# Imaginaires urbains et (science)-fictions. Étude d'un genre narratif au croisement du cinéma, de la littérature et de la bande dessinée

Pierre-Jacques Olagnier

▶ **To cite this version:**

Pierre-Jacques Olagnier. Imaginaires urbains et (science)-fictions. Étude d'un genre narratif au croisement du cinéma, de la littérature et de la bande dessinée. CIST2018 - Représenter les territoires / Representing territories, Collège international des sciences territoriales (CIST), Mar 2018, Rouen, France. pp.454-458. hal-01854512

**HAL Id: hal-01854512**
**https://hal.science/hal-01854512**

Submitted on 6 Aug 2018

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# Imaginaires urbains et (science)-fictions. Étude d'un genre narratif au croisement du cinéma, de la littérature et de la bande dessinée

**AUTEUR**
Pierre-Jacques OLAGNIER

**RÉSUMÉ**
La proposition de communication s'intéressera à la science-fiction, considérée comme un genre narratif, et aux représentations qu'elle produit, à partir des œuvres cinématographiques. Cette recherche vise à poursuivre une réflexion déjà engagée sur les imaginaires urbains de la science-fiction en cherchant à approfondir cette analyse dans deux directions principales : la première correspondra à l'examen des relations entre les imaginaires urbains véhiculés par le cinéma et par d'autres médias (littérature, bande-dessinée). Cette perspective permettra d'interroger les continuités ou discontinuités entre l'écriture cinématographique et d'autres formes d'écriture dans l'élaboration d'imaginaires urbains. De plus, il s'agira de considérer selon quelles modalités le cinéma de science-fiction peut contribuer à révéler certaines pratiques spatiales, certaines conceptions des territoires, ce qui conduira à questionner le statut du cinéma dans l'élaboration du savoir géographique.

**MOTS CLÉS**
géographicité, cinéma, science-fiction, imaginaires urbains, théories de l'urbanisme

**ABSTRACT**
This communication will focus on science fiction, considered as a narrative genre, and the representations it produces. Sci-fi movies will be the starting point for reflection. The proposal will pursue the analysis I have already undertaken on the urban imaginaries of science fiction by seeking to deepen this analysis in two main directions. Firstly, the paper will consider the relations between the urban imaginaries produced by sci-fi movies and by other medias (literature, comic strips). This perspective will allow us to examine the continuities or discontinuities between cinematographic writing and other forms of writing. The circulation and the intermediality of some representational devices within science fiction will thus be studied. Besides, the paper will examine how movies can help to reveal some spatial practices and some conceptions of territories. This will lead to analysing the role, place and status of cinema in the constitution of geographical knowledge.

**KEYWORDS**
Geographicity, Cinema, Science fiction, Urban imaginaries, Urban planning theories

**INTRODUCTION**
« La ville, une héroïne parfaite », écrivait Françoise Puaux en ouverture du dossier « La ville au cinéma » publié dans la revue *Urbanisme* en 2003 (p. 43-79). Si, pour des raisons diverses – à la fois extra- et intra-filmiques –, la ville occupe une place de choix dans un très grand nombre de films, elle n'est souvent qu'un simple décor, une ambiance sonore et visuelle permettant au scénario de pouvoir se dérouler. Cependant, elle peut être aussi indissociablement intégrée à la fiction et en être un des éléments forts (Dagrada, 2003). Le cinéma est donc à la fois spectacle *dans* la ville et spectacle *de la* ville. Dès les premières bobines, le

cinéma propose ainsi, le plus souvent de manière indirecte, des représentations de la ville, une imagerie constituée de scènes de la vie urbaine, de moyens de déplacements et de paysages urbains. Les théories de l'urbanisme et de l'architecture, les projets ou les réalisations des acteurs de l'aménagement, les écrits et les analyses sur la ville, tout comme les dynamiques urbaines contemporaines de la réalisation des films, influencent presque autant qu'ils inspirent les mises en scène cinématographiques d'espaces urbains, villes dans leur ensemble, quartiers, lieux emblématiques de telle ou telle cité ou encore simples bâtiments. Le titre original *Beyond Blade Runner* d'un ouvrage de Mike Davis[1] le souligne à sa manière. Citant l'utilisation du film de Ridley Scott dans des documents de la planification stratégique du comité Los Angeles 2000, Mike Davis (2006) analyse la représentation cinématographique de la ville proposée par le film qui sert à la fois de véritable repoussoir et d'outil de promotion de certaines politiques publiques d'aménagement afin d'éviter que la réalité ne soit trop proche de la fiction : « Il y a, bien sûr, le scénario *Blade Runner* : la fusion de cultures individuelles en un polyglottisme vulgaire et lourd de tensions non résolues »[2]. Comme il le souligne alors en critiquant cette instrumentalisation du film, la représentation urbaine et urbanistique véhiculée correspond à une « sombre imagerie », qui, « malgré tout le prestige de *Blade Runner* au firmament des utopies négatives de la science-fiction » (*ibid.* : 9), est anachronique vis-à-vis des dynamiques urbaines et métropolitaines que connaissent alors Los Angeles et de nombreuses autres mégapoles.

Figure 1. *Blade Runner 2049*

## 1. LA SCIENCE-FICTION : UN GENRE CINÉMATOGRAPHIQUE À LA MODE

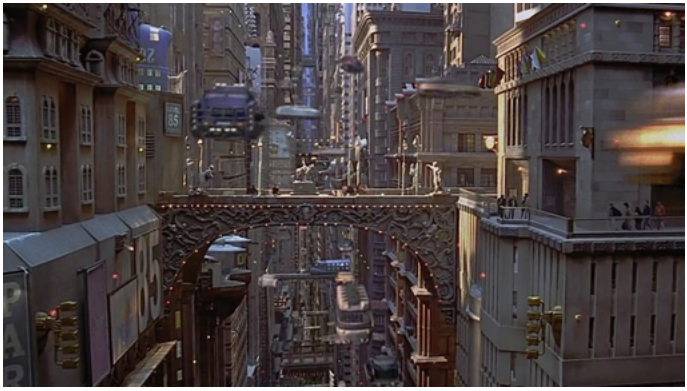
La proposition de communication s'intéressera à la science-fiction, considérée comme un genre narratif, et aux représentations qu'elle produit. Le cinéma de science-fiction sera le point de départ de la réflexion. S'il est relativement aisé d'évaluer le nombre de films de long métrage destinés aux salles de cinéma produits et distribués dans le monde – 7 610 en 2013 contre 4 642 en 2005 d'après les statistiques de l'Unesco (2016 : 7-8) –, il est beaucoup plus complexe d'en estimer le nombre par genres cinématographiques, par nature fluctuants et évolutifs. Les classifications par genre sont délicates et souvent très subjectives, qu'il s'agisse de celles proposées par le système de production (pour « positionner » le film sur le marché pour lequel il a été produit) ou des catégorisations des critiques. Si l'on cherche à quantifier la diffusion des films de science-fiction, il est possible de considérer les chiffres de

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

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

fréquentation ou plus précisément les recettes liées à l'exploitation des films. Ainsi, un à trois films de science-fiction font chaque année, depuis une dizaine d'années au moins, partie des dix films les mieux classés au box-office états-unien. Certains films de science-fiction sont ainsi aujourd'hui de plus en plus vus par un public de plus en plus nombreux, en salles, mais également sur l'ensemble des supports individuels et/ou mobiles de visualisation.

Figure 2. *Le cinquième élément*



## 2. LES *TOPOI* URBAINS DES FILMS DE SCIENCE-FICTION

Lors d'une précédente recherche sur les imaginaires urbains véhiculés et produits par le cinéma de science-fiction, j'avais mis en évidence l'omniprésence de la figure de la dystopie urbaine (Olagnier, 2016). Celle-ci était fondée sur huit *leitmotiv* principaux, correspondant à de véritables *topoi* : destructions et ruines, villes post-cataclysmiques, pollutions, surpeuplement, innovation et « modernité » architecturale et urbanistique, mégapole et étalement urbain, cosmopolitisme et enfin divisions urbaines, qui peuvent prendre la forme de véritables ségrégations socio-spatiales. Ces *topoi* de l'imagerie urbaine et des représentations de la ville véhiculées par les films de science-fiction reposent sur la mise en scène de caractéristiques paysagères, architecturales et urbanistiques qui s'inscrivent dans une série de variations sans cesse reprises, parfois adaptées et qui évoluent aussi en fonction des contextes sociaux, économiques, politiques, environnementaux dans lesquels les films sont produits et diffusés. Ces figures de la dystopie urbaine ne sont pas très différentes de celles proposées dans d'autres formes de récits de science-fiction, qu'il s'agisse de romans, de nouvelles ou de bandes dessinées dont certains films sont issus. Ces œuvres qui ont souvent servi de sources d'inspiration aux scénarii des films ont également pu être les matrices des représentations cinématographiques. La différence entre ces formes diverses réside néanmoins dans le caractère quasi systématique de l'imagerie liée à la ville dystopique qui n'existe pas, avec une aussi grande fréquence, par exemple dans la littérature de science-fiction.

## 3. QUESTIONNEMENT : IMAGINAIRES URBAINS ET INTERMÉDIALITÉ

La proposition de communication vise à poursuivre la réflexion que j'ai déjà engagée sur les imaginaires urbains de la science-fiction en cherchant à approfondir cette analyse dans deux directions principales.

(1) La première direction reposera sur un examen des relations entre les imaginaires urbains

véhiculés par le cinéma et par d'autres médias (littérature, bande-dessinée), afin d'interroger leur spécificité (ou absence de spécificité) en restant dans un même genre cinématographique ou littéraire, celui de la science-fiction. Il s'agira alors de questionner les continuités ou discontinuités entre l'écriture cinématographique et d'autres formes d'écriture. Les circulations et l'intermédialité de certains dispositifs de représentation au sein de la science-fiction seront ainsi étudiées. De même, les processus de métissage et d'hybridation seront appréhendés sur deux plans : d'une part, entre arts – plus particulièrement les arts graphiques et l'architecture – et science-fiction, d'autre part entre avant-gardes architecturales, théories de l'urbanisme et science-fiction. Comment la science-fiction s'empare-t-elle, interprète-t-elle, se sert-elle (si c'est bel et bien le cas) des œuvres, des propositions, des réalisations ou des projets qui relèvent d'autres arts ? Dans la mesure où la science-fiction offre, par définition, un prisme déformant des réalités sociales, économiques et politiques, mais également des évolutions urbaines, architecturales et urbanistiques, elle peut ainsi servir de « grille de lecture » des imaginaires collectifs urbains et de leurs variations. Les films de science-fiction se font-ils les interprètes des mutations urbaines contemporaines de leur époque de production et de diffusion ? Ou, au contraire, mettent-ils en scène des extrapolations – architecturales ou urbanistiques – fondées sur des changements déjà « obsolètes » au regard des modalités de la croissance urbaine, de l'évolution de la gouvernance urbaine, des innovations technologiques ou des théories de l'architecture et de la ville ? Dans une hypothèse ou une autre, peut-on mettre en évidence une/des évolution(s) d'un cinéma de science-fiction à l'autre (d'une époque à l'autre, d'un réalisateur à l'autre, d'un pays à l'autre, etc.) ?

(2) À partir du cas de la science-fiction, il s'agira également de considérer selon quelles modalités les œuvres cinématographiques peuvent contribuer à révéler certaines pratiques spatiales (notamment urbaines) et certaines conceptions des territoires (en particulier à partir des représentations cinématographiques des villes et de leur urbanité), ce qui conduira à questionner le rôle, la place et le statut du cinéma dans l'élaboration du savoir géographique. Cette perspective constituera le second fil directeur de ce projet de communication ; elle visera à poursuivre et à nourrir ce travail de réflexion engagé ces dernières années pour qualifier les « modes d'emploi » du cinéma en géographie ; il s'agira ainsi de prolonger les réflexions amorcées sur la géographicité du cinéma et la spatialité au cinéma (Levy, 2013 ; Borzakian, 2014 ; Staszak, 2014), par exemple en cherchant à évaluer les apports réciproques des œuvres cinématographiques au questionnement géographique, de saisir le statut de l'espace géographique dans le film (Musset, 2012 ; Pinto, 2016). Intégrer le « cinématographique » à l'approche géographique peut-il se faire au même titre et selon les mêmes modalités que la littérature (Rosemberg, 2003) ? Le film peut-il avoir un rôle ou une valeur heuristique en géographie ? Ces questionnements et cette réflexion conduiront à nouer un dialogue avec l'ensemble des sciences sociales et des humanités – histoire, littérature, anthropologie visuelle, sociologie et ethnologie en particulier qui se sont déjà, davantage, saisies du film dans leurs champs disciplinaires respectifs –, mais aussi avec l'architecture et l'urbanisme qui s'intéressent également à ces questions, et bien sûr avec les études cinématographiques.

## 4. LE CORPUS

Le corpus cinématographique sur lequel se fonde cette recherche correspond à une cinquantaine de films, sortis en salle entre 1902 et 2017. Parmi les nombreux films de science-fiction qui ont été produits et diffusés, seuls ceux qui, à des degrés divers, mettent en scène la ville ont été considérés ; les films reposant sur des voyages spatiaux, pour ne citer qu'un exemple, ont quant à eux été exclus. Un peu plus des deux tiers des films du corpus ont été produits

dans le cadre du système de production états-unien ; un tiers hors – ou en partie hors – de celui-ci. Ce déséquilibre souligne un tropisme américain qui s'explique à la fois par le nombre de films produits dans le contexte nord-américain (Canada–États-Unis) et par la proportion plus grande occupée par la science-fiction dans les films qui y sont produits. Par ailleurs, il n'est pas toujours pertinent ou facile de donner une « nationalité » à un film quand les producteurs, le réalisateur, le scénario appartiennent à des sphères différentes.

## RÉFÉRENCES

Borzakian M., 2014 « Géographie morte-vivante. Les espaces indéterminés des zombies », *Annales de géographie*, 695-696(1), p. 687-705.

Collectif, 2003, Dossier thématique « La ville au cinéma », *Urbanisme*, n° 328, p. 43-79.

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

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

Lévy J., 2013, « De l'espace au cinéma », *Annales de géographie*, 2013/6, n° 694, p. 689-711.

Musset A., 2012, *Le syndrome de Babylone. Géofictions de l'apocalypse*, Paris, Armand Colin.

Olagnier P.-J., 2016, « Les imaginaires urbains du cinéma de science-fiction ou le leitmotiv de la figure de la ville dystopique », *Urbia*, n° 19, p. 45-78.

Pinto A., 2016, *Une archéologie du présent. Les espaces urbains dans le cinéma-catastrophe*, Lyon, ENS de Lyon.

Rosemberg M., 2012, *Le géographique et le littéraire. Contribution de la littérature aux savoirs de la géographie*, HDR en géographie, Université Paris 1 [volume inédit].

Unesco, 2016, *Diversity and the film industry. An analysis of the 2014 UIS Survey on Feature Film Statistics*, Information Paper, n° 29.

## L'AUTEUR

**Pierre-Jacques Olagnier**
Université de Picardie Jules Verne
Habiter le Monde
pierre-jacques.olagnier@u-picardie.fr