. D'une manière générale, les représentations de ville du futur correspondent à différentes figures de la dystopie urbaine, la mise en scène « d'utopie urbaine » relevant de l'exception. Dans cette perspective, l'article met en évidence les lieux, les morceaux de ville et les motifs les plus récurrents de cette figuration – ruines, cloisonnement, ségrégation socio-spatiale, etc.

MOTS-CLÉS

Représentation, imaginaire, cinéma, science-fiction, dystopie urbaine.

ABSTRACT

The article analyzes the representations of the city in European and North American cinema from a corpus of about forty science fiction movies directed between 1902 and 2013. These representations correspond to different

figures of urban dystopia ; the production of «urban utopias» is the exception. The differences between the diegetic spaces and “real spaces” are analyzed. Places, pieces of cities and the patterns of this representation, such as ruins, socio-spatial segregation, etc., are highlighted.

KEYWORDS

Representation, geographical imaginary, cinema, science fiction, urban dystopia.

—

Le cinéma est à la fois spectacle *dans* la ville et spectacle de la ville. Dès les premières bobines, le cinéma propose ainsi, le plus souvent de manière indirecte, des représentations de la ville, une imagerie constituée de scènes de la vie urbaine, de moyens de déplacements et de paysages urbains. Les théories de l'urbanisme et de l'architecture, les projets ou les réalisations des acteurs de l'aménagement, les écrits et les analyses sur la ville tout comme les dynamiques urbaines contemporaines de la réalisation des films influencent presque autant qu'ils inspirent les mises en scène cinématographiques d'espaces urbains, villes dans leur ensemble, quartiers, lieux emblématiques de telle ou telle cité ou encore simples bâtiments. Le titre original « *Beyond Blade Runner* » d'un ouvrage de Mike Davis¹ le souligne à sa manière. Citant l'utilisation du film de Ridley Scott dans des documents de la planification stratégique du comité Los Angeles 2000, Mike Davis (2006) analyse la représentation cinématographique de la ville proposée par le film qui sert à la fois de véritable repoussoir et d'outil de promotion de certaines politiques publiques d'aménagement afin d'éviter que la réalité ne soit trop proche de la fiction : « *Il y a, bien sûr, le scénario Blade Runner : la fusion de cultures individuelles en un polyglottisme vulgaire et lourd de tensions non résolues* »². Comme le souligne alors Mike Davis, en critiquant cette instrumentalisation du film, la représentation urbaine et urbanistique véhiculée par le film correspond à une « *sombre imagerie* », qui, « *malgré tout le prestige de Blade Runner, au firmament des utopies négatives de la science-fiction* » (2006, p. 9), est anachronique vis-à-vis des dynamiques urbaines et métropolitaines que connaissent alors Los Angeles et de nombreuses autres mégapoles.

Si l'urbain, sous toutes ses formes, sert souvent d'arrière-plan à de très nombreux films, aujourd'hui comme hier, la « ville » peut être simple décor, ambiance ou encore indissociablement incorporée à la fiction et il n'y a pas, à proprement parler, de films de fiction où la ville soit l'unique et exclusive « héroïne ». Cet article visera à mettre en place les modalités (iconiques, rhétoriques, thématiques) de la représentation de la ville dans un genre cinématographique particulier, le cinéma de science-fiction. Pour G. Millet et D. Labbé, trois caractéristiques principales permettent de définir le récit de science-fiction : « *les références au futur, à la science, à l'évolution de l'homme et des sociétés humaines* » (2001, p. 9). Il se différencie des genres « limitrophes » que sont le

1 La traduction française du titre de cet ouvrage est peut-être encore plus explicite : « Au-delà de *Blade Runner*. Los Angeles et l'imagination du désastre ».

2 *LA 2000 : A city for the Future*, rapport définitif du comité Los Angeles 2000, Los Angeles, 1988, p. 86, cité par Mike Davis.

fantastique, le merveilleux et la *fantasy*, même si les limites entre ces genres sont très poreuses. Il s'agira ainsi d'« interroger les films » qui offrent un ensemble de représentations renvoyant explicitement ou implicitement à la société réelle dans laquelle ils s'inscrivent. Quelles valeurs et/ou, le cas échéant, quelles idéologies urbaines et urbanistiques sont portées par les films ? Quels sont les choix spatiaux opérés par le réalisateur (et d'une manière plus générale par l'ensemble du système de production cinématographique, en incluant la production et les aides financières publiques à la production) ? La mise en évidence et l'analyse des écarts, des différences entre espace diégétique et espace géographique « réel », constitueront autant de perspectives d'analyse pour appréhender l'imaginaire urbain diffusé par les films.

Le corpus choisi pour mener à bien cette analyse correspond à une quarantaine de films, sortis en salle entre 1902 et 2013. Si ce corpus n'a bien évidemment pas l'ambition de l'exhaustivité, sa constitution³ a pour objectif de permettre de mesurer les évolutions et les permanences des problématiques et des thèmes afférant à la figure de la dystopie urbaine du futur qui correspond à la représentation la plus récurrente proposée par les films du corpus, en identifiant, si elles existent, les différences entre des films de générations et d'origines différentes.

— L'IMAGERIE URBAINE DES FILMS DE SCIENCE-FICTION : LES STATUTS VARIABLES DE LA MISE EN SCÈNE DE LA VILLE DE SCIENCE-FICTION

Tous les films de science-fiction ne mettent pas nécessairement en scène une imagerie urbaine particulière ; il ne s'agit donc pas de surestimer la « présence » de l'urbain à l'écran, mais, dans un premier temps, de l'évaluer.

L'IMAGERIE URBAINE À L'AUNE DES DIFFÉRENTS GENRES DE LA SCIENCE-FICTION

Les premiers films de science-fiction ne proposent aucune représentation de la ville. Ainsi, les films de George Méliès *Voyage dans la Lune* (1902) et *Voyage à travers l'impossible* (1904), qui sont le plus souvent considérés comme les films pionniers d'un genre cinématographique qui n'existe pas encore en tant que tel, ne s'intéressent guère à la ville ou aux sociétés urbaines du futur. L'un et l'autre s'inscrivent en effet dans la tradition du récit de l'expédition spatiale

3 Voir le corpus de films en annexe. Le corpus laisse délibérément de côté les films asiatiques de science-fiction.

(ou souterraine), qu'ils vont contribuer à transférer de la littérature vers le cinéma de « féerie scientifique »⁴ qui ne s'appelle pas encore « science-fiction ». Le thème du voyage extra-terrestre, même s'il est l'un des ressorts essentiels de la science-fiction, ne permet pas de couvrir la très grande hétérogénéité du genre dans laquelle il est également nécessaire de différencier de nombreux sous-genres (Billard, 1993).

Si le thème du voyage extra-terrestre laisse très généralement de côté la mise en scène de la ville – même si l'imagerie urbaine peut se révéler être un bon moyen de signifier au spectateur les écarts entre les civilisations terrestres ou non terrestres –, ce n'est pas le cas d'autres perspectives narratives utilisées dans les films de science-fiction. L'utilisation de la ville et de l'urbain comme lieu diégétique apparaît en effet dès les années 1920. Deux films, en particulier, soulignent l'entrée en scène d'une véritable imagerie urbaine dont certains éléments vont devenir, au cours du temps, de véritables *topoi* (Compagnon, 1997) de la représentation de la ville : *La Cité foudroyée* (1924) de Luitz-Morat et *Metropolis* (1927) de Fritz Lang. Dans le premier film, c'est le motif de la destruction (plus précisément du risque de destruction) qui apparaît. Le second film a, quant à lui, déterminé une représentation de la ville et de la société urbaine du futur devenue très récurrente depuis lors. Ces deux films de nature très différente ont commencé à fixer certaines modalités de la représentation de la ville du cinéma de science-fiction : d'une part, la perspective apocalyptique de destruction de la ville à cause du progrès technique (*La Cité foudroyée*) et, d'autre part, un urbanisme, une architecture « modernes » correspondant à une société déshumanisée voire fascisante (*Metropolis*).

Les années 1950, qui voient le genre se développer et se codifier, sont aussi le moment où s'impose le cinéma américain de science-fiction. Depuis lors, les films français ou européens de science-fiction sont rares, à l'exception de la période s'étalant de la fin des années 1950 à la fin des années 1960, où certains réalisateurs, représentants de la Nouvelle Vague, vont faire une incursion ponctuelle dans ce genre, comme Chris Marker (*La Jetée*, 1962), Jean-Luc Godard (*Alphaville*, 1965), François Truffaut (*Fahrenheit 451*, 1966) ou encore Alain Resnais (*Je t'aime, je t'aime*, 1968)⁵. Conformément aux principes de la Nouvelle Vague, ces films seront tournés en décors extérieurs, ce qui, dans le contexte de fictions

⁴ L'envoi d'un obus interplanétaire dans l'œil de la lune et le voyage des membres de l'Institut de Géographie Incohérente (sic) dans les profondeurs sous-marines constituent les deux trames narratives de ces films.

⁵ On peut également citer le réalisateur moins connu Pierre Kast et son film *Un amour de poche* (1975).

spéculatives, va conduire à des choix de lieux de tournage ou à des subterfuges de cadrage et de réalisation (*Alphaville* a été, par exemple, entièrement filmé de nuit) permettant de signifier au spectateur le caractère futuriste et donc décalé de l'espace diégétique par rapport à l'espace « réel ».

Les fictions spéculatives qui correspondent au thème dominant des récits de science-fiction donnent à voir des visions futuristes de sociétés humaines, situées dans un futur proche ou lointain. Depuis les années 1960/1970, ces projections proposent, dans la très grande majorité des cas, la mise en scène de territoires très déshumanisés, voire inhabitables. Pour certains auteurs, ces « anti-utopies » cinématographiques correspondent au deuxième « âge » de la science-fiction qui se développe à partir des années 1960, après le premier âge du « modèle vernien », marqué par une croyance au progrès infini d'une puissance techno-industrielle orientée d'elle-même vers la prospérité et la paix universelle – le film *Things to Come* (1936) de William Cameron Menzies serait l'un des prototypes de ce premier âge – et avant le troisième « âge », qualifié « d'âge d'homme », dans lequel la science-fiction prendrait une « orientation éthique et humaniste » (Billard, 1993). Cette classification souffre toutefois d'exceptions, parfois notables (comme *Metropolis* en 1927).

En définitive, peu de films de science-fiction sont de véritables films « urbains », y compris parmi ceux qui s'inscrivent dans la perspective de la fiction spéculative ; ceux-ci sont en effet davantage centrés sur les problèmes primordiaux – ou en tout cas jugés comme tels par le(s) producteur(s), le scénariste et le réalisateur d'un film – des sociétés contemporaines que sur les villes proprement dites : la guerre nucléaire (*Postman*, 1997), le règne d'une science sans conscience (*Alphaville*, *Metropolis*), l'industrialisation à outrance (*Metropolis*, *Things to Come*), la question écologique ou environnementale (*Soleil vert*), la fascisation des sociétés (*Equilibrium*, 2002) ou la recrudescence de la violence (*Robocop*, 1988). Les visions prospectives ainsi mises en scène prennent dans la presque totalité des cas la forme de contre-utopies ou dystopies très pessimistes sur le devenir de la planète et de l'Humanité en général. Ce sont les sociétés futuristes au fonctionnement marqué par un fort contrôle social qui sont mises en scène dans les films de science-fiction et non les villes. Cependant, celles-ci offrent le cadre bâti, l'architecture, l'organisation spatiale, si ce n'est l'urbanisme, le plus à même de pouvoir montrer le fonctionnement de ces sociétés du futur. Elles deviennent alors le cadre privilégié pour rendre compte des transformations plus générales de l'Humanité. Tout se passe donc comme si les villes ou plus généralement l'urbain jouaient le rôle de marqueurs à la fois technologiques et idéologiques. Il est classique de considérer que la science-fiction (cinématographique ou littéraire) projette sur le futur

les inquiétudes de la société et qu'elle est ainsi l'un des miroirs (déformants) des sociétés urbaines actuelles, privilégiant la mise en scène des effets des progrès techniques, technologiques et scientifiques sur les sociétés futures, et en particulier sur les sociétés urbaines qui sont plus « cinégéniques ». Dans les premières contre-utopies cinématographiques (*Metropolis*) comme dans celles des années 1960 (*Alphaville*), la science incarnée par la figure de l'ingénieur ou du savant est synonyme de rationalisation et de déshumanisation des sociétés urbaines. Cette critique s'apparente à la fois à une critique de la ville industrielle et à une critique d'un urbanisme fondé sur une très forte rationalisation des procédés de fabrication de la ville, en particulier quand la ville et sa gestion sont confiées à un ordinateur tout puissant comme c'est le cas d'*Alphaville*. La correspondance entre la représentation de la ville futuriste à l'écran et les peurs de la société dans laquelle a été réalisé le film est ainsi une clé d'analyse des représentations spatiales de la ville de science-fiction.

L'URBAIN, SIMPLE DÉCOR OU VÉRITABLE MATRICE DU RÉCIT

L'imagerie urbaine proposée par les films de science-fiction instaure très majoritairement une distance entre le futur et la réalité, puisque la science-fiction repose d'abord sur le dépaysement et sur le décodage de l'univers qui est proposé au spectateur⁶. Cette distance est instaurée de différentes manières. Le recours aux décors construits de toutes pièces ou aux effets spéciaux est l'une d'entre elles. Dans cette perspective, les décors construits en studio ou les autres techniques de trucage mettent en scène une certaine idée de la ville qui est le fondement même de l'architecture des décors utilisés dans les films. Se servir de lieux réels comme espace diégétique du film en constitue une autre. *Alphaville* en offre un exemple. Ce n'est alors jamais toute la ville qui est utilisée, mais seulement certains quartiers de la ville.

Dans *Alphaville*, Jean-Luc Godard utilise d'une manière très explicite le Paris des années 1960 comme décor pour créer de toute pièce sa ville futuriste. Les éléments du paysage urbain les plus présents à l'écran correspondent aux nouveaux quartiers de l'agglomération parisienne constitués de tours et de barres d'habitations ou à une architecture contemporaine comme la Maison de la Radio et ses couloirs. Les grands ensembles qui sont filmés sont même appelés les Hôpitaux de la Longue Maladie, destinés à assimiler les populations à Alphaville, ce qui souligne très clairement l'hostilité du réali-

⁶ Certains films de science-fiction sont au contraire fondés sur un univers – y compris sur le plan urbain et urbanistique – familier. L'espace diégétique correspond à l'espace « réel ». C'est par exemple le cas du film *L'évadé du futur* (Michael Crichton, 1984) dans lequel les robots se « rebellent » et se mettent à attaquer leurs propriétaires dans des espaces urbains très caractéristiques de la *suburbia* nord-américaine.

sateur à l'égard de ces nouvelles formes d'urbanisation. Le choix du Paris des années 1960 s'explique à la fois pour des raisons budgétaires mais également pour des considérations esthétiques mises en avant par la Nouvelle Vague. Le paysage parisien des années 1960 filmé de nuit permet au réalisateur de créer un univers urbain qui paraît insolite, voire étranger au spectateur à partir d'éléments architecturaux familiers, de le faire voyager sans se déplacer, ce qui constitue l'un des principes de la science-fiction. D'une certaine manière, ce paysage est, aux yeux du réalisateur, un moyen de représenter la société urbaine désincarnée du futur, même si, comme il l'a affirmé dans un entretien, *Alphaville*, « c'est un film d'aujourd'hui mais sur le futur, dans la mesure où celui-ci devient sans cesse le présent. C'est, en somme, un film sur la présence du futur »⁷. Le film *Rollerball* (Norman Jewison, 1975) se sert également de décors réels ; ce sont alors le musée et l'immeuble BMW (le « *BMW-Vierzylin-der* »), inaugurés au début des années 1970, et la salle de basket construite dans le parc olympique (pour l'organisation des Jeux de 1972) à Munich. L'architecture la plus contemporaine du tournage du film a donc la fonction de représentation du paysage urbain des villes du futur.

En outre, la « ville » à l'écran possède un statut différent d'un film à l'autre, de la « ville-fond » à la « ville-personnage » (Dagrada, 2003). Le premier type de ville donne à voir des villes neutres, susceptibles de représenter le fait urbain d'une manière générique. L'adaptation cinématographique du roman de George Orwell *1984* illustre cette première forme de présence de la ville à l'écran. Moins de 10% des séquences du film sont ainsi tournées en extérieur et seulement 5% d'entre elles mettent en scène un paysage urbain dont les éléments constitutifs – omniprésence de bâtiments industriels vétustes, rues jonchées de boues et de détritiques – sont, à l'exception de la centrale thermique de Battersea sur les rives de la Tamise qui est facilement identifiable, difficiles à mettre en relation avec un lieu ou une ville particulière. De même, l'abondante utilisation de plans de demi-ensemble ou de plans moyens ne permet pas au spectateur d'appréhender la ville dans sa globalité, car le fait qu'il s'agisse précisément de cette ville-là n'a que peu d'incidence sur le récit proprement dit. La ville n'est utilisée que comme un simple décor ; elle n'est qu'un prétexte, présent dans le film pour des motifs purement allogènes et extra-filmiques, mais pas nécessairement extra-cinématographiques. Le se-

7 Entretien avec Yvonne Baby, « Dresser des embuscades dans la planification », *Le Monde*, 6 mai 1965. Quinze jours plus tôt, Jean-Luc Godard avait exprimé la même idée selon laquelle *Alphaville* se passait dans « le futur antérieur, parce que, en somme, nous vivons déjà dans le futur », in : Entretien avec Michel Capdenac, « Jean-Luc Godard : Lemmy Caution erre dans le futur comme dans le "Labyrinthe" de Borgès », *Les Lettres françaises*, 22 avril 1965.

cond type, celui de la « ville-personnage », place au contraire la représentation de la ville au cœur de la mise en scène cinématographique. Il recouvre en réalité deux fonctions, deux statuts de la ville à l'écran, en fonction de sa physionomie urbaine si particulière et si reconnaissable ou en fonction de son rôle dans le déroulement de l'intrigue. Certains lieux urbains emblématiques sont ainsi utilisés comme de véritables figures métonymiques de la ville entière. La Tour Eiffel, qui apparaît à l'arrière-plan de la première séquence figurant Paris en 2070, joue ce rôle pour identifier la ville du futur dans lequel le héros de *Peut-être* de Cédric Klapisch est projeté à l'occasion du passage à l'an 2000. Dans *Alphaville*, c'est le passage d'un métro aérien dans la nuit qui peut permettre de reconnaître, non sans ambiguïté, Paris. Dans ces deux films, la ville n'est pas un personnage au sens plein du terme ; elle est un contexte qui tisse avec le récit et les personnages des relations moins extérieures et plus « compénétrées » que le premier type précédemment évoqué. La « ville personnage » ou « ville texte » place la ville au cœur de la narration filmique. Il en est ainsi de *Metropolis* qui a pour véritable protagoniste la ville de Metropolis ou encore de *Blade Runner* qui entretient de nombreuses affinités avec *Metropolis*.

— LE LEITMOTIV DES FIGURES DE LA DYSTOPIE URBAINE

La science-fiction a pour fonction de proposer des récits se déroulant dans un futur proche ou lointain, à une date et dans un lieu déterminé ou, au contraire, délibérément sans référence toponymique réelle et/ou sans chronologie précise, ce qui rapproche ces récits des utopies.

LIEU(X) ET ESPACE(S) DIÉGÉTIQUES DES VILLES DE SCIENCE-FICTION

Des films aussi différents dans leur contenu, leur mise en scène et leur imagerie urbaine que *Metropolis*, *Alphaville*, *Fahrenheit 451* prennent corps dans un futur et dans des lieux non déterminés ou en tout cas génériques : l'action de *Fahrenheit 451* se situe dans des lieux qui n'ont pas de nom, tandis que les films *Metropolis* et *Alphaville* se déroulent dans des lieux éponymes, dont la toponymie cherche délibérément à ne pas permettre l'ancrage dans l'espace réel. Par ailleurs, certains réalisateurs font le choix de donner un nom générique au lieu, comme c'est le cas du film *Things to Come*, où l'action se déroule à « Everytown ». L'utilisation de ces toponymes génériques cherche à créer une distance très forte entre les représentations spatiales de la ville à l'écran et les villes actuelles, afin d'éviter toute possibilité pour le spectateur d'associer cette ville à une réalité connue. Les villes mises à l'écran prennent alors véritablement une dimension utopique dans la mesure où elles échappent

à toute référence spatiale. Dans le cas du film de Jean-Luc Godard, le nom de la ville et sa toponymie – « l’avenue des Radiations Lumineuses » ou « la zone nord » – servent à créer artificiellement cette distance propre au cinéma de science-fiction, bien qu’il soit aisé de reconnaître dans Alphaville le Paris nocturne des années 1960. La figuration de la ville à l’écran peut prendre une forme métonymique mais également une forme plus métaphorique, la ville incarnant alors la civilisation – son développement ou ses restes post-apocalyptiques – ou l’asservissement social et politique (*Metropolis*), voire culturel (*Fahrenheit 451*). L’opposition ville/nature est totale, puisque c’est dans la forêt que les « hommes-livres » de *Fahrenheit 451* ont trouvé refuge pour conserver quelques traces de la littérature.

D’une manière générale, la toponymie utilisée pour désigner ces villes ou leurs quartiers renvoie à une double logique contradictoire : créer une distance entre le spectateur et le lieu diégétique ou, au contraire, recréer un lien entre ce dernier et l’espace mis en scène. Dans certains films, il s’agit en effet, par l’utilisation d’une toponymie habituelle, d’insister sur une certaine continuité entre les villes du futur et les villes actuelles. Le choix de grandes mégapoles mondiales ou de nouvelles conurbations en tant que lieu diégétique, tel l’ensemble urbain formé par San Diego et Los Angeles dans *Demolition Man* (1993), s’inscrit dans une telle perspective. Les *remakes* de films de science-fiction peuvent également souligner un glissement d’une ville à l’autre : le Los Angeles abandonné du film *The Omega Man* (1971) laisse la place à un New York tout aussi abandonné, mais également grignoté par la nature dans *I am Legend* (2007).

La projection dans le futur et l’époque diégétique sont également parfois tout aussi indéterminées : il peut s’agir d’un futur indiqué comme « proche » (mais sans plus de précision) ou d’une date plus précise mise en avant dès les premiers temps du récit ; Los Angeles 2019 est ainsi annoncé par un titre dès les premières minutes de *Blade Runner*, là où le film *Her* (2013) de Spike Jonze propose un Los Angeles dans un futur proche. C’est parfois au spectateur d’opérer le travail de décryptage et de localisation du récit, ce qui fait partie de la fonction de dépaysement, de voyage et de découverte propre à la science-fiction. Par ailleurs, il n’est pas possible d’établir un lien de corrélation entre la « proximité » de l’époque diégétique avec l’époque de production du film et les correspondances entre villes « réelles » et villes imaginées du futur. En revanche, la manière avec laquelle le cinéma de science-fiction envisage l’organisation de la société urbaine dans le futur relève souvent de la critique sociale. Celle-ci paraît d’autant plus affirmée que le futur représenté est proche ou très indéfini. L’utilisation du Paris des années 1960 par Jean-

Luc Godard dans *Alphaville* suggère que la ville d'Alphaville n'est pas celle d'un futur très lointain. Conformément aux principes de la Nouvelle Vague, le réalisateur utilise Paris d'une manière inédite et s'en sert pour fonder sa critique de la société qui se met en place dans la France urbaine des années 1960. Comme le soulignait l'exposition « Paris-Godard », qui s'est tenue au centre culturel suisse de Paris durant l'hiver 2000/2001, filmer Paris pour Godard correspond à un geste politique de dénonciation d'un monde froid et mécanique, d'un système totalitaire de type fasciste régulé par l'ordinateur Alpha 60. De même, dans *Fahrenheit 451*, il est difficile de dater précisément l'époque – et le lieu – où l'intrigue est censée se dérouler, ce qui renvoie clairement à une figure de la ville mal aimée. La société dépeinte par *Fahrenheit 451* est également fondée sur un très fort totalitarisme qui n'est plus celui de la science, mais celui de l'audiovisuel et des médias, et plus précisément d'un système interactif de télévision qui a envahi les habitations, tandis que les livres, considérés comme subversifs, sont détruits. Seuls les films de Cédric Klapisch et de Spike Jonze dérogent à cette règle : nulle organisation totalitaire n'est mise en scène dans le Paris ensablé des années 2070 du film *Peut-être*, comme dans le Los Angeles représenté dans le film *Her*. Le premier film met en scène un Paris qui connaît en 2070 un milieu aride marqué par l'omniprésence du sable qui a envahi les rues parisiennes, à l'exception des toits, mais où la société qui subsiste paraît vivre en bonne intelligence dans une nouvelle urbanité reconstruite. Quant au film *Her*, il propose une vision et une urbanité très apaisées de Los Angeles « dans un futur proche ».

MOTIFS ET VARIATIONS AUTOUR DE LA FIGURE DE LA VILLE DYSTOPIQUE

Globalement, les films de science-fiction, indépendamment de leur date et de leur lieu de production, représentent la ville – son paysage, son fonctionnement et sa société – selon des modalités très proches qui mettent en scène des contre-utopies urbaines, marquées par la critique implicite ou explicite de l'évolution de l'urbanisation, de la gestion urbaine et de la gouvernance des villes. Au-delà des inventions et des créations d'un réalisateur, il est possible d'identifier, à partir de l'analyse du corpus de films, des *leitmotive*, voire de véritables *topoi* de la ciné-représentation de la ville de science-fiction. Nous en proposons une classification dans le tableau ci-dessous.

Topoi	Films	Lieux diégétiques et éléments de figuration
Destructions, ruines	<i>Things to Come</i> (1936), <i>La planète des singes</i> (1968-1976), <i>Waterworld</i> (1995), <i>A.I. Intelligence Artificielle</i> (2001)	Statue de la Liberté brisée [<i>La planète des singes</i>]; gratte-ciels immergés [<i>Waterworld</i> , <i>A.I. Intelligence Artificielle</i>]
Villes post-cataclysmiques	<i>Le survivant</i> (1971), <i>I am Legend</i> (2007), <i>New York 1997</i> (1981), <i>Los Angeles 2013</i> (1996)	New York : pont de Brooklyn brisé, Cinquième Avenue enherbée, Flat Iron Building, Washington Square North, Park Avenue, Times Square transformé en savane [<i>I am Legend</i>] Los Angeles : ville en ruines devenue lieu de déportation des individus déçus de la nationalité de la « nouvelle Amérique morale » ; <i>San Fernando Valley mall</i> en partie immergée ; Mulholland Drive [Los Angeles 2013]
Pollution / Industrie	<i>Blade Runner</i> (1982), 1984 (1984)	Torchères, brouillard, nuit [<i>Blade Runner</i>]; usine de Battersea (Londres); rues jonchées de débris; vitres brisées; hangar désaffecté; murs en béton armé brut [1984]
Surpeuplement	<i>Soleil vert</i> (1973)	40 millions d'habitants à New York en 2022 ; disparition de la nature et des ressources alimentaires
Architecture « moderniste », immeubles de grande hauteur (tours)	<i>Blade Runner</i> (1982), <i>Metropolis</i> (1927), <i>Things to Come</i> (1936), <i>Le Cinquième Élément</i> (1997), <i>Brazil</i> (1985)	Immeubles pyramidaux, tours de grande hauteur
Mégapole, étalement urbain	<i>Demolition Man</i> (1993)	San Angeles : fusion des villes de Los Angeles, Santa Barbara et San Diego ; ville aseptisée et sans violence
Ville planète	<i>Star Wars</i> (1977-2005), <i>Dark City</i> (1998)	Coruscant [<i>Star Wars</i>]
Quartier, ville cosmopolite, exotique, interlope	<i>Total Recall. Mémoires programmées</i> (2012), <i>Blade Runner</i> (1982)	Mélange de cultures, ambiances asiatiques
Réseaux de transport	<i>Metropolis</i> (1927), <i>Things to Come</i> (1936), <i>Fahrenheit 451</i> (1966)	Voitures volantes (taxis, voitures de police) ; métro aérien et monorail [sources diverses]
Ségrégation socio-spatiale	<i>District 9</i> (2009), <i>Time Out</i> (2011), 1984 (1984), <i>Soleil vert</i> (1973), <i>Equilibrium</i> (2002) ; <i>Elysium</i> (2013)	Johannesburg : bidonville qui sert de camp provisoire d'accueil puis de camp de détention d'1 à 2 million(s) d'extraterrestres [<i>District 9</i>] <i>Metropolis</i> : ville haute/ville basse (souterraine) [<i>Metropolis</i>]

Tableau 1 : Les topoi de la ciné-représentation de la ville dans le cinéma de science-fiction.

La destruction de la ville (représentation métonymique de l'Humanité) et son corollaire, la ruine, sont l'un des *topoi* les plus présents, y compris dans les films qui n'ont pas la ville comme décor. La série *La Planète des singes* (1968-1976) offre ainsi des figures de ce type, puisées dans certains « hauts lieux » new-yorkais, de la Statue de la Liberté (*La Planète des Singes*, 1968), brisée sur une plage, à la station de métro enterrée de Queensboro Plaza (*Le secret de la planète des singes*, 1970). Les ruines urbaines offrent également un décor très « cinégénique », dans les films post-apocalyptiques. Cette imagerie renvoie à des villes vidées de leurs habitants et éventuellement parcourues par les héros : Charlton Heston circule en voiture dans les rues vides d'un Los Angeles dont les habitants sont morts des effets d'une guerre bactériologique entre la Chine et l'URSS (*The Omega Man*), tandis que Will Smith (*I am Legend*) fait de même dans un certain nombre de hauts lieux d'un New York reconquis par la nature et dépeuplé à cause des effets néfastes d'un remède contre le cancer inventé trois ans plus tôt. New York comme Los Angeles peuvent être également transformées en gigantesques prisons ou lieux de déportation à ciel ouvert (*New York 1997, Los Angeles 2013*).

Outre le motif de la ruine, la représentation de la ville proposée par la science-fiction est très majoritairement marquée par quatre caractéristiques paysagères et sociétales : la densité, la verticalité, le contrôle social et la rationalité scientifique de l'organisation urbaine. La figure des fortes densités urbaines, des tours, des immeubles de grande hauteur constitue autant de variations autour du motif de la Tour de Babel, de *Metropolis* jusqu'à *Blade Runner* ou *Le Cinquième Élément*. Cette ville des fortes densités est une ville polluée, inhabitable ; par bien des aspects, elle est très proche de celle qui est proposée par les *comics* américains (Gotham City de Batman, Metropolis de Superman). Par ailleurs, l'organisation urbaine repose sur le principe du cloisonnement qui matérialise le contrôle social (André, 2005) : cloisonnement vertical dans le cas de *Metropolis* ou de *Things to Come* ou horizontal dans *Alphaville*. L'anonymat et l'absence d'une véritable urbanité sont également des symptômes mis en scène dans ces dystopies urbaines. L'individu peut être nié face au collectif et à la société (*Metropolis, Things to Come, 1984, Alphaville*) (Labrouillère, 2005).

Les formes de cette représentation ont certes varié en fonction de la modernité et des moyens techniques, car la ville futuriste des films de science-fiction s'inscrit souvent visuellement dans l'exagération des options architecturales, urbanistiques et technologiques qui incarnent, aux yeux du réalisateur, la modernité contemporaine de la création du film, ce qui ne signifie pas toutefois que les films reproduisent l'ensemble des dynamiques

urbaines contemporaines⁸. Certaines d'entre elles vont être privilégiées au détriment d'autres. Si les films de science-fiction font très souvent preuve d'une imagination très fertile pour montrer de nouveaux moyens de déplacements, l'étalement urbain n'est, par exemple, que peu abordé, si ce n'est très indirectement par la mise en scène de villes-planètes qui ne présentent toutefois pas une structure en auréoles et globalement peu d'espaces périurbains. Par ailleurs, les réalisateurs s'inspirent également d'autres œuvres cinématographiques ancrées dans l'histoire du cinéma, si bien que l'imagerie urbaine qui en découle peut être à la fois anachronique et futuriste. Ainsi, certains plans de films comme *Blade Runner* ou *Le Cinquième Élément* donnent à voir des immeubles ou des morceaux de villes s'inscrivant directement dans la continuité de la représentation de la ville proposée par Fritz Lang dans *Metropolis* qui apparaît alors comme un véritable film-matrice. Aujourd'hui, le film *Blade Runner* influence des réalisations récentes, comme *Total Recall. Mémoires programmées* (2012) où l'ambiance, la nuit et la pluie urbaines font écho à celles de Ridley Scott. Le paysage des villes de science-fiction est globalement marqué par la forte monotonie architecturale des villes neuves (*Metropolis*, *Things to Come*, *Alphaville*), la ségrégation socio-spatiale des groupes sociaux dans la ville (*Metropolis*, *Soleil vert*, 1984), les fortes densités de peuplement qui sont assimilées à une très forte promiscuité (*Metropolis*, *Soleil vert*) ainsi que l'omniprésence de l'industrie dans les espaces urbains (*Metropolis*, *Things to Come*, *Blade Runner*). L'urbanisme et l'architecture des deux villes – la ville basse et la ville haute – de *Metropolis* sont censés « traduire le triomphe mécanique de la civilisation industrielle », mais « cette séduction du modernisme » est également associée à une « vieille terreur médiévale » (Schneider, 1995, p. 30) comme le suggère l'architecture de la maison de l'inventeur Rotwang, père de la femme-robot Maria. *Metropolis*, par ailleurs, s'organise autour d'une immense tour, la « nouvelle Tour de Babel » qui constitue son centre et le lieu de résidence du maître de la ville (Barillet, 2004). L'absence totale (*Alphaville*, *Blade Runner*) ou la présence très partielle de « nature » (*Metropolis*, *Soleil vert*) dans les espaces urbanisés en sont des corollaires et soulignent le caractère minéral et totalement artificialisé des espaces bâtis ; l'espace non bâti (ce qui ne veut pas dire que le bâti n'est pas dégradé, ni en ruines) a disparu, tandis que la nature ou l'accès à des espaces naturels de-

8 Les œuvres cinématographiques s'inspirent également d'autres arts visuels (hors du genre « science-fiction ») et empruntent à différentes œuvres des éléments de leur manière de représenter la ville. La peinture et bien sûr l'architecture sont sans doute les principales sources d'inspiration des réalisateurs (et/ou des scénaristes, producteurs, décorateurs) dans l'élaboration de l'imagerie urbaine futuriste.

viennent un élément de distinction sociale (*Metropolis*), d'autant plus forte que l'environnement naturel a été dégradé jusqu'à son épuisement (*Soleil vert*). Symboliquement, la ville dans les films de science-fiction tend le plus souvent à incarner la civilisation, même si cette civilisation est appauvrie culturellement et soumise à un important contrôle social. Si la nature tend à offrir un refuge aux « hommes-livres » pourchassés en ville dans *Fahrenheit 451*, elle est également source de rêverie et de liberté dans le contexte de la société totalitaire de 1984 où l'histoire est constamment réécrite au gré de l'émergence de nouveaux ennemis et de nouveaux alliés dans des guerres instrumentalisées pour maintenir en place *Big Brother*.

— CONCLUSION : LES DYSTOPIES URBAINES, DES VILLES PLUS « CINÉGÉNIQUES »

L'imagerie urbaine et les représentations de la ville véhiculées par les films du début du 20^{ème} siècle comme par ceux d'aujourd'hui relèvent très majoritairement de la dystopie. Plus précisément, les caractéristiques paysagères, architecturales et urbanistiques sur lesquelles cette dernière repose s'inscrivent dans une série de variations autour de quelques *topoi* qui sont sans cesse repris, parfois adaptés et qui évoluent aussi en fonction des contextes sociaux, économiques, politiques, environnementaux dans lesquels les films sont produits et diffusés. Ces figures de la dystopie urbaine ne sont pas très différentes de celles qui sont proposées dans d'autres formes de récit de science-fiction, qu'il s'agisse de romans, de nouvelles ou de bandes dessinées. La différence entre ces différentes formes réside néanmoins dans le caractère quasi systématique de l'imagerie liée à la ville dystopique qui n'existe pas, avec une aussi grande fréquence, par exemple, dans la littérature de science-fiction. Là où le récit cinématographique (de fiction) a besoin d'une intrigue « forte » dans laquelle la ville dystopique et ses variations offriraient davantage de possibilités, le récit littéraire dispose de plus de liberté qui lui permet de se consacrer davantage à la description de la société et de la ville futures, notamment sous la forme d'utopies urbaines (Dufour, 2011 ; Paschalidis, 2000). En paraphrasant l'un des principes de la philosophie de l'histoire de Hegel, on pourrait alors avancer que la science-fiction à l'écran « n'est pas le lieu de la félicité » et que « les périodes de bonheur » ne sont que « des pages blanches » cinématographiques.

— BIBLIOGRAPHIE

André, D. (2005). Le cinéma de science-fiction américain ou l'anti-utopie. *CinémAction*, 115, 165-180.

Barillet, J. (2004). Un conte urbain futuriste. *Metropolis* de Fritz Lang. *Tausend augen hors-série*, 3, 5-7.

Billard, C. (1993). Le cinéma de science-fiction. *CinémAction*, 68, 134-147.

Compagnon, A. (1997). Théorie du lieu commun. *Cahiers de l'Association internationale des études françaises*, 49, 23-37.

Dagrada, E. (2003). Le cinéma comme imaginaire de la ville. In C. Perraton et F. Jost (dir.), *Un nouvel art de voir la ville et de faire du cinéma. Du cinéma et des restes urbains* (pp. 133-145). Paris : L'Harmattan.

Davis, M. (2006). *Au-delà de Blade Runner. Los Angeles et l'imagination du désastre*. Paris : Allia.

Dufour, E. (2011). *Le cinéma de science-fiction*. Paris : A. Colin.

Jousse, T. et Paquot, T. (dir.) (2005). *Encyclopédie de la ville au cinéma*. Paris : Cahiers du Cinéma.

Labrouillère, I. (2005). À la recherche du sens perdu : l'exemple de Blade Runner. *CinémAction*, 115, 181-187.

Louguet, P. (2005). La ville chimérique comme *zoon pathologikon*, et ses perturbations spatio-temporelles dans l'œuvre cinématographique de Terry Gilliam (ou villes de cinéma et cinéma dans la ville). In J. Barillet, F. Heitz, P. Louguet et P. Vienne (coord.), *La ville au cinéma* (pp. 59-81). Arras : Artois Presses Université.

Millet, G. et Labbé, D. (2001). *La science-fiction*. Paris : Belin.

Musset, A. (2005). *De New York à Coruscant. Essai de géofiction*. Paris : PUF.

Nunn, S. (2004). Concevoir la ville solipsiste. Urbanisme et contrôle dans Matrix, Dark City et Truman Show. *Tausend augen hors-série*, 3, 79-86.

Paquot, T. (2003). La ville au cinéma. *Urbanisme*, 328, 43-44.

Paschalidis, G. (2000). *Modernity as a project and as self-criticism : the historical dialogue between science fiction and utopia*. In K. Sayer et J. Moore, *Science Fiction : Critical frontiers* (pp. 35-47). New York : St Martin's Press.

Schneider, R. (1995). Au-delà de l'expressionnisme : la vision architecturale de Fritz Lang. *CinémAction*, 75, 25-33.

— FILMOGRAPHIE

1984, Michael Radford, 1984
Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution, Jean-Luc Godard, 1965
Blade Runner, Ridley Scott, 1982
Brazil, Terry Gilliam, 1985
Children of Men [Les fils de l'homme], Alfonso Cuarón, 2006
La Cité foudroyée, Luitz-Morat, 1924
Dark City, Alex Proyas, 1998
The Day The Earth Stood Still [Le Jour où la Terre s'arrêta], Robert Wise, 1951
Demolition Man, Marco Brambilla, 1993
Destination Moon [Destination Lune], Irving Pichel, 1950
District 9, Neill Blomkamp, 2009
Elysium, Neill Blomkamp, 2013
Equilibrium, Kurt Wimmer, 2002
Escape from New York [New York 1997], John Carpenter, 1981
Escape from L.A. [Los Angeles 2013], John Carpenter, 1996
eXistenz, David Cronenberg, 1999
Fahrenheit 451, François Truffaut, 1966
The Fifth Element [Le cinquième élément], Luc Besson, 1997
Gattaca [Bienvenue à Gattaca], Andrew Niccol, 1997
Her, Spike Jonze, 2013
I, Robot, Alex Proyas, 2004
I am Legend [Je suis une légende], Francis Lawrence, 2007 ; *The Omega Man [Le survivant]*, Boris Sagal, 1971
Immortel (ad vitam), Enki Bilal, 2004
The Matrix, Andy & Larry Wachowski, États-Unis, 1999
Metropolis, Fritz Lang, 1927
Minority Report, Steven Spielberg, 2002
Paycheck, John Woo, 2003
Peut-être, Cédric Klapisch, 1999
Planet of the Apes [La planète des singes], Franklin J. Schaffner, 1968 ; *Beneath the Planet of the Apes [Le secret de la planète des singes]*, Ted Post, 1970 ; *Conquest of the Planet of the Apes [La conquête de la planète des singes]*, J. Lee Thompson, 1972 ; *Battle for the Planet of the Apes [La bataille de la planète des singes]*, J. Lee Thompson, 1973 ; *Escape from the Planet of the Apes, [Les évadés de la planète des singes]*, Don Taylor, 1975-1976
Rollerball, Norman Jewison, 1975
Soylent Green [Soleil vert], Richard Fleischer, 1973
Star Wars, deux trilogies, 1977-2005
Starship Troopers, Paul Verhoeven, 1997
Things to Come [La vie future], William Cameron Menzies, 1936
Time Out, Andrew Niccol, 2011
Total Recall [Total Recall. Mémoires programmées], Len Wiseman, 2012
Voyage dans la Lune, George Méliès, 1902
Voyage à travers l'impossible, George Méliès, 1904