

Les dystopies urbaines dans le cinéma de science fiction. Mise en regard des représentations spatiales de la ville dans les cinémas européens et américains

Pierre-Jacques Olnagier
Université de Picardie Jules Verne
pierre-jacques.olnagier@u-picardie.fr
Septembre 2008

Depuis sa naissance, le cinéma entretient de très fortes affinités avec la ville. Les trois quarts des vues du catalogue Lumière donnent ainsi à voir des scènes de la vie urbaine et des paysages urbains (GARDIES A., 1995). Spectacle *dans* la ville, le cinéma s'est presque immédiatement confronté à la représentation de la ville, devenant un spectacle *de* la ville. Le cinéma ne pouvait pas, en effet, ne pas croiser la réalité urbaine, comme autre lieu de l'expression moderne de la civilisation occidentale. Dès sa naissance, le cinéma met également plus volontiers en scène la grande ville « du moment », la métropole « à la mode ». C'est pourquoi, Paris, Rome, Los Angeles et Tokyo ont été et sont encore, pour certaines d'entre elles, des métropoles très présentes à l'écran. De même, la représentation de la ville à l'écran a traversé les modes esthétiques (expressionnisme, néoréalisme, etc.) et les genres (western, film noir, science fiction), ce qui a donné lieu à la construction de « villes de genre » : celles du western (Universal City, PioneerTown,...), du film noir ou des films de science fiction. Parmi ces différentes villes de genre, les villes cinématographiques les plus « convaincantes » correspondent souvent aux villes mises en scène par le cinéma de science-fiction. Si la science-fiction commença à prendre son essor dans la seconde moitié du XIXe siècle avec les écrits de Jules Verne en France et ceux de H. G. Wells en Grande-Bretagne, le terme utilisé pour nommer ce genre d'abord littéraire avant de devenir cinématographique est un américanisme qui ne s'imposa qu'assez tardivement dans le courant du XXe siècle. C'est en effet aux Etats-Unis que le genre littéraire se développa rapidement, malgré son origine européenne. D'une manière semblable, quoique avec un décalage de quelques dizaines d'années, les films de science-fiction se sont surtout multipliés aux Etats-Unis jusqu'à constituer un genre cinématographique distinct à partir des années 1950. Pourtant, les premiers films du genre sont européens : Méliès – en particulier avec le *Voyage dans la lune* (1902) –, Fritz Lang (*Metropolis*, 1927) ou encore William Cameron Menzies (*Things to Come*, 1936) en sont les figures emblématiques et originelles. Ces deux dernières oeuvres semblent, en outre, avoir mis en place certaines modalités de la ciné-représentation de la ville futuriste qui sont devenues, au fur et à mesure de la production cinématographique, des constantes dans le cinéma de science-fiction. Ce n'est qu'aux Etats-Unis que le nombre de films de science-fiction produits et réalisés engendra la constitution d'un genre cinématographique à part entière. L'anticipation et le « scientifiquement possible dans l'imaginaire » romanesque ou cinématographique constituent la caractéristique principale de ce type de récit. La science-fiction paraît ainsi marquée par trois références essentielles qui en constituent sa trame : le futur, la science, l'évolution de l'homme et des sociétés humaines (MILLET G., LABBE D., 2001).

Comme le soulignait Jean-Pierre Vernier, l'un des traits propres à la science-fiction en tant que genre littéraire est qu'elle se « situe nettement au-delà des frontières des littératures nationales », car « il y a tant de points communs entre science-fiction américaine et science-fiction russe ou polonaise, par exemple, qu'on peut supposer que langue et arrière-plan culturel sont des éléments importants mais non essentiels » (VERNIER J.-P., 1973). Peut-on faire un tel constat dans le champ du cinéma de science-fiction ? Il s'agira ainsi, dans cet article, de chercher à mettre en place les modalités (iconiques, rhétoriques, thématiques) de la ciné-représentation de la ville dans les films de science-fiction. Apprécier les spécificités ou

les ressemblances en matière de représentation de la ville et évaluer les influences réciproques en matière cinématographique de part et d'autre de l'Atlantique suppose d'adopter une démarche comparatiste mettant en regard les films de science-fiction d'origine américaine et leurs homologues produits dans un pays européen. Cependant, l'imaginaire des cinéastes ne donne-t-il à voir qu'une seule et même figure de la ville qui relèverait toujours de la ville mal aimée ? La représentation de la ville dans les films français et européens de science-fiction est-elle ambivalente ou peut-on identifier un clair parti pris – explicite ou implicite – en faveur d'une représentation négative et péjorative de la ville ? Le corpus des films qui fonde cette analyse doit permettre, dans le cadre d'une approche diachronique et synchronique, de mesurer dans les œuvres cinématographiques françaises et européennes les évolutions ou les permanences des problématiques et des thèmes afférant à la figure de la ville mal aimée.

La mise en place de la figure de la ville mal aimée dans le cinéma de science-fiction

Si les premiers temps du cinéma de science-fiction laissent une large place aux cinéastes européens, 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. En tant que genre cinématographique à part entière, la science-fiction ne semble donc émerger, aux États-Unis, que dans les années 1950 dans *Destination Lune* (1950) d'Irving Pichel et *Le Jour où la Terre s'arrêta* (1951) de Robert Wise (PINEL V., 2003). Depuis lors, les films de science-fiction dans le cinéma français et européen en général sont très ponctuels et globalement très rares dans la production cinématographique européenne. Le nombre restreint de films de science-fiction ne permet pas l'émergence du genre science-fiction dans les cinémas européens. Identifier les modalités de la représentation de la ville mal aimée et appréhender les jeux d'influence réciproque en matière cinématographique de part et d'autre de l'Atlantique deviennent alors une entreprise délicate, étant donné la disproportion des corpus cinématographiques. De plus, s'interroger sur les spécificités de la figure de la ville futuriste suppose également de pouvoir opérer une classification stricte des films en fonction de leur origine géographique. Différents critères qui ne se recoupent que très partiellement peuvent alors être avancés : la nationalité du réalisateur, l'origine des capitaux de la production, la nationalité du scénariste ou de l'œuvre littéraire adaptée, celle des têtes d'affiche, la nature des circuits de diffusion, etc. Il n'est donc pas toujours aisé d'opérer une telle classification qui permettrait pourtant de mettre en évidence l'existence ou non de figures « nationales » des dystopies urbaines au cinéma. *Fahrenheit 451* de François Truffaut peut ainsi être considéré comme un film anglais par ces capitaux, français par son réalisateur, tandis que *Things to Come* de William Cameron Menzies est un film anglais tourné par un réalisateur américain, à partir d'un scénario écrit par un auteur anglais, H. G. Wells. Au-delà de ces exemples individuels, les films américains de science-fiction doivent beaucoup à des réalisateurs anglais (CHION M., 2006) comme Ridley Scott (*Blade Runner*), Michael Anderson (*Logan's Run*) ou encore John Boorman (*Zardoz*) dont les productions apparaissent comme plus originales que leurs homologues américaines. Il devient ainsi difficile de tracer une ligne de démarcation claire entre les représentations de la ville dans le cinéma européen de science-fiction et leurs homologues américaines.

Les premiers films de science fiction sont français et européens. Ce sont 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 premiers films de science-fiction. Pourtant, ces deux films, relèvent davantage de la fantaisie et du burlesque, voire du merveilleux que de la science-fiction au sens strict du terme. Précurseurs, ils mettent en place l'un des modes narratifs de la science-fiction, parfois qualifié de « féerie scientifique ». Dans le film *Voyage dans la Lune*, cette féerie scientifique prend la forme de l'envoi, sous la houlette des savants Barbenfouillis,

Alcofribas¹, Oméga, Microméga, Parafaragamus, d'un obus interplanétaire qui se fiche dans l'œil de la lune. Dans *Voyage à travers l'Impossible*, les membres de l'Institut de Géographie Incohérente, après un long périple en direction du Soleil, voyagent dans les profondeurs sous-marines. La ville n'a pas sa place dans ces deux films qui ne mettent pas non plus en scène des sociétés futuristes. Ils s'inscrivent dans une autre filiation, celle du récit de l'expédition spatiale...ou souterraine, qu'ils vont contribuer à transférer dans le cinéma de science-fiction.

Si le thème du voyage constitue l'un des ressorts du genre, il ne permet pas de couvrir la très grande hétérogénéité de la science-fiction (BILLARD C., 1993). Il laisse de côté la mise en scène de la ville, ce qui n'est pas le cas d'autres perspectives narratives utilisées dans les films de science-fiction, comme la fiction spéculative qui donne à voir des visions futuristes de sociétés qui sont, dans la très grande majorité des cas, déshumanisées, comme dans les films catastrophes ou encore dans le *space opera*, à l'image de la série des Star Wars. La question de la représentation de la ville dans les films de science-fiction et l'utilisation de la ville comme lieu diégétique apparaissent plus tardivement au cours des années 1920. Deux films marquent un premier jalon important dans les modalités de figuration de la ville à l'écran. Il s'agit de *La Cité foudroyée* (1924) de Luitz-Morat et de *Metropolis* (1927) de Fritz Lang. Dans le premier film, le ressort de l'intrigue est constitué par la figure de l'ingénieur-démiurge qui menace, grâce à ses compétences et à son savoir techniques, de détruire une ville à la suite d'un chantage. Le second film, qui jouit aujourd'hui d'une plus grande renommée, a déterminé une représentation de la ville et de la société urbaine du futur devenue récurrente depuis lors et sur laquelle nous reviendrons. Ces deux films de nature très différente commencent à fixer certaines modalités de la représentation des espaces urbains dans le cinéma de science-fiction : une perspective apocalyptique de destruction de la ville – la ville offre alors l'avantage d'être un important lieu de concentration de population, ce qui contribue à dramatiser le risque de catastrophe – et le rôle néfaste ou dangereux du progrès technique susceptible d'être utilisé à des fins criminelles (*La Cité foudroyée*) ou d'engendrer un urbanisme moderne, une ville dense et verticale ainsi qu'une société déshumanisée, voire fascisante, en tout cas marquée par une très forte ségrégation sociospatiale (*Metropolis*).

Statuts et modalités de la représentation de la ville dans les films de science-fiction

Comme le souligne T. Paquot, « la plupart des films ne se servent pas de la ville [...] comme d'un décor, mais comme d'un élément constitutif de l'intrigue et du jeu des acteurs » (PAQUOT T., 2003). A l'image d'un acteur, on peut ainsi parler de la « présence » d'un territoire à l'écran. Le cinéma offre alors une construction objectale figurant un espace géographique qui n'est pas toujours un simple décor. Les scènes tournées en extérieur sont susceptibles de montrer la ville dans sa globalité par le recours à des plans panoramiques, des plans d'ensemble ou encore des plans généraux ou, du moins, de mettre en scène certains espaces urbains : un ou plusieurs quartiers, une rue ou une place. Dans le cas des villes des films de science-fiction, ces extérieurs qui donnent à voir ou à apercevoir la ville cherchent à instaurer une distance entre la représentation d'un futur urbain plus ou moins lointain et la réalité de la ville contemporaine de la production du film. La science-fiction cherche d'abord à dépayser le spectateur et à le faire entrer dans un nouvel univers urbain, où l'ensemble des éléments de la ville et de la société urbaine est à décoder. L'instauration d'une distance entre la représentation cinématographique de la ville et les propres représentations du spectateur en matière de phénomènes urbains est créée de différentes manières. Le recours aux décors construits de toutes pièces ou l'utilisation d'effets spéciaux sont deux techniques permettant de créer cette distance et ce dépaysement, de souligner le caractère pittoresque des lieux. Dans cette perspective, les décors construits en studio ou les autres techniques de trucage mettent

¹ Alcofribas Nasier est le pseudonyme de Rabelais.

en scène une certaine idée de la ville qui est le fondement même de l'architecture des décors virtuels utilisés dans les films. Se servir de lieux réels comme espace diégétique du film en constitue une autre. *Alphaville* (1965) de Jean-Luc Godard en offre un exemple. Ce n'est alors jamais toute la ville qui est utilisée, mais seulement certains quartiers que le réalisateur juge conformes à sa propre représentation de la ville du futur. C'est pourquoi, le Paris des années 1960 est utilisé d'une manière très explicite comme lieu diégétique pour créer de toute pièce une ville futuriste sans recours à des effets spéciaux. 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. Ils mettent également en scène l'architecture des années 1960 comme la Maison de la Radio et ses couloirs tandis que les grands ensembles sont également filmés. Le sigle HLM est même évoqué, dans un sens déviant, puisqu'il désigne les Hôpitaux de la Longue Maladie qui sont destinés à assimiler les nouvelles populations au fonctionnement et au mode de vie d'Alphaville. Cette mise à distance de la réalité urbaine par l'utilisation de références urbaines contemporaines permet alors de souligner très clairement l'hostilité du réalisateur à l'égard de ces nouvelles formes d'urbanisation. Le choix du Paris des années 1960 s'explique à la fois par des raisons budgétaires mais également par 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 pourtant familiers, de le faire voyager sans se déplacer, ce qui constitue l'un des principes fondamentaux 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 Jean-Luc Godard l'a affirmé dans un entretien, *Alphaville*, « c'est un film sur le futur, mais comme nous vivons dans le futur, c'est un film au futur antérieur, c'est-à-dire au présent ».

La « ville » à l'écran possède néanmoins un statut différent d'un film à l'autre, de la « ville-fonds » à la « ville-personnage » (DAGRADA E., 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 G. Orwell *1984* dans le film du même nom 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, de friches industrielles et de rues jonchées de boues et de détritiques – sont difficiles à mettre en relation avec un lieu, une ville particulière identifiable. Dans le film *1984*, on ne peut relever qu'une seule exception à cette règle, puisque quelques plans permettent de voir la centrale thermique de Battersea sur les rives de la Tamise qui est un lieu assez célèbre et bien connu des Britanniques². De même, l'abondante utilisation de plans de demi-ensemble ou de plans moyens ne permet pas au spectateur d'appréhender, dans sa globalité, la ville dans laquelle se déroule l'intrigue. Le fait qu'il s'agisse précisément de cette ville là et non d'une autre ville n'a dans tous les cas 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 (budget de production, origine des capitaux et/ou du réalisateur, connaissance par l'équipe du film de ce lieu de tournage, etc.). Le second type de statut de la ville - celui de la « ville-personnage » - place, au contraire, la représentation de ville au cœur de la mise en scène cinématographique. Il recouvre en réalité deux statuts de la ville à l'écran, en fonction de la physionomie urbaine si particulière et si reconnaissable d'une ville ou en fonction de son rôle dans le déroulement de l'intrigue. Certains lieux urbains emblématiques sont utilisés comme de véritables figures métonymiques de la ville entière. La Tour Eiffel qui

² La centrale thermique de Battersea a une nouvelle fois servi de lieu diégétique au film anglo-américain *Les fils de l'homme* tourné en 2006.

apparaît à l'arrière-plan de la première séquence figurant Paris en 2070 joue ce rôle pour identifier la ville du futur dans laquelle le héros de *Peut-être* (1999) de Cédric Klapisch est projeté à l'occasion du réveillon organisé pour le passage à l'an 2000. Dans *Alphaville* de Jean-Luc Godard, c'est le passage d'un métro aérien dans la nuit qui peut permettre de reconnaître Paris, malgré quelques ambiguïtés. 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. Cette « ville personnage » ou « ville texte » place la ville au cœur de la narration filmique. Il en est ainsi du film *Metropolis* de Fritz Lang qui a pour véritable protagoniste la ville de Metropolis, ou encore Los Angeles en 2019 dans le film *Blade Runner* de Ridley Scott qui entretient de nombreuses affinités avec *Metropolis*.

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. Celle-ci est en effet davantage centrée sur cinq grandes thématiques : la course à l'armement nucléaire, le règne d'une science sans conscience (*Alphaville*, *Metropolis*), l'industrialisation à outrance (*Metropolis*, *Things to Come*), la fascisation des sociétés ou la recrudescence de la violence. Celles-ci sont ainsi considérées, par la production, par les scénaristes et/ou par le réalisateur d'un film, comme plus déterminantes pour accentuer et souligner les maux des sociétés contemporaines de la réalisation des films de science-fiction que les problématiques urbaines. 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. Les films de science-fiction qui mettent en scène ces dystopies renvoient néanmoins le plus souvent à la ville et à la société urbaine, même s'il n'existe pas un « genre cinématographique particulier dénommé la ville utopique » (JOUSSE T., PAQUOT T., 2005). Rares sont les utopies positives, malgré le film de Cédric Klapisch *Peut-être*. Celui-ci propose une représentation d'un Paris sous un climat aride chaud dont les rues ont été presque totalement envahies par le sable, à l'exception des toits qui émergent et permettent de reconnaître la ville. Dans cette ambiance particulière, la société « urbaine » qui subsiste paraît vivre en bonne intelligence dans une nouvelle urbanité très métissée. C'est donc davantage des sociétés futuristes au fonctionnement marqué par un fort contrôle social dont il est question dans les films de science-fiction que des villes proprement dites. Cependant, les sociétés urbaines apparaissent alors comme le moyen le plus adapté, le cadre privilégié pour rendre compte des transformations plus générales de l'Humanité.

Les figures de la ville mal aimée dans la science-fiction

Le récit de science-fiction, qu'il soit littéraire ou cinématographique, tend à faire découvrir au lecteur ou au spectateur un monde extérieur inconnu. Cette découverte prend la forme d'une exploration du fonctionnement des sociétés urbaines, d'une recherche de leurs normes sociales et de leurs modes de vie ainsi qu'une initiation aux nouvelles technologies, aux nouvelles techniques mises en scène par ces représentations des villes du futur. Les différences parfois très fortes entre les réalités contemporaines et les propositions imaginaires du film permettent, en retour, une réflexion, naïve ou plus sérieuse, sur le monde contemporain de la production du film. La représentation de cette différence passe par un processus de distanciation de la part du spectateur reposant sur la mise en scène de mondes géographiquement isolés et formant un ensemble cohérent. La représentation de la ville dans les films de science-fiction, quelle que soit leur origine et quelle que soit l'importance accordée à cette représentation par le cinéaste, obéit à une telle démarche : c'est pourquoi elle prend la forme d'une contre-utopie dont le fonctionnement révèle, en les exagérant, les progrès technologiques et scientifiques des sociétés modernes et leur organisation.

« Le meilleur des mondes » urbains

Metropolis, Alphaville, la ville planète de Coruscant, Londres en 1984, New York en 1997 ou en 2022, Los Angeles en 2019 ou autre San Angeles en 2032³ constituent quelques représentations cinématographiques de villes futuristes qui, compte tenu de leur mise en scène, sont autant de figures de la ville mal aimée. Comme le souligne le tableau ci-dessous, la toponymie utilisée pour désigner ces villes ou leurs quartiers renvoie à une double logique contradictoire.

Les villes de science-fiction : espaces & temporalités diégétiques

Film	Date de réalisation	Lieu diégétique	Epoque diégétique
Metropolis	1927	Metropolis	Indéterminée
La Vie Future	1936	Everytown	1940 à 2036
Alphaville	1965	Alphaville	Indéterminée
Fahrenheit 451	1966	Indéterminé	Indéterminée
Soleil Vert	1973	New York	2022
Blade Runner	1982	Los Angeles	2019
Peut-Être	1999	Paris	2070

L'utilisation dans certains films d'une toponymie habituelle et géographiquement localisable permet d'insister sur une certaine continuité entre la représentation cinématographique des villes du futur et leurs références urbaines réelles et contemporaines. Le choix de grandes mégapoles mondiales comme lieu diégétique s'inscrit dans une telle perspective. Si la poursuite de l'urbanisation dans le futur est implicitement présentée dans les films comme une constante forte de la représentation de la ville dans la science fiction, celle-ci a pu engendrer de nouvelles conurbations. Pour rendre compte de ces évolutions, l'ensemble urbain ainsi créé est nommé à partir des toponymes antérieurs : Los Angeles et San Diego deviennent alors naturellement les deux pôles de la nouvelle et beaucoup plus vaste mégalopole de San Angeles au sud de la Californie dans le film *Demolition Man*. Au contraire, le recours à des toponymes génériques comme Metropolis, Alphaville dans les films du même nom ou mieux encore la ville dénommée Everytown dans *Things to Come* cherche à créer une distance très forte entre les représentations spatiales de la ville à l'écran et les villes actuelles. Le réalisateur cherche à éviter toute possibilité pour le spectateur d'associer cette ville à une réalité urbaine connue. Les villes mises à l'écran prennent alors véritablement une dimension utopique dans la mesure où elles échappent à toute référence toponymique et où elles ne s'incarnent pas dans un véritable territoire disposant d'une certaine historicité. Dans le cas du film de Jean-Luc Godard, le nom de la ville – Alphaville – 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*). Dans ce dernier cas, l'opposition ville/« nature » est alors totale, puisque c'est dans la forêt que les « hommes-livres » de *Fahrenheit 451* ont trouvé refuge pour conserver quelques traces de la littérature mondiale. Dans cette « nature » qui les abrite, ils n'ont pas pour autant recréé une véritable société, car ils ne font que se frôler sans se préoccuper les uns des autres, récitant pour eux-mêmes le livre qu'ils ont appris.

³ Ces villes du cinéma de science-fiction sont respectivement mises en scène dans *Metropolis* de F. Lang, *Alphaville* de J.-L. Godard, *Star Wars, 1984*, *New York 1997*, *Soleil Vert*, *Blade Runner* et *Demolition Man*.

Des représentations spatiales de la ville très conventionnelles et très homogènes

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 graphie de la ville de science fiction à l'écran offre ainsi d'évidentes connivences avec la bande dessinée (la figure d'Enki Bilal, dessinateur avant d'être réalisateur est, à cet égard, significative), la littérature (puisque la plupart des films de science-fiction sont des adaptations d'œuvres littéraires, comme *Fahrenheit 451* adapté de l'œuvre éponyme de Ray Bradbury parue en 1953) et l'architecture (Fritz Lang). Cette même conception de la ville dans des films de science-fiction réalisés dans des contextes socio-historiques très différents est très fréquente. Elle témoigne, à des degrés divers, d'une forte hostilité à l'égard de la ville. Cette représentation de la ville dans le cinéma de science-fiction qui met en scène une figure de la ville mal aimée n'apparaît donc pas comme l'expression individuelle d'un réalisateur mais davantage comme un artefact emblématique d'une attitude plus générale à l'endroit de la ville, puisque le film est un produit culturel inscrit dans un contexte socio-historique donné. De plus, le cinéma de science-fiction ne propose pas des figures très originales en matière de représentation de la ville mal aimée. Les villes mises à l'écran entretiennent en effet une certaine forme de connivence avec leurs homologues littéraires. En ce sens, elles s'insèrent dans une certaine continuité culturelle, puisque la littérature de science-fiction qui a fourni de nombreux scénarios de films offre globalement la même vision. Les œuvres de H. G. Wells ont ainsi été maintes fois adaptées au cinéma (MENEGALGO G., 2006), tandis que les modalités par lesquelles ce dernier a, dans ses romans ou dans ses nouvelles, représenté la ville du futur ont également très largement influencé le cinéma de science-fiction urbaine. Les fortes interactions, voire les interdépendances, et dans tous les cas les influences entre cinéma, bandes dessinées (en particulier dans les *story boards* ou encore dans les décors cinématographiques) et littérature de science-fiction obligent à ne pas couper arbitrairement le cinéma de ses deux sources d'inspiration principales, comme le fait A. Musset dans son essai de géofiction sur *Star Wars* puisqu'il considère à la fois les films, les romans, les bandes dessinées et également les jeux qui en sont issus (MUSSET A., 2005).

Il est classique de considérer que la science-fiction (cinématographique ou littéraire) projette sur le futur les inquiétudes de la société dans laquelle le film a été réalisé. Les tendances sociales, économiques, voire urbanistiques contemporaines de la réalisation jouent le rôle de fondements culturels des dystopies mises en scène à l'écran, même si elles sont le plus souvent amplifiées dans une perspective défavorable qui indique une certaine hostilité à l'égard de la ville. Ainsi, la science-fiction - plus précisément les films d'anticipation - apparaît comme l'un des miroirs déformants des sociétés urbaines. Cette 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. D'une manière générale, les contre-utopies proposées par les films de science-fiction sont marquées par les craintes suscitées par le progrès technique et les effets du primat de la science sur l'ensemble de la société urbaine. Dans les premières contre-utopies cinématographiques (*Metropolis* et *Things to Come*) 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, y compris sur le plan de la rationalisation de l'urbanisme et de la planification urbaine.

Les films de science-fiction, expression d'un « anti-urbanisme » ?

La manière dont 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 une ville d'un futur très lointain. Conformément aux principes de la Nouvelle Vague, le réalisateur utilise Paris d'une manière inédite dont il se sert pour fonder la 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 où la philosophie, la poésie et l'amour sont bannis par Alpha 60, l'ordinateur régulateur de la vie urbaine responsable de ce désenchantement du monde. De même, dans *Fahrenheit 451* de François Truffaut, 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 dystopie urbaine : la société dépeinte par *Fahrenheit 451* est 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, détruisant l'urbanité des villes, tandis que les livres, considérés comme subversifs, sont détruits. Seul le film de Cédric Klapisch *Peut-être* déroge à cette règle, puisque nulle organisation totalitaire n'est mise en scène dans le Paris ensablé des années 2070.

Globalement, films américains et films européens de science-fiction représentent la ville - son paysage, son fonctionnement et sa société - selon des modalités très proches qui mettent en scène des contre-utopies urbaines. Même s'il est délicat de comparer deux corpus très déséquilibrés, les films produits et/ou réalisés aux Etats-Unis ou dans un pays européen proposent tous deux une représentation spatiale de la ville marquée par la critique implicite ou explicite de l'évolution de l'urbanisation, de la gestion urbaine et de la gouvernance des villes. Le paysage des villes de science-fiction insiste sur la forte monotonie architecturale des villes neuves (*Metropolis*, *Things to Come*, *Alphaville*), la ségrégation sociospatiale des groupes sociaux dans la ville (*Metropolis*, *Soleil Vert*, 1984). Les fortes densités de peuplement de ces villes sont assimilées à une très forte promiscuité (*Metropolis*, *Soleil Vert*), tandis que l'industrie paraît omniprésente dans les espaces urbains (*Metropolis*, *Things to Come*, 1984, *Blade Runner*). Dans le film de Fritz Lang, 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 avec une « vieille terreur médiévale » (SCHNEIDER R., 1995) comme le suggère l'architecture de la maison de l'inventeur Rotwang, père de la femme-robot Maria. La ville de *Metropolis* s'organise, en outre, 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 J., 2004). L'anecdote veut que Fritz Lang ait conçu l'idée du film lors d'une traversée maritime entre l'Europe et les Etats-Unis ; la première vision de New York à partir du bateau aurait alors contribué à façonner l'architecture de la future *Metropolis* (KRACAUER S., 1987).

Cette critique de la ville dans le cinéma de science-fiction 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 dans *Alphaville*. Dans la mesure où l'urbanisme cherche à prétendre à une certaine « universalité scientifique » (CHOAY F., 1965), il n'est pas surprenant que la représentation de la ville dans le cinéma de science-fiction, attaché aux développements possibles de la science, s'intéresse de près à l'urbanisme qui peut apparaître comme l'une des avancées scientifiques de la gestion urbaine contemporaine. Si le cloisonnement et l'idée d'un monde clos sont deux des principes les plus fondamentaux des

constructions utopiques, la ségrégation sociospatiale, l'anonymat et l'absence d'une véritable urbanité sont autant de symptômes mis en scène dans ces dystopies urbaines. Le cloisonnement apparaît comme un véritable leitmotiv des villes du cinéma de science-fiction (ANDRE D., 2005) : cloisonnement vertical dans le cas de *Metropolis* ou de *Things to Come* ou cloisonnement horizontal, c'est-à-dire *zoning*, dans *Alphaville*. L'anonymat et la perte d'urbanité se traduisent par la négation de l'individu au profit du collectif et de la société (*Metropolis*, *Things to Come*, 1984, *Alphaville*), tandis que les personnages connaissent une très forte perte de leur humanité, désormais davantage incarnée dans les robots cybernétiques de *Blade Runner* (LABROUILLERE I, 2005). Pourtant, comme le souligne Mike Davis à propos du film *Blade Runner*, « la vision du futur que propose le film est curieusement anachronique et, étonnamment, aucune de ses prévisions ne s'est vérifiée » (DAVIS M., 2006, p9). Selon lui, la représentation de la ville du futur dans ce film de science-fiction correspond au mélange d'une désuète imagerie wellsienne et d'un vieux « fantasme moderniste qui fait d'un Manhattan monstrueux la métropole du futur par excellence – qu'elle soit utopie ou dystopie », si bien que « *Blade Runner* n'est pas tant le futur d'une ville que le fantôme des rêveries du passé » (DAVIS M., 2006). Cette impasse de nombreux films de science-fiction à aborder les modes contemporains de fabrication et de fragmentation de la ville renvoie vraisemblablement aux grandes références littéraires ou cinématographiques dont s'inspirent les films de science-fiction, y compris les plus récents. Celles-ci sont constituées par les écrits de J. Verne et de H. G. Wells et par le film *Metropolis* de Fritz Lang qui s'inscrivaient, quant à eux, pleinement dans leur époque urbaine. Ainsi, de nombreux films de science-fiction actuels retravaillent en réalité certaines représentations spatiales de la ville de la fin du XIXe et du début du XXe siècle. La nouvelle de Jules Verne *Au XXIXe siècle ou la journée d'un journaliste américain* parue en 1889 en offre un exemple. Elle décrit en effet « des cités modernes aux voies larges de cent mètres, aux maisons hautes de trois cents [...], au ciel sillonné par des milliers d'aéro-cars et d'aéro-omnibus ». Une telle description qui renvoie à la fois à un certain scientisme et à la promotion d'un urbanisme hygiéniste et globalement progressiste n'est pas sans rappeler les décors utilisés dans de nombreux films de science-fiction, dont *Metropolis*. Une telle critique ne peut cependant pas toucher l'ensemble des films de science-fiction comme le montre par exemple *Alphaville*.

En outre, la représentation négative de la ville dans les films américains de science-fiction peut être appréhendée comme l'une des formes prises par un certain anti-urbanisme américain développé par Thomas A. Jefferson, R. Waldo Emerson et Thoreau. La nostalgie de la nature qui en découle inspire aux Etats-Unis un fort courant anti-urbain au nom de la démocratie, d'une métaphysique de la nature et de certaines réserves à l'égard du développement de la société industrielle (CHOAY F., 1965). L'absence totale (*Alphaville*, *Blade Runner*, *Things to Come*) ou la présence très partielle de « nature » (*Metropolis*, *Soleil Vert*) dans les espaces urbanisés représentés n'est alors pas anodine : la nature et sa fréquentation deviennent une distinction sociale, d'autant plus forte que l'environnement naturel a été dégradé jusqu'à son épuisement (*Soleil Vert*). Dans *Metropolis*, la « nature » n'est accessible qu'aux privilégiés de la ville haute dans les « Jardins éternels » où les enfants des classes supérieures s'amuse dans une flore exotique ; nulle trace végétale ou animale n'apparaît en revanche dans la ville basse et souterraine de la cité ouvrière. 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 » dans *Fahrenheit 451* pourchassés en ville, 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*. Le film *Brazil* de Terry Gilliam, partiellement inspiré du même roman de G. Orwell, dresse également le portrait

d'une ville sous contrôle (LOUGUET P., 2005). Un tel contrôle centralisé, total et incontesté est également mis en scène dans d'autres films comme *Matrix* et *Dark City* (NUNN S., 2004).

Le cinéma de science-fiction offre ainsi une écriture « géographique » particulière d'un monde « possible » ; les décalages avec la réalité qu'il propose constituent autant de représentations spatiales déformées du monde et renvoient à une expérience humaine du monde. L'œuvre cinématographique est alors susceptible d'être un objet permettant « d'explorer des mondes intérieurs » (DEBARBIEUX B., 1997, p382). En proposant une construction objectale figurant un espace géographique qui n'est pas toujours un simple décor, le cinéma, à l'instar des représentations spatiales vernaculaires ou d'autres artefacts, est à l'origine de la construction d'un imaginaire géographique spatial. Le film, et en premier lieu le film de science-fiction, apparaît comme un produit culturel inscrit dans un contexte socio-historique donné. Le cinéma offre donc un formidable vecteur de représentations spatiales de la ville qui permet, entre autres, d'aborder la question du paysage et de renouveler l'approche géographique (MOTTET J., 1999). Notre imaginaire, tout comme notre réel, est grandement façonné par les images, dont celles offertes par le cinéma. Ainsi, par l'intermédiaire du paysage, l'œuvre cinématographique peut être analysée « comme l'un des filtres situés entre le réel et son appréciation scientifique », l'art participant à la construction des représentations de l'espace (KNAFOU R., 2003). Le film de science-fiction et la représentation spatiale d'une ville mal aimée qu'il véhicule peuvent ainsi être mis en relation avec le contexte historique, social et culturel de sa production (TORRES S., 2005). L'intérêt d'un film de science-fiction réside alors dans le témoignage qu'il apporte sur une société puisque le film de science-fiction cherche à fonctionner à la manière d'une « contre-analyse de la société » (FERRO M., 1993) qui souligne une hostilité certaine à l'égard de la ville.

Conclusion

Malgré la concomitance de la naissance de la géographie scientifique avec le développement du cinématographe, la rencontre entre cinéma et géographie ne s'est produite que très récemment. Les productions cinématographiques ont été, pendant longtemps – et peut-être encore aujourd'hui – laissées de côté, ne suscitant pas, chez les géographes, le même intérêt que les écrits littéraires davantage considérés. Ce « rendez-vous » manqué qu'évoquent J.-P. Garnier et O. Saint-Raymond à propos du cinéma et de la recherche urbaine en général (GARNIER J.-P., SAINT-RAYMOND O., 1994 et 1996) a cependant été en grande partie corrigé aujourd'hui par l'encyclopédie de la ville au cinéma codirigée par Thierry Jousse et Thierry Paquot (JOUSSE T., PAQUOT T., 2005). Malgré la place de choix occupée par la ville dans un très grand nombre de films, qu'elle soit simple décor, ambiance ou encore indissociablement incorporée à la fiction, la représentation de la ville à l'écran semble donc laissée de côté. Histoires de goût ou histoires de formation, les rencontres entre géographie et littérature se sont faites plus nombreuses que celles qui mettent en présence cinéma et géographie. Si, pour Jean-Louis Tissier, l'exploitation des ressources littéraires était sans doute plus « naturelle » pour couvrir les besoins de la recherche et de l'enseignement de la géographie (TISSIER J.-L., 1983), B. Debarbieux avance une seconde hypothèse pour expliquer cette primauté donnée à la littérature sur d'autres artefacts. Selon lui, « la littérature est sans doute la forme artistique dans laquelle l'imaginaire géographique d'un individu et d'une société trouve ses expressions les plus abouties » (DEBARBIEUX B., 1983, p880). Il s'inscrit en cela dans la perspective initiée par A. Frémont pour qui la littérature pouvait permettre de faire l'« expérience humaine du monde ». On peut sans doute ajouter que les œuvres cinématographiques n'ont peut-être pas été considérées comme des artefacts suffisamment sérieux pour être considérées comme des supports possibles à l'analyse géographique. Le cinéma de science-fiction, lui-même considéré comme un sous-produit culturel, ne fait qu'accentuer une telle perspective. C'est pourquoi l'analyse géographique

s'est très peu penchée sur le film, ne le considérant, quand elle le considère, que comme un « simple » document ou témoignage, à usage pédagogique (FERRAS R., VOLLE J.-P., 1995). Pourtant, même si mesurer ou évaluer l'action exercée par le cinéma est difficile (FERRO M., 1993, p21), l'influence des représentations cinématographiques sur les représentations spatiales des acteurs de l'aménagement, par exemple, n'est pas inexistante. Ainsi, le plan stratégique sur l'avenir de la Californie du Sud de 1988 (*L.A. 2000 : A City for the Future*) précise dans son épilogue qu'« il y a, bien sûr, le scénario Blade Runner : la fusion de cultures individuelles en un polyglottisme vulgaire et lourd de tensions non résolues » (DAVIS M., 2006).

Sauf rares exceptions, la représentation de la ville dans les films français et européens, comme dans le cinéma américain de science-fiction n'est guère ambivalente. Il est possible d'identifier un clair parti pris – explicite ou implicite selon les films et leurs réalisateurs – en faveur d'une représentation dépréciative de la ville, quelle que soit la date de réalisation du film, de l'entre-deux-guerres jusqu'à aujourd'hui. Ce n'est pas la ville en général mais davantage la grande ville qui est ainsi mise en scène d'une manière négative. 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 à la fois dans l'exagération des options architecturales et urbanistiques qui incarnent la modernité contemporaine de la création du film et dans la continuité de la représentation de la ville proposée par Fritz Lang dans *Metropolis*, qui apparaît alors comme un véritable film-matrice. Ces représentations ne sont pas non plus très différentes de celles qui sont proposées dans d'autres formes de récits de science-fiction, qu'ils prennent la forme de romans, de nouvelles ou de bandes dessinées. A cet égard, les films américains de science-fiction paraissent également s'inscrire dans une troisième filiation qui est celle des *comics*. Le cinéma de science-fiction dispose alors à la fois d'un rôle de médiation et de production de représentations spatiales.

Bibliographie

- Dossier « La ville au cinéma », *Urbanisme*, n°328, janvier-février 2003
- André D., 2005, « Le cinéma de science-fiction américain ou l'anti-utopie », *CinémAction*, n°115, Numéro thématique « Utopie et cinéma », pp165-180
- Barillet J., 2004, « Un conte urbain futuriste. *Metropolis* de Fritz Lang », *Tausend augen*, Hors Série n°3, pp5-7
- Belmans J., 1977, *La ville dans le cinéma : de Fritz Lang à Alain Resnais*, Bruxelles, A. de Boeck
- Billard Cl., 1993, « Le cinéma de science-fiction », *CinémAction*, n°68, Numéro thématique « Panorama des genres au cinéma », pp134-147
- Chion M., 2006, « Sur la Terre ou dans les cieux. Le cinéma américain de SF dans les années 1970 », *Positif*, n°545/546, pp32-35
- Choay F., 1965, *L'urbanisme, utopies et réalités. Une anthologie*, Paris, Editions du Seuil
- Dagrada E., 2003, « Le cinéma comme imaginaire de la ville », in : Perraton C., Jost F. (dir.), *Un nouvel art de voir la ville et de faire du cinéma. Du cinéma et des restes urbains*, Paris, L'Harmattan, pp133-145
- Davis M., 2006 (pour la traduction française), *Au-delà de Blade Runner. Los Angeles et l'imagination du désastre*, Paris, Editions Allia
- Debarbieux B., 1983, « Imagination et imaginaire géographiques », in : Bailly A., Ferras R., Pumain D. (dir.), *Encyclopédie de géographie*, Paris, Economica, pp875-888
- Debarbieux B., 1997, « L'exploration des mondes intérieurs », in : Knafou R. (dir.), *L'état de la géographie. Autoscopie d'une science*, Paris, Belin, pp371-384

- Ferras R., Volle J.-P., 1995, *99 réponses sur...la ville*, Montpellier, CRDP/CDDP Languedoc-Roussillon
- Ferro M., 1993, *Cinéma et histoire*, Paris, Folio
- Gardies A., 1995, « La cité Lumière », *CinémAction*, n°75, pp12-16
- Garnier J.-P., Saint-Raymond O., 1994, « Ville et cinéma : un nouveau prisme pour la recherche urbaine ? », *Espaces et Sociétés*, n°78
- Garnier J.-P., Saint-Raymond O., 1996, « Un rendez-vous manqué ? », *Espaces et sociétés*, n°86, pp7-13
- Jousse T., Paquot T. (dir.), 2005, *Encyclopédie de la ville au cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma
- Knafou R., 2003, « Arts (Géographie et) », in : Lévy J., Lussault M. (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, pp89-92
- Kracauer S., 1987, *De Caligari à Hitler. Une histoire du cinéma allemand 1919-1933*, Paris, Flammarion
- Labrouillère I., 2005, « A la recherche du sens perdu : l'exemple de Blade Runner », *CinémAction*, n°115, Numéro thématique « Utopie et cinéma », pp181-187
- 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 : Barillet J., Heitz F., Louguet P., Vienne P. (coord.), *La ville au cinéma*, Arras, Artois Presses Université, pp59-81
- Menegaldo G., 2006, « L'Inscription de l'Histoire et la vision du futur dans *The Time Machine* de H. G. Wells et son adaptation filmique par George Pal », *Cycnos*, vol. 22, n°1 numéro thématique « La science-fiction dans l'histoire, l'histoire dans la science-fiction »
- Millet G., Labbé D., 2001, *La Science-fiction*, Paris, Belin
- Mottet J. (dir.), 1999, *Les paysages du cinéma*, Paris, Champ Vallon
- Musset A., 2005, *De New York à Coruscant. Essai de géofiction*, Paris, PUF
- Nunn Samuel, 2004, « Concevoir la ville solipsiste. Urbanisme et contrôle dans *Matrix*, *Dark City* et *Truman Show* », *Tausend augen*, hors série n°3, pp79-86
- Paquot T., 2003, « La ville au cinéma », *Urbanisme*, n°328, pp43-44
- Pinel V., 2000, *Ecoles, genres et mouvements au cinéma*, Paris, Larousse
- Schneider R., 1995, « Au-delà de l'expressionnisme : la vision architecturale de Fritz Lang », *CinémAction*, n°75, Numéro thématique « Architecture, décor et cinéma », pp25-33
- Tissier J.-L., 1983, « Géographie et littérature », in : Bailly A., Ferras R., Pumain D. (dir.), *Encyclopédie de géographie*, Paris, Economica, 217-238
- Torrès S., 2005, *Les temps recomposés du film de science-fiction*, Sainte Foy (Québec)/Paris, Presses de l'Université Laval/L'Harmattan
- Vernier, J.-P., 1973, « La science-fiction, problème de définition », in : Association française d'études américaines, *Du fantastique à la science-fiction américaine*, Paris, Didier, pp53-65

Filmographie

- Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*, Jean-Luc Godard, France, 1965
- Blade Runner*, Ridley Scott, Etats-Unis, 1982
- Children of Men/Les fils de l'homme*, Alfonso Cuaron, Royaume-Uni/Etats-Unis, 2006
- La Cité foudroyée*, Luitz-Morat, France, 1924
- Dark City*, Alex Proyas, Australie/Etats-Unis, 1998
- The Day The Earth Stood Still/Le Jour où la Terre s'arrêta*, Robert Wise, Etats-Unis, 1951
- Destination Moon/Destination Lune*, Irving Pichel, Etats-Unis, 1950
- Fahrenheit 451*, François Truffaut, France, 1966
- The Fifth Element/Le cinquième élément*, Luc Besson, France, 1997
- Immortel (ad vitam)*, Enki Bilal, France/Italie/Royaume-Uni, 2004

The Matrix, Andy & Larry Wachowski, Etats-Unis, 1999
Metropolis, Fritz Lang, Allemagne, 1927
Peut-être, Cédric Klapisch, France, 1999
Things to Come/La vie future, William Cameron Menzies, Royaume-Uni, 1936
Voyage dans la Lune, George Méliès, France, 1902
Voyage à travers l'impossible, George Méliès, France, 1904