

Utopies filmées

La ville dans le cinéma de science-fiction

Frédéric Kaplan
kaplan@captage.com

Référence

*Kaplan, F. (2001) Utopies filmées : la ville dans les films de Science-fiction"
La ville du futur : entre prospective et science-fiction, séminaire du CERTU,
Saline Royale d'Arc et Senans. 2001.*

Pour décrire une société future, il suffit souvent de décrire une ville. Son organisation résume l'état social et économique, la volonté politique du pouvoir en place. Son urbanisme mesure le contrôle de la police en même temps qu'il donne un aperçu de l'esthétique de l'époque. Paradoxalement, c'est justement parce qu'on peut dire tant en montrant une ville que les villes futuristes telles que nous pouvons les voir dans les films de science-fiction ne sont pas vraiment des villes. Elles sont la *représentation sous forme de ville* d'une certaine idée de la société. Il ne faut donc pas les lire "au premier degré", comme une vision objective de la ville du futur. Le cinéma de Science-Fiction urbaine nous parle du présent, de notre société, de ses peurs et des espoirs et quand le peintre utilise son pinceau, le réalisateur-architecte nous montre une ville.

C'est pour cette raison que les villes futuristes sont le plus souvent des mondes clos. La cité est un univers en elle-même, une utopie. L'"ailleurs", la périphérie, ce qu'il y a une fois les portes de la ville franchies est parfois évoqué mais est rarement exploré. C'est souvent un désert. Dans les films de science-fiction, l'ailleurs n'est là que pour permettre l'espoir d'une fuite éventuelle, le plus souvent impossible. Les villes de Metropolis, 1984, Brazil, Blade Runner, Demolition Man, THX 1138, Alphaville, Escape from New York, Dark City, ou même Matrix sont toutes des cités-prisons.

A quoi ressemble donc ces villes futuristes ? Trois archetypes semble être apparus successivement au XXe siècle. C'est autour de ces trois archetypes que nous allons organiser notre réflexion.

La ville structurée

Le premier archétype nous est le plus familier. La ville structurée, comme les villes contemporaines, est divisée en quartiers facilement identifiables : quartiers riches et pauvres, commerçants ou d'affaires. En plus des divisions horizontales communes avec les villes que nous connaissons la plupart des villes futuristes structurées proposent une division sociale verticale : en haut les riches et les maîtres de la cité, en bas les pauvres et les esclaves.

C'est Fritz Lang avec Metropolis qui proposent sans doute le premier une cité construite suivant cet archétype. Les jardins où les fils des maîtres jouent sont tout en haut de la ville alors que la cité des travailleurs est profondément enfuie. Dans Blade Runner, une gigantesque pyramide Aztèque domine la cité : c'est la demeure de Tyrell, l'homme le plus important de la ville. En bas, une faune cosmopolite vit dans le bruit et la saleté. Dans Demolition Man, la Résistance se cache sous terre et espionne avec des périscopes ce qui se passe en haut. Dans Total Recall on retrouve comme dans Metropolis et Blade Runner le même plan symbolique du pouvoir du maître sur ses esclaves : un panorama spectaculaire que le tyran domine depuis la fenêtre de son bureau. Enfin, même si la division sociale est moins nette, c'est également sur l'axe vertical qu'est organisée la cité hypertrophiée du 5^{eme} élément.

A cette division verticale vient s'ajouter une différenciation horizontale. La ville de Metropolis est ponctuée d'édifices-symboles. La cathédrale et la maison de Rotwang toutes deux marquées par une architecture du passé, en contraste net avec les tours symbolisent le pouvoir spirituel en opposition avec le pouvoir économique. L'usine, telle qu'on la découvre au travers des yeux de Freder, est explicitement comparée au Moloch, la divinité biblique qui dévore infatigablement les victimes qu'on lui envoie en sacrifice. L'usine peut être considérée comme le centre de la cité, l'organe vital, le point nodal de la circulation. Le domaine aérien communique avec les véhicules volants, le domaine souterrain par les catacombes. Mais des ascenseurs relient l'usine à la fois aux jardins et à la cité des travailleurs.

La ville structurée est donc comparable à un organisme. Le pouvoir est localisé dans un centre nerveux situé en haut de la cité, dans les mains d'un

nombre très réduit d'hommes. Les autres sont des esclaves, responsables du bon fonctionnement des organes de la cité-machine. La ville ainsi construite est une allégorie de la lutte des classes. La question qu'elle pose est : comment les esclaves peuvent-ils renverser le pouvoir ?

Si beaucoup de villes relèvent de cet archétype, leur forme a pu varier selon les époques. En 1926, les quelques plans que nous donnent à voir la cité de Metropolis ne sont qu'une transposition un peu futuriste du New York de l'époque qui est alors à peu près la seule ville au monde à avoir effectué sa croissance en hauteur. Les formes architecturales (pyramides, tours, fenêtres multiples) montrent un désir de proposer une ville future oppressante certes, mais esthétique et non uniforme.

La tendance s'inverse à partir des années 60 : les films proposent une vision beaucoup plus pessimiste de l'urbanisme futur. Les quartiers pauvres des villes futuristes structurées deviennent de plus en plus décadents. La partie basse de la ville prend une place de plus en plus importante. Dans Blade Runner, on imagine derrière les ruines qui nous sont données à voir, des immeubles qui furent un jour prestigieux : un futur vieux en quelque sorte.

Des films plus récents proposent un urbanisme plus proche de celui que nous voyons se profiler de nos jours. Le réalisateur se concentre à nouveau plus sur la partie haute de la ville. Routes dégagées, pelouses, fontaines, grands hôtels de marbres, San Angeles, la ville de Demolition Man ressemble à un grand centre commercial américain. Les espaces verts absents dans Blade Runner et réduits à quelques arbres qui jouent le rôle d'objets de luxe et qu'on entretient pour le plaisir des fils des maîtres dans Metropolis réapparaissent dans le paysage urbain de Demolition Man.

Autre évolution notable, les classes basses constituées des esclaves tous identiques de Metropolis sont progressivement remplacées par des foules cosmopolites. Los Angeles dans Blade Runner ressemble beaucoup à New York, Hong Kong ou Tokyo. Dans les foules se croisent des marchands orientaux, des punks, des moines. Le langage de la ville est lui-même un mélange de Japonais, d'Espagnol et d'Allemand. Ce melting-pot culturel se retrouve aussi dans l'urbanisme. La ville ressemble à un grand Chinatown : sur les murs de la cité on trouve de grands panneaux publicitaires où alternent le visage charmant d'une chinoise et une publicité pour Coca-cola. Les dragons de la mythologie chinoise apparaissent sur les enseignes en néon des restaurants. Les colonnes grecques et romaines côtoient des vestiges des cultures égyptiennes et maya. Dans la cité du 5^{ème} Élément, modernité et vestiges du passé peuvent être symbolisés par le dirigeable de

ce vendeur de nouilles chinoises qui vient proposer ses services aux fenêtres des immeubles de la ville.

Si la ville structurée est toujours le symbole d'une forme de lutte sociale entre une ville haute et une ville basse, la masse prolétarienne uniforme et compacte a laissé la place à une foule colorée internationale.

La ville sans centre

Mais toutes les villes du cinéma de science-fiction ne sont pas bâties sur le modèle de Metropolis. Dans son premier film THX1138, George Lucas nous montre une ville bien différente. Dans cette cité-prison aseptisée il est impossible de repérer l'équivalent des édifices-symboles qui ponctuaient le paysage urbain de Metropolis. Si on fait abstraction de quelques éléments topographiques qui sont révélés dans la fuite finale, la ville semble construite autour d'une topologie artificielle basée essentiellement sur le fait que la circulation des personnes a été remplacée par la circulation des messages. Dans cette conception non spatiale de la ville, que l'on retrouve dans une certaine mesure dans 1984, le centre ville n'est plus un lieu mais une fonction : un cerveau qui commande et régule les messages. Il est donc impossible de savoir où siège le pouvoir dans la cité de THX 1138. L'autorité centrale pourrait tout aussi bien siéger dans une autre ville, une autre planète, un autre temps (les quelques voix que l'on entend par les haut-parleurs étant le fait d'hommes morts depuis longtemps).

Comme dans 1984, la ville assimilée ici à une machine préprogrammée cesse d'être un lieu de conflit. La division entre classes que Metropolis conservait se réduit dans THX 1138 à l'asservissement de l'ensemble de la population par la ville-machine.

A 45 ans d'intervalle, nous sommes donc passés d'une ville à espaces structurés à une ville sans structure spatiale, d'une bipartition des classes sociales à un pouvoir invisible et omniprésent, d'un tissu urbain ponctué d'édifices symboliques à un tissu urbain indifférencié. Le parallèle est facile à faire avec l'évolution des craintes au cours du XXe siècle. Metropolis résume par sa structure les tensions de la lutte des classes peu après la révolution russe. THX 1138 symbolise la peur d'un système étatique et bureaucratique dans lequel l'homme disparaît au moment même où on nous promet le règne des ordinateurs.

En 1966, Alphaville de Jean-Luc Godard apparaît comme une ville intermédiaire. On y retrouve les couloirs aseptisés de THX 1138, Les bâtiments aux fenêtres multiples à la manière de Metropolis, un espace urbain vaguement repérable et une machine centrale. Le professeur van Braun fait la transition entre Rotwang et les savants anonymes de THX 1138. C'est déjà une ville sans centre mais avec des vestiges de la topologie d'antan.

La ville simulacre

C'est dans la dernière décennie du XXe siècle qu'apparaît le troisième et dernier archétype de cette tentative de classification. Il est représenté par deux films majeurs, *Dark City* de Axel Proyas et *Matrix* des frères Wachowski. Ces villes se distinguent au premier abord des villes précédentes car ce ne sont, en apparence, pas des villes du futur. *Dark City* est une cité sombre et inquiétante des années 50, la ville de *Matrix* ressemble à nos villes contemporaines. Pourtant l'action de ces deux films se situe dans un futur encore plus éloigné que dans le cas des autres villes futuristes.

Dark City et *Matrix* nous présentent deux villes simulacres, construites artificiellement pour tromper leurs habitants. Dans *Dark City*, les humains sont prisonniers d'une ville où le soleil ne se lève jamais. Ils sont, sans le savoir, des sujets d'expériences. Chaque soir à minuit la ville est transformée et les souvenirs des citadins modifiés. Un homme riche est transformé en clochard, une bonne sœur en femme en de petite vertu. La ville se réorganise et, avec elle, les vies des citadins. *Dark City* est donc une cité changeante, manipulable à loisir.

La ville transformable de *Dark City* est encore une ville physique. La cité de *Matrix*, quant à elle, est entièrement virtuelle. La ville n'existe pas : elle est simulée par ordinateur pour ces habitants. Et si les citadins ne sont plus des sujets d'expériences, ils sont relegués sans le savoir à être de simples générateurs d'énergie. La ville virtuelle n'est là que pour les "divertir" afin qu'ils croient mener des vies normales.

D'une certaine manière, ces deux films proposent une évolution supplémentaire par rapport à une ville sans centre comme *THX 1138*. Ce sont toujours les messages et non les hommes qui se déplacent. Leur topologie est plus que jamais artificielle. Mais l'illusion d'un tissu urbain structuré, artificiellement généré par un pouvoir situé hors de la ville, fait croire à ses habitants qu'ils vivent dans une cité normale. Les habitants des cités de *THX 1138* ou de 1984 souffraient d'être sous la domination d'un pouvoir omniprésent et invisible. Dans *Matrix* et *Dark City*, leur situation est semblable mais ils ne peuvent pas s'en apercevoir.

Nous ne percevons le monde qu'au travers des images qu'on nous en montre. La manipulation de l'image par les médias, l'essor des jeux vidéo et mondes virtuels ont été le sujet de débats virulents à la fin du XXe siècle.

Les villes du cinéma de science-fiction de cette période reflètent ces peurs et ces questionnements.

Conclusion

Les cités des films de science-fiction nous montre les craintes des sociétés de leurs époques. Chaque ville incarne, sous forme architecturale, le fantasme d'une société où un trait particulier aurait été amplifié à l'extrême (les luttes sociales, la bureaucratisation, l'importance des médias, etc.). Les auteurs de science-fiction ne décrivent donc pas le futur, ils nous parlent avant tout du présent. Mais leurs visions fantasmées de la ville sont utiles pour ceux qui construisent les cités de demain. Il ne s'agira pas de voir dans leurs villes futuristes un modèle objectif de la ville du futur, mais plutôt un laboratoire de réflexion sur une certaine idée de la société urbaine.

Tableau récapitulatif

| Archétype | Ville structurée | Ville sans centre | Ville simulacre |
|--------------|--|--|----------------------------|
| Films types | Metropolis, Blade runner, Demolition Man, Total Recall | THX 1138, 1984, Brazil | Dark City, Matrix |
| Tissu urbain | Différencié | uniforme | Simulé |
| Pouvoir | Localisé, renversable | Distribué, absent | Exterieur |
| Science | Biologie, mécanique | Cybernétique, | Mécanique quantique |
| Critique | Lutte des classes | Système bureaucratique | Le pouvoir des images |
| Question | Comment prendre le pouvoir ? | Quelles lois collectives gouvernent le système ? | Qu'est ce que la réalité ? |

Classement par année de création:

1926 Metropolis (F.Lang, All) Year 2026
1930 Just imagine (D.Butler, USA) Year 1981
1936 Things to Come(La vie future) (W.C Menzies, USA)
1956 1984 (M.Anderson, USA) Year 1984
1965 Alphaville (J-L Godard, Fr)
1966 Fahrenheit 451 (F.Truffaut, Fr)
1967 Playtime (J.Tati, Fr)
1970 THX 1138 (G.Lucas, USA)
1971 A Clockwork Orange (Orange Mécanique)(S.Kubrick, UK)
1973 Soylent green (Soleil Vert) (R.Fleischer, USA) Year 2022
1974 Zardoz (J.Boorman, UK)
1975 Rollerball (N.Jewison, USA) Year 2018
1976 Logan's run (L'age de Cristal) (M.Anderson, USA) Year 2274
1981 Escape from New-York (New York 1997) (J.Carpenter, USA) Year 1997
1982 Blade Runner (R.Scott, USA) Year 2019
1984 1984 (M.Radford, UK) Year 1984
1985 Brazil (T.Gilliam, USA)
1990 Total Recall (P.Verhoeven, USA)
1993 Demolition Man (M.Brambilla, USA) Year 2032
1995 Judge Dredd (D.Cannon, USA) Year ~2300
1997 Escape From L.A. (Los Angeles 2013) (J.Carpenter, USA) Year 2013
1997 Le Cinquième Elément (L.Besson, FRANCE) Year ~2400
1998 Dark City (A.Proyas, USA)
1999 Matrix (Frères Wachowski, USA)

Classement par villes futuristes

Los Angeles

- * Blade Runner (R.Scott, USA)
- * Demolition Man (M.Brambilla, USA)

New York

- * Escape from New-York (New York 1997) (J.Carpenter, USA)
- * Just imagine (D.Butler, USA)
- * Soylent green (Soleil Vert) (R.Fleischer, USA)
- * Judge Dredd (D.Cannon, USA)

Londres

- * 1984 (M.Radford, UK)

Classement par année future

1981 Just imagine (D.Butler, USA) +51
1984 1984 (M.Radford, UK) +34 (le roman est écrit en 1950)
1997 Escape from New-York (New York 1997) (J.Carpenter, USA) +16
2013 Escape from L.A. (Los Angeles 2013) (J.Carpenter, USA) +16
2018 Rollerball (N.Jewison, USA) +43
2019 Blade Runner (R.Scott, USA) +37
2022 Soylent green (Soleil Vert) (R.Fleischer, USA) +49

2026 Metropolis (F.Lang, All) +100

2032 Demolition Man (M.Brambilla, USA) +39

2274 Logan's run (L'age de Cristal) (M.Anderson, USA) +298

~2300 Judge Dredd (D.Cannon, USA) + 300

~2400 Le Cinquième Élément (L.Besson, FRANCE) + 400