

Mobilités imaginaires ☐

les trois villes du cinéma de science-fiction

Frédéric Kaplan
www.fkaplan.com

Peut-on lire dans le cinéma de science-fiction ce que sera la mobilité de demain ? Les voitures volantes envahiront-elles les airs ? Vivrons-nous au contraire dans une société où se déplacer sera devenu inutile car nous communiquerons par hologrammes interposés ? Il ne faut pas se fier aux apparences. La ville futuriste telle qu'elle apparaît dans le cinéma de science-fiction ne nous parle pas de notre futur. On aurait tort d'y chercher directement les signes immédiats de ce que sera l'espace urbain de demain. Que nous disent alors les créateurs de ces cités imaginaires ? 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 prospective des cités de demain. Le cinéma de science-fiction urbaine nous parle du présent, de notre société, de ses peurs et des espoirs. S'il nous parle de mobilité, c'est avant tout par la structure des villes qu'il présente. Trois archétypes semblent se succéder au cours du XXe siècle. C'est autour de ces trois structures de villes que nous allons organiser cette courte réflexion.

1. La ville structurée

Le premier archétype est pour nous 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. La mobilité entre ces différents lieux prend alors de multiples formes.

C'est Fritz Lang avec *Metropolis* qui proposent sans doute le premier une cité construite suivant une division verticale clairement symbolique. Les jardins où les fils des maîtres jouent sont tout en haut de la ville alors que la cité des travailleurs est profondément enfuie. On retrouve cette même verticalité dans la cité de *Blade Runner*. La ville est dominée par une gigantesque pyramide Aztèque, 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^{ème} élément.

Dans la plupart de ces films, une différenciation horizontale vient s'ajouter à la dichotomie verticale. La ville de *Metropolis* est ponctuée d'édifices-clés. 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 peut être considérée comme le centre de la cité, organe vital et point nodal de la circulation.

Les villes structurées ouvrent donc à une mobilité tridimensionnelle qui s'illustre parfois par des embouteillages horizontaux et verticaux comme ceux mise en scène dans le 5^{ème} élément. Dans *Metropolis*, le domaine aérien communique avec les véhicules volants, le domaine souterrain par les catacombes. Des ascenseurs relient l'usine à la fois aux jardins et à la cité des travailleurs. Dans ces villes à la topologie symbolique bien identifiable, la mobilité est au cœur de multiples luttes de pouvoir.

2. 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 qui punctuaient le paysage urbain de la cité de Fritz Lang. La ville semble essentiellement 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 système qui commande et régule les messages. Il est donc impossible de savoir où siège le pouvoir dans la cité de *THX 1138*. Peut-être n'y en a-t-il pas, la cité assurant alors seule son fonctionnement? 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.

Avec ce nouvel archétype, 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, d'une mobilité physique à de simples échanges de messages. La communication informatique remplace ainsi le déplacement des hommes et cette transition ne se fait pas sans angoisse.

3. 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 importants, *Dark City* d'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* présente 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 montrent en effet 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 citoyens modifiés. Un homme riche est transformé en clochard, une bonne sœur en femme de petite vertu. La ville se réorganise et, avec elle, les vies des citoyens. *Dark City* est une cité dont la structure est 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 citoyens ne sont plus des sujets d'expériences, ils sont relégués sans le savoir à être de simples générateurs d'énergie. La ville virtuelle n'est là que pour les "divertir".

D'une certaine manière, ces deux films proposent une évolution supplémentaire par rapport à une ville sans centre comme celle de *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, structurée en quartiers et où il faut se déplacer «physiquement» pour aller d'un point à un autre.

Conclusion

Ville structurée, ville sans centre et ville simulacre forment une boucle dans la mesure où la dernière recrée la première artificiellement. La mobilité physique multidimensionnelle, d'abord remplacée par une communication en réseau qui rend le déplacement obsolète, est ensuite reconstruite virtuellement. Chaque archétype illustre le lien entre une organisation particulière et le type de mobilité qui s'y rattache. Ces trois formes de mobilité coexistent déjà dans la vie urbaine d'aujourd'hui. Les auteurs de science-fiction ne font pas de prospective, ils nous parlent avant tout du présent. En extrapolant certains traits, ils illustrent les promesses mais aussi les angoisses associées à ces différentes images de la ville, à ces différentes formes de mobilité.

Pour en savoir plus

Kaplan, F. (2001) «Utopies filmées□la ville dans les films de science-fiction□ dans *La Ville du Futur□entre prospective et science-fiction*, séminaire du CERTU, Saline Royale d'Arc et Senans. (www.fkaplan.com/cities)