

## Ville et cinéma : L'urbaphobie dans la science fiction

**Georges Henry Laffont**

*Docteur en Géographie, Urbanisme et Aménagement  
ATER Institut de Géoarchitecture de Brest*

Reçu le 8 mars 2007

Le cinéma et l'urbain sont deux archétypes de la modernité. Tous deux trouvent leurs racines dans les grands bouleversements économiques, sociaux et techniques de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et prirent leurs essors dans le suivant. Ils portent en eux ce qui caractérise le mieux cette modernité et qui a conduit à un sentiment de répulsion vis-à-vis de l'urbain : la mobilité<sup>1</sup>. Cependant, peut-on en conclure que nous avons là la seule et unique raison d'une relation ambiguë et tenace ? Non, tous deux sont aussi des pratiques culturelles et vont offrir un temps, en collusion, une certaine nouveauté.

Le sujet de la ville dans le cinéma est inépuisable et qui en parle, même ici, ne le fait qu'imparfaitement. Toute étude ne saurait faire l'impasse de recensement à la lumière des cultures nationales : la ville américaine des thrillers, la ville italienne magnifiée et parmi d'autres, le Paris, le « Paname », la banlieue, les « fortifs ». Un cinéma qui prend ses distances avec la peinture, Monet bien moins que Gabin et Audiard, Jean Renoir bien plus qu'Auguste Renoir.

« Une belle idée et heureuse réalisation d'évoquer les villes et leurs lieux par des montages de films dans une succession de dix huit décors...<sup>2</sup> », lançait Olivier Dolfus pour évoquer l'exposition Cinés-Cités de la grande Halle de la Villette. C'est donc à travers une flânerie agréable que l'on y découvrait pèle-mêle, des toits de New York, Paris ou Tokyo; des périphéries, des cafés, des parkings. En un mot, la réalité temporelle de la ville, sur pellicules. La rencontre entre deux mémoires : la ville et le cinéma. Berlin était celle de l'entre-deux-guerres, avec ses crises et son expressionnisme romantique frénétique, de *Die Arne Jenny* à *Metropolis*, ou encore, la ville carrefour de l'espionnage à la sortie de la seconde guerre mondiale, celle de *Foreign Affair*. Puis succèdent les ballades dans le New York de *West Side Story* à *Manhattan*, ballades sur les lieux communs des grandes villes, les parkings, les terrains vagues des films policiers où l'on assassine, les cafés où l'on attend, où l'on observe. Les premiers tramways y rivalisent avec la traction à cheval. Mais la ville c'est aussi, pour ne pas dire surtout, l'imaginaire, de *Metropolis* à *Brazil*. C'est enfin la ville qui se détruit ; l'effondrement des immeubles pour permettre le jeu de la spéculation foncière de *Main Basse sur la Ville* à *Archimède le clochard*.

Composé d'une multitude de genres, le cinéma propose une lecture subjective de la ville. Parmi ceux-là, un retient l'attention : la science-fiction. Pétrie de symboles, elle est le genre où se côtoie le merveilleux et l'horrible. Celui de la mise en scène d'un imaginaire techniquement réalisable. Les exemples des visions urbaines sont nombreux et variés : les cliquetis et les chuintements des monstrueuses mécaniques fumantes de *Metropolis* (1926), réglées par le mouvement d'une monumentale horloge qu'un esclave humain exécute. Tel est l'icône du romantisme allemand. Puis, vient la ville de l'expression des tensions sociales. Celle de *Soleil Vert* (1973) qui oppose ordre et désordre ou la ville du futur comme symbole de la lie de la

---

<sup>1</sup> Cette même mobilité sur laquelle reviendront nombre d'auteurs comme Anthony Giddens, François Ascher ou Jean Baudrillard pour expliquer les mutations de la ville et de la société.

<sup>2</sup> 1987 « *L'Espace Géographique* », n°4

société : *New York 1997* (1981) et *Los Angeles 2013* (1996). Enfin, il y a la ville que l'on imagine comme une vaste addition des formes architecturales et urbaines de plusieurs siècles, *Jusqu'au bout du Monde* (1990), ou monde imaginaire faisant référence à l'évolution urbaine contemporaine : la ville planète Coruscant de *Star Wars*<sup>3</sup>. Enfin, dans une sorte de synthèse, dans un vaste mouvement fusionnel, nous nous enfonçons dans les profondeurs humides et sombres ou nous nous élevons vers les hauteurs timidement ensoleillées de villes tentaculaires qui s'étendent sur toute la surface du globe : *Le Cinquième Élément* (1997).

La science-fiction est lointaine, fantastique, irréaliste mais la trame et ses composants nous paraissent indubitablement proches de nous, de nos peurs, de nos désirs, des tensions à l'œuvre dans le corps sociétal. Alliant paradoxalement imaginaire et rationalité, pratique et utopie, spéculation et admiration, la science-fiction semble, dans ses visions urbaines, projeter et exagérer certaines caractéristiques de la ville et de nos sociétés. Plus que n'importe quel autre genre, elle participe de cette urbaphobie et véhicule une image hautement négative de la ville, bien souvent associée à l'idée de ville machine, de cancer, source et théâtre de tous les malheurs des hommes. Les représentations urbaines dans le cinéma de science fiction mettent en tension permanente deux antagonismes. D'une part, la ville est l'expression de l'ordre et de la sauvagerie ; d'autre part, elle figure un décor de la comédie humaine ou bien un personnage à part entière. Un film, considéré comme culte est emblématique de ces tensions, les transcende, tout en synthétisant près d'un siècle de représentations urbaines : *Blade Runner* (1982).

### **Ville et cinéma : deux actes bâtisseurs**

Au cœur du sujet se trouve donc le couple emblématique « ville et cinéma ». La première salle de cinéma est née en plein Paris Haussmannien, au sous sol du Grand Café, boulevard des Capucines. Se rendre « au cinéma » équivalait à vivre la ville, à être « un urbain ». C'est une forme d'urbanité. La salle de cinéma induisait une pratique active de sortie et de rassemblement aux antipodes des pratiques télévisuelles, ou du replis sur soi caractérisé par l'acquisition d'un « home cinema ». L'action même d'aller au cinéma amène à se conditionner pour se rendre dans un espace public, d'adopter des comportements<sup>4</sup>. A l'inverse, on reçoit la télévision chez soi, entre soi. Nous avons ici deux gestes antinomiques. Les salles de cinémas égrainaient ça et là leurs toiles peintes, leurs néons dans la ville. La télévision, supplantant l'espace image par l'image publique, délaissant l'espace pour la fascination de l'image met à mal la ville et le cinéma, en tant que manières d'être. La quasi-totalité des images que nous recevons par la télévision ne relèvent plus de l'élaboration d'un espace réel ou imaginaire par le regard d'un cinéaste devenu cinéaste architecte comme Tati dans *Mon Oncle* (1958) et *Playtime* (1967). Elles nous signifient platement des événements en direct, des instantanés vitrifiés nous éloignant d'une participation active au monde. Le regard que l'on posait sur la ville et le cinéma était habité alors que celui du téléspectateur est l'action d'une femme ou d'un homme que l'on met volontairement à la périphérie de l'évènement, même si celui-ci se déroule dans son quartier. Mais que l'on ne se méprenne pas sur ces propos. Il ne sont nullement l'expression d'un replis sur soi, d'un encensement d'un temps révolu mais une mise en garde pour pointer la force de cette relation « ville / cinéma ». C'est bien souvent à travers le cinéma (pratique, salle et film) que nous avons pris contact, que nous avons rencontrés pour la première fois cette ville, qui effraie ou fascine, cette ville mal aimée.

Toutefois, la télévision n'est pas devenue cette nouvelle agora, ce forum moderne du village global<sup>5</sup> mais a presque réussi à détruire l'espace public et à conduire l'homme à la

<sup>3</sup> Se reporter à l'ouvrage de MUSSET A, 2005 « *De New York à Coruscant : essai de géofiction* », Paris, PUF, 190pages.

<sup>4</sup> GOFFMAN E, 1959 « La mise en scène de la vie quotidienne », ( Editions de Minuit 1973)

<sup>5</sup> Expression utilisée par Marshall McLuhan en 1962 pour décrire l'essor des médias et leur influence sur le monde.

contemplation de son reality show privé. Elle est centripète, elle amène le monde à domicile. Le petit écran est une vue générale, ciblée sur le particulier. C'est un non lieu, omniprésent, car il n'est pas habité par des personnages mais rempli d'animateurs, de vedettes éphémères. Ce média, chargé de combattre la sois disante solitude des villes, n'a fait que la créer. A l'époque où sort sur les écrans *Playtime*, l'idéologie de la communication : village global avec la télévision comme espace commun, relaie l'urbanisme, comme illustration majeure de transparence sociale, de machine à recoudre le tissu socio culturel.

### **Adapter la ville au cinéma : une question de subjectivité ?**

Les représentations urbaines sont indissociables des productions cinématographiques: *Scarface*, *Les Incorruptibles* pour Chicago, New York à travers *King Kong*, *L'Emigrant*, *Sur les Quais*, *Taxi Driver*, *Macadam Cowboy*... Que dire du San Fransisco des *Inspecteur Harry* et ses vastes panoramas, du *Faucon Maltais* de John Houston, de *Sueurs Froides* de Hitchcock ou encore *La Dame de Shangai* de Welles. Multitude de portraits animés d'un cinéma qui sait camper la ville et pas uniquement en toile de fond. Qu'elle soit filmée in vivo ou recomposée dans un studio, la ville, oscillant perpétuellement entre fiction et réalité, entre architecture et peinture, offre une vision volontairement subjective de la vraie ville... un instantané en quelque sorte.

Le cinéma est né dans la rue, en 1895 devant l'usine des frères Lumière. Il naît avec le siècle qui a vu surgir le mot urbanisme, science devant résoudre les problèmes liés à l'expansion de « la grande concentration urbaine », condensé des maux imputés sois disant à la ville. A partir des *Fantomas* de Louis Feuillade (1913), le repérage urbain prend tout sa dimension : savoir regarder. Tourner est d'abord « détourner », donner un nouveau sens à la ville, lui faire don d'une âme en quelque sorte ! Adapter la ville au cinéma, c'est la focaliser, la concentrer à travers l'œil de la caméra. C'est en donner une vision biaisée, subjective, toujours orientée dans le sens d'une histoire et d'une atmosphère. Le cinéma et c'est là sa force créative, en introduisant dès le clap, des choix délibérés de cadres, de focales, d'ambiance lumineuse ou sonores, donne toujours une vision artistique de la ville. En cela, le cinéaste est plus proche du peintre que de l'architecte. Dès 1923, Erich Von Stroheim , dans *les Rapaces*, annonce cette vision néoréaliste : « *Je me suis attaché au cinéma parce que, ami des arts, j'ai trouvé là le plus grand moyen d'expression artistique. Le cinéma est sans limitation et l'on peut y montrer la vie telle qu'elle est. J'ai voulu et je veux toujours montrer au cinéma la vraie vie avec sa crasse, sa noirceur, sa violence, sa sensualité et, singulier contraste, au milieu de toute cette fange, la pureté...* » Il suffit de remplacer le mot vie par ville ! Mais cela effraie comme la ville inquiète aussi par son appréhension dans sa globalité, sa complexité, son inconnu, sa nécessité d'être pensée, analysée, construite perpétuellement. A l'inverse et nécessairement plus sécurisant, se décrit le paradigme romantique européen. Ces ennemis de la ville ont une vision biologique de tout et de l'urbain en particulier. La grande ville apparaît alors comme une excroissance monstrueuse, un cancer, que l'on peut dénoncer dans la mesure où l'on possède des repères ainsi qu'un cadre de représentations établi.

Une autre force du septième art est de nous faire croire en un tout en nous montrant qu'une infime partie. La moindre rue, le moindre « quartier », deviennent le microcosme urbain. Le décor d'un film, du *Jour se Lève* à *La Porte des Lilas* n'est pas la réalité. C'est dans son excès qu'il nous apparaît comme réel, comme l'illustrent à merveille mais de manière trop souvent néoromantiques la ville dans les films de Jean Pierre Jeunet.

## Une certaine complicité

Le mouvement perpétuel régit l'urbain et qui mieux qu'une image animée pouvait illustrer cela. Il faut s'interroger sur les causes de cette complicité. Serait-ce la naissance même du cinéma et son formidable pouvoir d'attraction qui se répandit comme une traînée de poudre ? Serait-ce la relation causale dans laquelle entrent ville et cinéma en cette fin de XIX<sup>e</sup> siècle, où soudain, le monde passe de la lenteur rurale à la vitesse de la machine ? Serait-ce enfin parce que la salle de cinéma tend à devenir le lieu culturel pour un rite moderne ? Sans doute un subtil mélange de tout cela et une dimension affective, une fascination qui unit irrémédiablement cinéma et ville.

L'émergence des centres urbains nés de la révolution industrielle a très certainement précipité l'impérieux besoin de traduire le mouvement, ce mouvement qui caractérise la ville, en animant la photographie. Comment ne pas voir l'omniprésence du mouvement, produisant des nouvelles représentations du monde dans la vitesse, la lumière artificielle, la machine.... Cette mutation, dont le cinéma est l'invention emblématique, touchera de plein fouet l'art et sa représentation, d'instant privilégiés, « *saisis dans la pose du modèle, au profit d'une succession d'instant quelconques que la machine enregistre à un rythme mécanique*<sup>6</sup> ».

La ville est de manière indiscutable le lieu où se concentrent les facteurs de modernité et fournit aux cinéastes le théâtre d'opération de nouveaux enjeux esthétiques et par delà sociaux. Contrairement à la fiction, le cinéma d'avant-garde représentait la ville pour ses couleurs et ses formes, son architecture, ses grouillements, ses lumières. « *Nous chanterons les grandes foules agitées par le travail, le plaisir ou la révolte; les ressacs multicolores et polyphoniques des révolutions dans les capitales modernes; la vibration nocturne...* » annonçait en 1909 Marinetti dans son *Manifeste du Futurisme*. Ce style incantatoire ne cessera de hanter le cinéma et son culte négatif ou encensoir, de la ville. Le vent de la modernité passera mais cette ville qui effraie, cette ville qui fascine demeurera à la fois l'alibi et l'objet d'un questionnement permanent de l'illusion cinématographique et de la représentation du mouvement. Aujourd'hui dépassée, cette même ville devient absence<sup>7</sup>.

## Les symphonies urbaines

Nées dans la mouvance de l'avant-garde des années 20, les symphonies urbaines ont une vision esthétique de la ville. A partir de *Mannahatta* en 1921, film de Paul Strand et Charles Sheeler dont le titre renvoie à un poème de Walt Whitman, une fascination irrésistible pour le machinisme, la vitesse et les moyens de transports modernes va s'installer entre la ville et le cinéma. Ce mariage correspond aux attentes et aux interrogations qu'a suscitées la nouvelle société industrielle. Les humains et les machines s'éveillent et entrent en action. L'harmonie est au centre de tout. Ce n'est plus l'architecture ou les formes qui font la ville mais l'homme... Nous étions loin de l'urbaphobie ! Mâtiné de politique, Cavalcanti verra dans *Rien que les Heures*, la ville comme le lieu d'affrontement des classes, comme le feront dans les années soixante, soixante dix, les penseurs du marxisme urbain et Jean Vigo dans *A Propos de Nice*.

*L'homme et la caméra* de Vertov (1929), reste l'œuvre emblématique de cette vague des symphonies urbaines. La ville et le cinéma y semblent tous les deux profondément mélangés. Le cinéaste énonce et annonce la ville comme un tout. L'homme y est traité comme une machine, au mieux un insecte dans une ruche. Les machines respirent ! Aucune critique, une simple vision, positive celle là de la ville.

<sup>6</sup> BERGSON H, 1941, Le mécanisme cinématographique de la pensée et l'illusion mécaniste in « *L'Evolution créatrice* », Puf, Paris.

<sup>7</sup> CHOAY F, 1993, Le règne de l'urbain et la mort de la ville, in « *La Ville* », Ed Centre Georges Pompidou, Paris

## La ville du futur, écho des maux contemporains

La ville demeure une réalité construite sur le temps long, avec des changements, des soubresauts et des périodes d'attente. En inscrivant la démarche dans le temps long, il y a une possibilité de rendre compte avec plus de finesse de l'évolution de l'image de cette « ville mal aimée ». La question du choix des films et nécessairement des cultures sur lesquels cette démonstration s'appuie, est plus complexe. Faire l'impasse du cinéma Américain serait une erreur même si sur le sujet, il y a pléthore de travaux. L'urbaphobie qui est montrée épouse les deux grandes tendances des représentations négatives de la ville : les critiques morales de la ville Babylone et celles plus ou moins fondées sur des observations empiriques, comme la violence urbaine ou la pollution<sup>8</sup>. L'approche néo romantique Allemande, dont l'œuvre la plus explicite demeure *Metropolis*, est cependant au cœur de cette réflexion. Trois réalisations de Wim Wenders, offrent un complément contemporain, sorte d'écho à la vision romantique.

La fonction première de ces images est d'opérer un dépaysement total, absolu, un déracinement qui projette le spectateur loin de ses repères familiers, dans le temps et dans l'espace. La science fiction ne retient que des sciences techniques leurs apparences. Elle l'utilise pour ses décors, ses produits et ses effets. Son sujet n'est pas d'approfondir l'essence d'une démarche intellectuelle, mais d'illustrer les implications comme les conséquences matérielles et sociales de celles-ci. Ce genre s'est construit au moment où le vague projet d'unification de la planète occidentale, porté par les progrès scientifiques et techniques, s'élaborait. Il y a donc plusieurs temps, plusieurs âges de la science fiction qui correspondent sans nuls doutes à des phases historiques, identifiables, de notre civilisation, renvoyant à des enjeux sociaux et philosophiques différents. Il en est de même dans le regard que la science fiction porte sur la ville.

En filmant, en rendant vivante une ville du futur, une ville extrapolée, les cinéastes évoquent une ville du présent, le phénomène urbain en hypertrophiant et exagérant certaines de ses caractéristiques. Cela serait par cette manipulation du réel qu'il serait possible de voir émerger des représentations urbaines de nos villes contemporaines.

La science fiction est une projection des phénomènes sociaux. Elle exprime des événements dans leur contexte socioculturel et non des aventures d'un héros isolé. Dans *Soleil Vert*, ce qui est central n'est pas l'histoire de Thorn, simple média, mais la découverte d'une société devenue anthropophage du fait de la destruction par l'homme des ressources naturelles. Dans *New York 1997* et *Los Angeles 2013*, si le héros est le nihiliste Snake Plisken, le risque que pourraient amener les dérives totalitaires du pouvoir ainsi qu'un portrait caustique des dangers d'une « *american way of life* » incontrôlée sont les thèmes. Il en est de même pour *Metropolis* où l'on s'intéresse plus au processus de rébellion qu'au leader révolutionnaire. Tous ces films ont en commun une omniprésence de la ville et une image négative de celle-ci, décor dramatique et cause des malheurs de l'humanité. Une des caractéristiques de la science fiction est qu'elle est fondée sur une certaine rationalité. Cette dernière fonctionnant comme une totalité, aucune place n'est laissée au vide, empêchant ainsi au spectateur d'y glisser sa propre lecture imaginaire du futur. Celui-ci se trouve devant un fait, irréfutable, indiscutable, il le subit.

La science fiction, et plus encore dans ses représentations urbaines, se caractérise par la description d'événements, de situations posés comme contraires à la réalité. Ce sont les conséquences qui sont traitées et non leurs origines. On ne sait rien du pourquoi de la ville de *Brazil*. Il y a donc une rupture dans le temps, rupture permettant d'affiner l'hypothèse proposée. Si la ville du futur correspond à une hypertrophie d'une ou plusieurs caractéristiques des cités

---

<sup>8</sup> CINEMAVILLE, 8 – 21 Juin 2005 Transurbaines de Saint Etienne

contemporaines, il n'est plus question d'évoquer une simple projection de celle-ci dans un quelconque futur mais d'une perte de sens de cette même ville et de sa perversion. L'imagerie l'emporte sur la réalité ou la prospective. La ville de science fiction serait conjointement une exagération, une projection du réel – résultat imaginé de la continuation d'un phénomène engagé, une perversion du sens, de la symbolique de la ville, voire sa perte totale.

Le cinéma n'invente pas, il sait regarder ! Constat terrible mais irréfutable. Cet art fait œuvre de pédagogie, en nous montrant, dans ses visions de la ville du futur, celles du présent. La science-fiction véhiculera une imagerie négative à travers ses ages. L'âge d'or du romanesque et de l'imaginaire est le premier. Jules Verne symbolise ce temps. Le scientisme triomphe avec l'âge de fer, de la vapeur et de la fée électricité. Sous l'impulsion de Saint Simon et d'Auguste Comte, la science prend le contrôle de la société. Ingénieurs, savants, techniciens, Eiffel, Pasteur, Nadar ou Lumière sont, mieux que les notables de l'ère industrielle, les gourous d'une nouvelle religion : celle de la science ! Le modèle Vernien correspond à cet âge où l'on avait foi au progrès infini d'une puissance technique et industrielle, auto orientée vers la prospérité et la paix universelle. La ville est la réalisation du modèle Vernien, dans son volet socio spatial. L'urbanisme son procédé. Cependant, empli de contradictions toutes issues de sa propre logique interne, ce modèle va rapidement montrer ses limites. Aspirant à réaliser le bonheur de tous, il dérive vers l'autoritarisme. Trop parfait il implosera mais laissera une œuvre majeure, celle de Fritz Lang.

### **Metropolis, un présent revisité et poussé à son paroxysme**

*Metropolis*, cette ville machine qui broie dans ses souterrains toute une population d'esclaves au profit, seul et unique d'une caste de privilégiés, n'est qu'une transcription brutale et verticale de la ville industrielle. La ville haute, celle des terrasses inaccessibles, est celle des beaux quartiers. La ville souterraine est, de manière ramassée en un monstrueux et terrifiant sous-sol, la projection de la périphérie industrielle. Telle est la force de *Metropolis*, parvenir à stigmatiser une réalité socio spatiale.

Replacer dans son contexte historique, ce film prend toute sa dimension. En effet, ce sont dans les années vingt trente que l'on voit se développer à une vitesse prodigieuse, un mouvement architectural et urbanistique, amorcé dès 1850, l'architecture moderne. *Metropolis* est un futur urbain qui combat ce mouvement. Fritz Lang l'aurait imaginé après une visite à New York, ville qualifiée par Le Corbusier comme « *cataclysm grandiose* », alors, que pour un des chefs de file de l'architecture moderne, Paris demeure « *un dangereux magma* ». Le film va à l'encontre de cet avis, en dénonçant ce que pourrait devenir la ville du futur ou plus exactement, en illustrant ce courant réfractaire à l'expansion de la ville tant au niveau spatial qu'idéologique.

On ne saurait faire l'impasse sur le choc qu'avait du provoquer en son temps, le projet du Plan Voisin. Le Corbusier en 1922, dans une création fictionnelle, voulait faire de Paris une ville contemporaine, faisant ainsi table rase des stigmates d'un XIX<sup>e</sup> siècle ayant précipité toutes les villes du monde dans un chaos effrayant. D'un côté nous avons une vision cauchemardesque de la ville et de l'autre, un élan bâtisseur, idéologisé: de la science fiction ! Ce même Plan Voisin inspirera le décorateur de *Just Imagine* de David Buttler (1930). D'autres films viendront à leurs manières rendre hommage aux principes et à l'esthétique du tenant de la Charte d'Athènes : *What a Widow* d'Allan Dwan (1930) et *A nous la liberté* de René Clair et Lazare Meerson.

Dans son manifeste de l'architecture futuriste, Sant'Elia décrivait ainsi la ville du futur, représentation de l'urbaphobie : « *Il nous faut concevoir et construire la vielle moderne selon un*

*plan nouveau : qu'elle soit comme un gigantesque chantier de constructions navales, plein de bruits et de mouvement, et que la maison moderne soit pareille à une immense machine. La maison de ciment, de fer et de verre doit se dresser au bord de la rue, abîme tumultueux, sans ornement sculpté ni peint, belle de la seule beauté de ses lignes et de ses formes et, pour le reste, brutale dans sa simplicité technique, et grande autant que l'exigera la nécessité, au mépris des lois restrictives. La rue ne doit pas être étendue sur le seuil, comme un paillason, mais plongée sous le sol et s'étager en profondeur. Elle doit drainer tout le trafic de la métropole ».* La ville est clairement énoncée comme une véritable machine, machine sublimée par la caméra de Fritz Lang et le talent de l'architecte Otto Hunte.

À travers les trépidations synchrones de la vie urbaine et de la caméra, le public citadin fasciné par son propre trafic, découvre d'un point de vue nouveau les mouvements élémentaires du grand corps auxquels il appartient. La ville illustre cette profonde rupture, portée par les futuristes, les constructivistes et les cubistes, célébrant à leur manière, la vitesse et la machine. Maïakovski chante « l'homme électrique » et les futuristes italiens invitent le peuple à assister, médusé, à l'enivrant concert des locomotives dans les gares. Contre le sentimentalisme bourgeois et l'idée de village, le ralliement à la mécanisation de la vie, est tonitruant et plein d'espoirs... prophétiques. C'est cette même prophétie qui effraie et conduit à ce sentiment de « ville mal aimée », car à la furie, romantique elle aussi, son corollaire pragmatique n'était pas présent dans les discours des futuristes.

A propos de la Basilique Saint Pierre, Marinetti disait : « *Ce ballon démodé, ce ventre stérile, quand donc deviendra-t-il un beau divan à ressorts pour nos avions réunis dans notre futur congrès aérien ?* ». Illusion totale de la libération de l'homme par la machine ou plus exactement, de l'avènement d'un homme nouveau, citadin, aux mouvements admirablement cadencés et aux réflexes accélérés par le travail à la chaîne, le cinéma et le trafic urbain. L'ambivalence de ce premier enthousiasme se trouve au cœur de *Metropolis*.

*Metropolis* a comme sujet la nouvelle Babel, cette méga-ville machine, fascinante et écrasante qui deviendra rapidement le maître étalon de la « ville mal aimée ». Les lumières blanches des grattes ciels s'alimentent du sang noir des travailleurs. On retrouve aussi l'idée de la ville cancer, de la cité de tous les dangers qui sera encensée par les détracteurs de l'urbanisme moderne, à travers les présences récurrentes de toutes les figures de la misère et du crime. *Metropolis* dénonce la magie du machinisme et de l'explosif credo que les futuristes comme Vertov, Piscator ou Marinetti partagèrent bien avant l'avènement d'une ville présentée comme inhumaine, au sortir de la seconde guerre mondiale : l'homme est une erreur et il faut reconstruire celui-ci et la cité nouvelle sur le modèle de la machine. Qu'il soit jugé comme acceptable ou inacceptable, l'espace et encore plus l'espace urbain est conditionné par son enrichissement d'imaginaire, de mythe social, d'idéologie. Comme le soulignait, Althusser, « *l'idéologie est l'atmosphère indispensable à la respiration du groupe humain* ». *Metropolis* présageait l'avènement du totalitarisme mécaniste et produisait une vision parfaitement réglée et catastrophique de la ville du futur et de ses masses laborieuses: la quintessence de la ville mal aimée, la macrocéphalie, l'excroissance monstrueuse.

### **L'approche inclassable de Wim Wenders**

De *Faux Mouvement* (1975) aux *Ailes du Désir* (1987), Wenders a toujours eu un rapport particulier avec l'urbain. L'illustration parfaite est celle de *Jusqu'au Bout du Monde* (1990). Le film est censé se dérouler en 1999. Si le thème du film est le voyage intérieur, il y a tout au long de la première partie, une succession de visites de villes hétéroclites. Cette approche enrichie et diversifie le regard porté sur la ville dans le cinéma de science fiction. Elle remet en cause un des fondements de l'urbaphobie au cinéma: l'unité du lieu. Dans *Brazil*, *Blade Runner* ou encore

*Metropolis*, il est impossible d'imaginer un ailleurs. La vision du futur est globale, unique comme si il subsistait que cette ville là. Là, nous avons une vision plurielle.

D'autre part, en abolissant le temps du voyage et en projetant les personnages à l'intérieur de ces villes, en mélangeant les repérages, le spectateur peut associer toutes ses perceptions des villes, chacune comme pièce d'un vaste puzzle culturel et urbanistique. *Faux Mouvement* est un film de science fiction mais d'époque, sans accessoires, sans imagination si ce n'est celle du collage d'éléments existants. Wenders a plaqué pour ses visions urbaines, les projets de demain. L'arrivée à Paris se fait par La Défense, avec en arrière plan, le projet de tour de Jean Nouvel. L'image de la ville n'est plus négative car à elle est inscrite dans une continuité temporelle, architecturale, culturelle, politique et sociale. Les repères ne sont pas rompus, il n'y a plus de souhait de véritable rupture. L'idéologie et le pragmatique se rencontrent, l'urbaphobie vaincue.

### **La ville du futur : cadre des luttes de pouvoirs et question d'appropriation**

A cet âge utopique, succéda celui de l'anti-utopie. La grande découverte des années soixante dix et quatre vingt fut de réaliser que la domination de la technique et de la science ne conduisait pas forcément au bonheur, pour ne pas être plus direct. Les conséquences du modèle précédent et primitif, poussées à leurs paroxysmes. Ces mêmes résultats furent étudiés par les sciences sociales qui ont pris leurs essors à cette période où justement la ville était de plus en plus « mal aimée ». Socio fiction urbaine comme *Soleil Vert* ou *Buffet Froid*, politique fiction comme *Rollerball*, *Brazil*, *Blade Runner* ou *1984* où la ville, une fois de plus occupe une place centrale et est systématiquement montrée de manière négative. L'humanité souffrante est au bord de sa totale destruction. Le réalisme noir a transformé les belles images du futur en anti-utopies. Le monde merveilleux est remis aux calendes et l'on risque au mieux d'y rencontrer le moins mauvais. La réconciliation est impossible, le conflit inévitable.

Une seconde phase évolutive, l'âge de la critique découlera donc de cette mutation. Il serait plus juste d'évoquer la disparition de la part d'illusion naïve, d'irréalisme qui restait au genre. Le réalisme critique a fait atteindre à la science fiction son âge adulte<sup>9</sup>. En représentant de manière pédagogiquement efficace le visage d'un monde où l'homme aurait pratiquement disparu par sa propre faute, la science fiction s'éloigne des croyances spontanées de son jeune âge et montre le chemin pour de nouvelles réflexions sociales. La destruction des modèles utopiques qui paraissent rongés de l'intérieur, rappelle à l'homme la place qui est la sienne : centrale. Il avait eu la négligence de l'oublier au profit d'une contemplation littéraire et morbide de ses réalisations – notamment de la ville et de sa soi-disante non maîtrise. Qui, plus que la ville pour étayer ces propos ? La cité du futur serait donc, au sens des penseurs du Marxisme urbain, le champ clos de la lutte des classes. En admettant par pouvoir l'ensemble des processus et des rôles sociaux par lesquels sont prises et exécutées des décisions qui engagent et obligent tout un groupe, la ville serait l'expression de la puissance. Dans *Soleil Vert*, la firme Soylant est la résultante de l'économie de marché poussée à son paroxysme et les réalités terrestres aussi : pollution, ville gigantesque, paupérisation.... Thorn, le héros, déambule dans une ville et un monde qui pour lui est inné. Lorsqu'il apprendra qu'il existait un autre monde, ce sera par la projection d'image où la nature sera encensée et la ville étrangement absente... Dans sa quête de vérité, il erre dans la ville – production de la puissance et enfantée par la déraison – à la recherche d'une réponse, devenant le médiateur du sentiment de révolte de la population et interrogeant sans cesse la légitimité du pouvoir exercé par la firme Soylant.

Autre exemple, celui des films de John Carpenter : *New York 1997* et *Los Angeles 2013*. La société décrite est totalitariste, religieuse et la loi est appliquée par le biais de la violence la

---

<sup>9</sup> BOUYXOU JP, 1971 « *La science fiction au cinéma* », collection 10-18



plus extrémiste. Toute personne s'étant rendue coupable de crimes envers les Etats-Unis d'Amérique est exécutée ou déportée vers les villes pénitentiaires. Territorialement parlant, New York et Los Angeles ne font plus parties des USA, mais demeurent néanmoins sous son contrôle dans la mesure où seul le pouvoir dicte qui s'y rend et en interdit la moindre sortie. Cette séparation étant symbolisée par un mur. Dans ces deux prisons, il y a juxtaposition des pouvoirs entre le gouvernement qui en a le contrôle de l'extérieur et d'autres personnes qui exercent une certaine domination tant spatiale, territoriale que sociale : les caïds (le Duc pour New York, Cuervo Jones pour Los Angeles). Tous s'approprient un même territoire et y font régner un certain nombre de règles. Ces représentations urbaines, anticipations plus que sciences fictions, relayent le danger que pourrait connaître toute une nation en n'appliquant pas le vieil adage d'un de ces illustres président : un patriote doit toujours être prêt à défendre son pays contre son gouvernement. Vision urbaine ambivalente dans la mesure où elle symbolise et cristallise toutes les déviances mais porteuse d'espoir car c'est d'elle que le salut peut venir. Si le pouvoir est un jeu dans l'urbain, il est question de territorialité. C'est souvent en se référant, sans le savoir à ce comportement, que l'image de la ville mal aimée est née dans l'opinion générale.

Dans son rapport à l'architecture et à l'urbanisme moderne, Tati dénonce dans *Mon Oncle* et *Playtime*, l'urbanisme moderne. En 1985, lorsque Terry Gilliam réalise *Brazil*, univers kafkaïen d'une ville rafistolée, il n'a nullement besoin de construire en studio les extérieurs de sa vision urbaine, il les trouve à Marne La Vallée. Avec *Blade Runner*, nous revenons à *Metropolis* mais avec le regard des années quatre vingt. Une carte postale de Los Angeles en 2019, du « genre de celles que l'on aurait envie d'envoyer aux personnes restées dans le Paris du Plan Voisin<sup>10</sup> ». La ville de *Blade Runner* nous fait frissonner, nous fascine, nous attire. Une mégalopole baroque où rien ne manque, ni les rues à la foule compacte et cosmopolite, ni les lieux de fêtes, ni les marchés et la publicité. L'urbanisme présenté est celui que nous connaissons, poussé à son paroxysme. La ville est positivement monstrueuse. L'architecture y est riche de ses formes et de ses ornements. Pas de despotisme autoritaire mais le pouvoir feutré exercé par une multinationale, qui régente le monde. Une vision de fin de siècle, guidée par la fascination du gigantisme, de la ville du futur.

### ***Blade Runner* : une ville sous influence, un modèle d'organisation sociale, l'assimilation de l'urbain à une représentation du côté obscur de Los Angeles**

Los Angeles 2019 ! Un vaste paysage industriel embrasse l'écran. Dans cet enfer industriel plongé dans une brume douteuse naissant d'usines pétrochimiques à l'agonie, de régulières boules de feu jaillissent comme s'échappant des fissures : la ville vie, la ville respire. Des véhicules étranges traversent ce ciel pollué et volent près de deux immenses buildings, structures pyramidales colossales, sorte de fusion entre une ziggourat et un temple Maya. En contrebas, s'agitent les masses métissées, grouillantes. D'énormes images de néon flottent tels des nuages au-dessus de rues malodorantes, où l'hyper violence règne, pendant qu'une voix sibylline débite des slogans publicitaires pour des pavillons de banlieue situés à Off World, dans l'espace. Deckard, un Philip Marlowe d'après le jugement dernier, lutte pour sauver sa conscience et son amour dans un labyrinthe urbain contrôlé par une firme de biotechnologies. C'est ainsi que s'ouvre et nous ai présenté *Blade Runner*, c'est ainsi que le spectateur découvre cette ville, fascinante et étrange. Tout y paraît réel, du domaine du possible. L'architecture et l'urbanisme sont au service de l'organisation de la société. On retrouve ici ce couple idéologie et pragmatisme.

Cette cité est une fusion de plusieurs villes, une mégalopolis où Los Angeles et San Fransisco ne feraient qu'un. Construite en studio, la ville de *Blade Runner*, Ridleyville en

---

<sup>10</sup> JOLY P , 1987 « *Le Corbusier à Paris* », Paris, Editions la Manufacture.

référence à Tataville pour *Playtime*, devient un musée vivant de bons nombres d'œuvres et de styles architecturaux du monde entier. Pèle mèle, on y retrouve certaines caractéristiques des quartiers de Hong Kong, du district de Ginza à Tokyo (Little Tokyo dans le film), de Picadelly Circus au quartier des affaires de Milan. Le film regorge aussi d'influences directes à cet autre monument de science fiction, cette autre vision urbaine : *Metropolis*. David Dryer, superviseur des effets spéciaux dira même : « *Un jour, j'aimerais prendre des photos de Blade Runner et de Metropolis et puis les comparer ! Parce qu'il y a beaucoup de Metropolis dans Blade Runner ! Les paysages urbains que vous découvrirez et les lumières clignotantes du building de la Tyrell ! J'ai utilisé de nombreux plans, effets, maquettes du film de Fritz Lang pour réaliser celles de Blade Runner. Surtout lors des prises de vue !<sup>11</sup> ».*

La force du film, et celle de la vision d'une ville pour une fois non mal aimée, est que la multitude des lieux réels du tournage pour simuler une ville future, n'ont pas altéré l'harmonie conceptuelle de celle-ci. La continuité est présente. Du Pan American building ou Bradbury Building, de The Ennis Brown House aux intérieurs du Art Deco Wiltern Theater, les formes architecturales paradoxalement diverses, offrent cette unité primordiale au film.

*Blade Runner* semble enfin arriver à faire taire les ennemis de la ville, en leur montrant que celle-ci n'est qu'un pan de l'évolution sociale et que la vie y est possible, sous une autre forme, mais ne faisant pas abstraction ou table rase du passé. Une représentation où l'image jusqu'ici négative cède le pas, à celle de la découverte, de l'étude, de la compréhension. Le regard est habité d'anthropologie.

### **Un instantané d'une société ayant ses propres règles :**

Dans le film, un sens sur l'état de la société contemporaine nous est renvoyé par la vision urbaine. Tout a été mis en œuvre pour asseoir la crédibilité de cette ville et le regard version quatre vingt d'une cité de début de vingtième siècle. Le Los Angeles de *Blade Runner* est une ville baroque, qui fait frissonner, où les rues débordent d'une population bigarrée, cosmopolite, une cité multi culturelle à l'architecture riche de la diversité de ses formes et de ses ornements. La communication et l'information y sont omniprésentes. L'urbanisme et l'architecture de *Blade Runner*, sont pétris de symboles et de codes.

L'immeuble de la Tyrell Corporation qui fabrique animaux et humains artificiels est à ce titre explicite. Sobre, immense, impressionnante, l'architecture pyramidale du building illustre bien l'importance de la compagnie. Vaste, intimidant, austère, il est la manifestation physique de l'influence et de la domination de cette entreprise. Cela nous renseigne sur la position sociale. Alors que dans les rues, dans les appartements, chaque espace est utilisé au maximum, ici, c'est la relative non utilisation et la forte disponibilité qui surprend. Il n'y a qu'une longue table, quelque chaises et un hibou artificiel, symbole ambivalent du savoir et de la connaissance ou de pouvoir maléfique. On retrouve cette caractéristique dans le non respect des proportions humaines du building: baies vitrées, colonnes, absence de plafond qui donnent l'impression qu'il est impossible à qui que cela soit de prendre possession des lieux. Tout cela offre au building de la Tyrell Corporation un aspect gothique, néofasciste, renvoyant au caractère d'un homme, Tyrell : puissant, riche, isolé de la masse, qui régente tout depuis sa tour. On retrouve là un peu de *Metropolis* mais non plus avec une opposition entre une vision du village bienfaiteur et de la ville destructrice mais avec une mise en exergue de la ville comme lieu de la lutte des classes, même feutrée, même discrète.

---

<sup>11</sup> Traduction des propos recueillis dans « *The Making of Blade Runner : the fascinating story behind the most influential sf film ever made* » Orion Media, London, Coll : future Noir, 440 p

La ville de *Blade Runner* fit renaître le mythe de Babel, mélangeant dialectes, éléments identifiables et donc assimilables (taxi jaune) et en anticipant les fantasmes technologiques humains. La diversité des formes architecturales, la complexité des structures, de l'organisation, des rapports des membres de cette société rendent la ville crédible aux yeux des spectateurs. Il ne s'opère pas de rupture. La crainte ne naît pas d'une peur incontrôlée mais d'un sentiment de frisson et d'abandon. Relevant moins de la science fiction que des inspirations de Sant'Elia ou Marinetti, elle est sans équivoque, la projection de notre ville, de nos cultures, de nos craintes vis-à-vis de l'urbain du présent.

### **Que reste-t-il du Los Angeles de *Blade Runner* : réinterprétation d'une représentation !**

Sa ressortie dans une édition estampillée « director's cut » (montage original du réalisateur), plus noire, raffermir son emprise sur le sommeil agité des californiens, quelques mois après les émeutes de l'affaire Rodney King. Elle permet aussi une relecture des premières conclusions de notre analyse. Les spéculations sur le Los Angeles du futur font désormais de l'imagerie de *Blade Runner* le stade terminal et probable, sinon inévitable de l'ancien Pays du Soleil.

À la lumière de cette réédition, et malgré tout le prestige de *Blade Runner*, au firmament des utopies négatives de la science-fiction, la vision du futur proposée dans ce film est curieusement anachronique et, étonnamment, aucune de ses prévisions ne s'est vérifiée. Ridley Scott, en étroite collaboration avec Syd Mead - futuriste visuel- offrait un pastiche de paysages imaginaires, dont le réalisateur lui-même a avoué qu'il était excessif<sup>12</sup>. Si l'on ôte les couches superposées de Péril Jaune (Scott est, de notoriété publique, obsédé par l'idée que le Japon urbain est le vrai visage de l'enfer, comme en témoigne son film suivant, *Black Rain*) ; de film noir (les intérieurs en marbre noir) et de tuyauterie technologique surimposée aux artères délabrées de la ville; ne reste qu'un tableau, similaire à celui peint par Fritz Lang pour *Metropolis*, du gigantisme urbain et d'une humanité en mutation.

Le sinistre Everest artificiel de la Tyrell Corporation, tout autant que les escadrons de voitures volantes, sont bels et bien les rejetons, baignant désormais dans les ténèbres, de la célèbre ville bourgeoise du film de 1931, en pleine période de la république de Weimar. Et Lang déjà ne faisait que plagier les futuristes américains, ses contemporains : au premier chef, l'architecte artiste Hugh Ferriss qui, avec Raymond Hood, le concepteur du Chrysler Building, et Fransisco Mujica, arché-architecte visionnaire dont les pyramides urbaines sont identiques à la tour Tyrell, ont popularisé l'avènement de la « cité Titan », avec ses gratte-ciel de centaines d'étages, ses autoroutes suspendues et ses aéroports sur les toits. Ferris et ses comparses, à leur tour, travaillaient en grande partie les rêveries qui existaient déjà, et que l'on trouvait assez régulièrement depuis le début du vingtième siècle, dans les suppléments dominicaux, sur la forme que prendrait New York à la fin de ce même siècle.<sup>13</sup>

En d'autres termes, *Blade Runner* reste une énième version du fantasme moderniste qui fait d'un Manhattan monstrueux la métropole du futur par excellence, utopie ou dystopie, ville radieuse ou Gotham City<sup>14</sup>. Le nom le plus approprié de cette imagerie serait sans doute « wellsiennne », puisque dès 1906, dans *future in america*, H.G Wells essayait de se représenter la fin du xx<sup>e</sup> siècle en agrandissant le présent, pour créer « une sorte de gigantesque caricature du monde qui existe, tout étant enflé jusqu'à des échelles énormes, massives, démesurées »<sup>15</sup>.

<sup>12</sup> citation traduite de l'originale, citée dans : Paul SAMMON, *Future Noir : The making of Blade Runner*, New York, 1996, p75

<sup>13</sup> voir Hugh FERRIS, *The Metropolis of Tomorrow*, 1929 & Fransisco MUJICA, *History of The Skyscraper*, New York, 1930

<sup>14</sup> nom de la mégalopole des comics et films Batman

<sup>15</sup> H,G WELLS, *The future in America*, New York, 1906, p11-12

La caricature de Ridley Scott a sans doute cristallisé les inquiétudes ethnocentriques face à un multiculturalisme sans frein, mais elle échoue à s'attaquer au vrai Los Angeles- échec criant lorsque l'on pense aux grandes plaines sans fin de bungalows vieillissants, d'appartements enduits de stuc et de villa au style approchant celui des ranchs- au moment où la ville se dégrade, matériellement et socialement. En réalité, cette vision hypertrophiée d'un Downtown Art Déco, ne paraît pas être grand chose d'autre qu'un cliché romantique quand on la compare avec les bidonvilles sauvages qui se dresse dans la petite couronne des banlieues d'après guerre en déclin, de la cité des anges. *Blade Runner* n'est pas tant le futur d'une ville que le fantôme des rêveries du passé.

Depuis les émeutes de 1992, et comme l'esquissait Mike Davis<sup>16</sup> dans *City of Quartz*, deux ans auparavant, les événements – dont une récession économique de quatre ans, une forte baisse du nombre d'emplois ouvriers, des coupes sombres dans les budgets de l'emploi public et de l'aide sociale, le ressentiment contre les travailleurs immigrés, l'échec de la réforme de la police et un exode sans précédent des familles de la classe moyenne- n'ont fait que renforcer l'apartheid spatial dans le grand Los Angeles.

Mais quel genre de paysage urbain, de représentation, si ce n'est pas celui de *Blade Runner*, pourrait bien produire en fin de compte l'évolution sans entrave des inégalités, du crime et du désespoir social ? Au lieu de suivre l'opinion qui était défendue auparavant, de ne voir dans la ville du futur que l'amplification de la technologie et de l'architecture, ne serait-il pas plus fertile de pousser jusqu'à leur terme logique les tendances au désastre aujourd'hui à l'œuvre ? Octavia Butler, auteur de renom, demeurant toujours au nord-ouest de Pasadena, entre Latinos et Afro américains, adoptait cette stratégie dans son roman *La Parabole du Semeur*, en 1993. Comme William Gibson, l'auteur de *Neuromancien*, et d'autres écrivains cyberpunks, elle se sert d'extrapolations raisonnées afin d'explorer les ténébreuses potentialités du futur proche.

Butler enregistre simplement le désordre ambiant et monte le volume de quelques décibels: le Big One<sup>17</sup> a laissé en ruine une partie de la ville, des émeutes éclatent chaque week-end, la sécheresse est venue à bout de toutes les pelouses, la classe moyenne s'est retirée dans des banlieues entourées de murs<sup>18</sup>, et les travailleurs pauvres ont été abandonnés à leur sort. Los Angeles est devenue une sorte de carcasse, une charogne pourrissante. Il n'y a pas d'invasion venue de l'espace ou de Frankenstein technologique, façon *Terminator* et son jugement dernier, dans la Parabole du Semeur. Au lieu de cela, les choses se font et se défont progressivement. Il fut un temps, qui me fut relaté, où presque tout le monde croyait que la banlieue ultime de Los Angeles serait la planète Mars et non, comme cela est le cas aujourd'hui, une prison de très haute sécurité dans le désert : Lompoc. L'extrémité la plus lointaine de « la ceinture des commutants » du diagramme de Burgess<sup>19</sup> deviendrait extra-terrestre!

Si cette extrapolation semble aujourd'hui absurde, cela est dû à un fait simple mais indiscutable : ce futur imaginé a mal vieilli au long des années qui ont suivi. La décennie 90 fut mortelle, enterrant beaucoup des espoirs et des fantasmes du début du xx<sup>e</sup> siècle. Si de nos jours

<sup>16</sup> Mike Davis est [commentateur social américain](#), un théoricien urbain, et un [sociographe](#). Il est plus connu pour ses investigations sur les structures des [classes sociales](#) en Californie.

<sup>17</sup> Tremblement de terre d'une amplitude sans précédent qui doit dévaster la Côte Ouest. Toute la Californie vie dans l'attente de cette secousse tellurique.

<sup>18</sup> Extrapolation des gated communities qui sont des quartiers résidentiels enclos, gardés 24h/24, au mode de vie fondé sur les loisirs, conduisant à des ensembles homogènes et gérés sur le modèle des villes privées. Aujourd'hui, il ne s'agit plus seulement de ghettos - dorés, mais de produits de consommation destinés aux classes moyennes et moyennes supérieures. Dans *City of Quartz*, Mike Davies parle même : « d'une population gobant les fables d'une classe possédante, celle du club med des théoriciens postmodernes, se réfugiant derrière ses hauts murs »

<sup>19</sup> Courant d'écologie urbaine en sociologie, dite, Ecole de Chicago. Ernest BURGESS, *The Growth of the City : an introduction to a research Project*, Publications of the American Sociological Society 18, 1924, p85-97 et Robert PARK & Ernest BURGESS, *The City*, Chicago, 1925.

les imagés véhiculées durant l'air Eisenhower, où l'on voyait le système solaire devenu banlieue, ont l'air plus que farfelues, il aurait paru tout aussi absurde, il y a quarante ans de prédire que près de deux millions de citoyens américains auraient vu l'aube du <sup>xxi</sup><sup>e</sup> siècle depuis l'intérieur de prisons et de pénitenciers.

De nombreux Lewis et Clark en scaphandre spatial prophétisaient qu'ils planteraient la bannière étoilée sur le sommet du Mont Olympe, à 30000 mètres d'altitude, sur Mars, au plus tard en 1996. On retrouve notamment cette vision dans un article de Collier's où le devenu respectable Werner Von Braun adhère à cette vision. Dans ce même article de 1954, l'illustrateur Chesley Bonestell, lançait les bases d'une imagerie qui allait enflammer tout le pays durant les années cinquante. Architecte de formation, Bonestell avait travaillé avec Orson Welles sur *Citizen Kane* et réalisa une vue saisissante d'astronefs en route pour Mars, croisant dans la stratosphère, au-dessus du Pacifique. Loin sous cette armada, se profile une vaste métropole nocturne d'une rare précision : Los Angeles ! Ce fut l'image triomphale de la ville, que *Blade Runner* véhiculait. Les vantardises du rapport Los Angeles 2000<sup>20</sup>, à propos d'une « ville au carrefour du monde » ou encore « Alexandrie moderne », semblent plus que pâles comparées à cette hyperbole : Los Angeles, porte du système solaire ! À l'instar de Bradburry, dont *Les Chroniques Martiennes* transposaient les antagonismes américains sur la planète rouge, Bonestell illustre l'équivalence sur les plans étique et imaginaire, de l'utopie de la conquête spatiale et de celle de la banlieue. Dans son tableau, le contrepoint au ballet symphonique de navettes spatiales, sorte de *2001 l'Odyssée de l'Espace* figée, tient dans la géométrie euclidienne parfaite des futures banlieues de Los Angeles, qui « gagnent » sur le désert, se propageant le long des voies d'autoroutes.

Bien entendu, on applaudissait toujours cette merveille de technologie qu'était l'autoroute et la banlieue, aujourd'hui décriée, demeurait un rêve. En Californie, les entrepreneurs ne parvenaient pas à abattre les orangeries avec la même rapidité que les demandes en lotissements pavillonnaires affluaient pour loger la main d'œuvre d'une industrie alors en plein essor : l'aérospatiale. Sous le sceau « top secret », se construisaient dans les hangars de Long Beach, Burbank – le même endroit que les studios Warner- ou encore de Canoga Park, dans l'imaginaire collectif, les prototypes des fusées permettant de coloniser l'espace et d'aller sur Mars. Seuls quelques « privilégiés », pouvaient faire se rejoindre rêve et réalité, dans la San Fernando Valley où l'on testait les réacteurs de la future SaturnV, conçue par Von Braun! Ainsi, toute une génération, et peut être même plusieurs, fut élevée aux promesses téméraires du créateur des V2 et aux images futuristes de Bonestell, attendant patiemment ce moment historique où ils verraient tous, comme de rares personnes la Muraille de Chine, Los Angeles de l'espace.

L'histoire et l'actualité récentes nous donnent à contempler un panorama plus étrange. La télédétection va apporter sa pierre à l'édifice. Un satellite, en orbite géostationnaire polaire de la NOAA (Association Océanique et Atmosphérique Nationale), effectue son passage habituel au-dessus de la côte pacifique du continent nord-américain. À 03h47 très précisément, le 30 avril 1992, l'AVHRR- le radiomètre de très haute précision dont est équipé ce satellite-transmet des données que San Diego transcrit en une image portant une anomalie thermique exceptionnellement étendue. Le laboratoire Océanographique de l'Université d'Hawaï fait analyser cet étrange résultat à des géophysiciens. Comparée à un cliché infrarouge pris par SPOT (Système Probatoire pour l'Observation Terrestre) en 1985, deux types d'empreintes thermiques se distinguent. Les deux satellites ont photographié les mêmes îlots de chaleur urbains – downtown, LAX (l'aéroport international) et la raffinerie de pétrole de Carson- mais

---

<sup>20</sup> Rapport soumis au maire de Los Angeles en 1988. Intellectuels, chefs d'entreprises proposèrent à Bradley un plan stratégique détaillé concernant l'avenir de la Californie du Sud où ils faisaient cas de l'irrésistible ascension de Los Angeles.

le radiomètre américain lui a identifié des anomalies « chaudes » que Spot, 7ans auparavant avait identifié comme « froides ». L'AVHRR a pris la température d'une explosion sociale qui relativise la vue scintillante et l'idéologie du Los Angeles de *Blade Runner*, que l'on devait voir depuis l'espace. Toutes ces anomalies correspondaient à des parties de la ville qui furent embrasées – dans tous les sens du terme- durant les émeutes de l'affaire Rodney King. Des milliers d'actes individuels de colère et de désespoir devenaient un phénomène géophysique unitaire, comparable à l'incendie qui ravagea Yellowstone en 1988 et à l'éruption du Pinatubo en 1991.

Alors que *Blade Runner* proposait une ville qui s'hallucinait d'elle-même en une sorte de futur perpétuel, sans limites physiques et contraintes sociales, le Los Angeles contemporain abasourdit les observateurs avec la beauté virtuelle d'un volcan en éruption. Cette ville multi culturelle, ce mythe de Babel magnifiquement mise en images dans le film de Ridley Scott ne sera pas !

Toutes ces villes du futur offrent au spectateur, devenu badaud, un regard sur lui-même et sur la société. Chacun de ces regards aussi différents soient-ils, partage le fait qu'il nous renvoie une image de nos sociétés, de nos villes actuelles et du regard que nous portons sur cette dernière. De la représentation que nous avons de la ville. La ville et le cinéma, qui plus est celui de science fiction, symbolisent tous deux le mouvement, la modernité. Ils se sont servis l'un de l'autre et ont exercé, l'un sur l'autre, une fascination certaine. *Metropolis* dénonçait la nouvelle Babel, la méga ville machine, fascinante et écrasante. Le film de Fritz Lang, étendard du romantisme européen a synthétisé le sentiment de la ville mal aimée, de l'urbaphobie. *Blade Runner* illustre cette volonté contemporaine d'une recherche d'une troisième voie, celle d'une nouvelle urbanité. L'urbaphobie est fondée sur le refus du progrès, la peur du changement et un désir profond d'immobiliser le temps. Les exemples qui viennent d'être abordés illustrent la complexité de la compréhension et de l'analyse de l'urbain comme les errances intellectuelles qui ont conduit la représentation négative de la ville. Ils mettent aussi en lumière un glissement lent mais certain vers une volonté de se réapproprier l'objet la réalité qu'est la ville. La complexité et le fonctionnement réticulaire de l'urbain semblent aujourd'hui poindre dans les nouvelles réflexions et orientations autour de la ville. Serait-ce enfin la fin de cette hérésie de la ville mal aimée ? Le cinéma, encore plus celui de science fiction, comme révélateur, nous apportera certainement des éléments de réponses dans de prochaines réalisations qui auront au cœur de leurs sujets la ville. La ville du futur est un présent revisité et chaque présent a son propre futur. Mais à la relecture de *Blade Runner* en ce début de vingt et unième siècle, la réalité diffère des représentations fantasmées. Cela reviendrait-il à dire que le romantisme et l'idéologie ne sont plus les moteurs de la science fiction et que comme dans bon nombre de champs de la société, l'utopie et l'imaginaire, même au service du frisson ne sont plus ? la question reste ouverte.

Si l'on prend du recul par rapport à l'ensemble des représentations urbaines dans la science-fiction, le pire tant redouté fut évité, prouvant bien que cette urbaphobie est profondément liée au contexte social et culturel, à la peur d'un hypothétique avenir non balisé. La cité des autres visions urbaines baigne dans une ambiance glauque, interlope, déglinguée. Loin de la perfection circulaire des utopies du XVIII<sup>e</sup> siècle, de la transparence promise par celles du XIX<sup>e</sup> ou de la pureté rectiligne de celles de la première moitié du vingtième, les visions de la cité du futur sont des mélanges incertains, à l'instar des mouvements de fusions comme le punk (*Blade Runner*) ou le fourre tout illustré par la trilogie *Matrix*.

On ne saurait conclure cette démonstration sans évoquer *Dark City*, d'Alex Proyas (1996) où l'on voit poindre une notion essentielle dans l'urbaphobie : la perte de mémoire symbolisée par l'urbain.

Dans cette ville qui se transforme perpétuellement, où les comportements et les personnalités sont remodelés par des « étrangers », un seul homme, John Murdock ne subit pas les changements, appelés syntonisations. Lui, demeure le même dans une cité, dans des codes sociaux et des relations humaines qui n'arrêtent pas d'évoluer au gré des étrangers qui la contrôlent. Sans femme, sans amis, sans travail, il n'a plus d'identité et donc plus de repères. Seule la territorialité, pour lui impossible, prouve que l'on existe réellement. C'est de loin l'exemple le plus explicite sur cette étrange relation qui unit ville et cinéma à travers les rapports singuliers que produit le territoire. Finalement, par ce retour au territoire, la science-fiction nous invite à tirer une ultime et paradoxale leçon : le nécessaire retour au réel. Cependant, il s'agit d'un réel complexe, car humain, il est fait de désirs et de désillusions. Mêlant sciences expérimentales et sciences sociales, plus problématisées, s'attachant au côté pratique des choses, la science-fiction entre aujourd'hui dans un cycle nouveau, plus spéculatif qu'admiratif, plus pratique qu'utopique, plus limitatif dans le temps qu'elle ne l'a jamais été. Si cette tendance se vérifie, la vision qu'elle aura de la ville le sera tout autant !!!

---

### ***Bibliographie indicative***

- ASCHER F, 1995, *Metapolis ou l'avenir des villes*, Odile Jacob, Paris.  
BLANC JN, 2003, *Besoin de ville*, Ed du Seuil, Paris.  
CHOAY F, BANHAM R, BAIRD G, 1972 *Le sens de la Ville*, Seuil, Paris.  
Coll, 2001, *Utopies urbaines : de Thomas More à la Ville dans l'Espace*, Courrier international, n° 533  
Coll, 2000, *Archilab : la ville du futur*, beaux arts magazine, n° 192  
Coll, 1998, *Utopies urbaines*, PUM, Toulouse.  
DAVIS M, 1990, *City of Quartz*, traduit en français en 1996, La Découverte, Paris.  
EISENSCHITZ B, 1999, *Le cinéma Allemand*, Nathan Université, Paris  
GATTEGNO J, 1983, *La science fiction*, PUF, Paris  
EISNER LH, 1985, *L'Ecran Démoniaque*, Ramsay Poche, Paris  
LAFFONT GH, 2000, *La ville dans le cinéma de science fiction*, Mémoire de DEA, Institut d'Urbanisme de Lyon & Université Jean Monnet Saint Etienne.  
LEFEBVRE H, *Le droit à la ville*, 2 tomes, 4<sup>ème</sup> Edition, 2000, Anthropos, Paris  
LISTA G, 1973, *Futuristie : manifestes. Documents. Proclamations. L'âge D'homme*, Montreux  
MUSSET A, 2005, *De New York à Coruscant : essai de géofiction*, Puf, Paris  
NEUMANN D (dir), 1999, *Film Architecture : From Metropolis to Blade Runner*, Prestel, New York  
SAMMON P M, 1996, *The making of Blade Runner : The Fascinating story behind the most influential sf film ever made*. Orion Media, Coll Future Noir, London