



HAL
open science

Une ville dans les étoiles. Lieux de vie en mouvement(s) dans la série Battlestar Galactica

Julie Ambal, Florent Favard

► To cite this version:

Julie Ambal, Florent Favard. Une ville dans les étoiles. Lieux de vie en mouvement(s) dans la série Battlestar Galactica. Colloque Stella incognita. Lieux de vie en science fiction, Association Stella incognita, Apr 2015, La Rochelle, France. pp.193-207. hal-03216995

HAL Id: hal-03216995

<https://hal.science/hal-03216995v1>

Submitted on 11 Jul 2021

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.

Une ville dans les étoiles

Lieux de vie en mouvement(s)

dans la série *Battlestar Galactica*

Julie Ambal

Docteure en sociologie option architecture
Post-doctorante à l'Institut de Gouvernance de l'Environnement et
Développement Territorial (Université de Genève)

Florent Favard

Maître de Conférences, IECA – Institut Européen de Cinéma et d'Audiovisuel,
Université de Lorraine – Equipe praxitéle du CREM

À l'autre bout de la galaxie, les Douze Colonies, peuplées par des humains, sont soudain détruites par les intelligences artificielles qu'elles avaient engendrées : les terribles Cylons, qui ont désormais, eux aussi, une apparence humaine. Après ce génocide, les survivants parmi les Colons fuient dans l'espace, sous l'égide du dernier vaisseau de guerre de la flotte : le *Battlestar Galactica*. Poursuivis par les Cylons, les Colons se lancent alors en quête de la mythique Treizième Colonie, la planète Terre. Ce long et périlleux voyage à travers la galaxie occupe les quatre saisons de la série américaine de science-fiction *Battlestar Galactica* (Syfy, 2003-2009), « réimagination » (selon les propres mots de son créateur Ronald D. Moore) de la série originale de la chaîne ABC, diffusée entre 1978 et 1979. Se voulant plus réaliste, plus proche de l'actualité politique, la réimagination de 2003 est aussi plus feuilletonnante, construisant sur le long terme une vaste intrigue structurée par deux questions majeures qui conditionnent son dénouement¹. L'une véhicule du suspense – les Colons trouveront-ils la Terre avant d'être annihilés par les Cylons ? ; l'autre est une énigme – qui sont les douze Cylons à apparence humaine infiltrés au sein de la Flotte ?

¹ Voir Florent FAVARD, *Écrire une série TV : La Promesse d'un dénouement*, Tours, Presses Universitaires François Rabelais, 2019.

Battlestar Galactica, par son style, ses personnages fouillés, son intrigue feuilletonnante, a marqué le paysage de la science-fiction télévisuelle des années 2000, en déployant une fresque épique qui, malgré ses fondements science-fictionnels, a la texture du mythe. La Terre y est un nouvel Eden promis aux Colons par une prophétie rapportée dans leurs textes sacrés qui relatent jusqu'à l'histoire de dieux et déesses tout sauf oubliés, tandis que les Cylons, monothéistes, sont guidés par un Dieu unique qui bientôt semble manifester sa présence. Au sein de ce monde hybride, proprement post-apocalyptique, où se brouillent les frontières du rationnel et du spirituel, les Colons apprennent à recomposer leur vie brisée au sein du nouveau lieu de vie qu'est l'espace interstellaire, et, parfois même, à accepter d'aider des Cylons rebelles qui, en retour, vont bientôt venir à la rescousse d'une Flotte Coloniale qui se délite peu à peu, à mesure que le générique de chaque épisode égrène le nombre décroissant des survivants.

Au croisement des études urbaines et de la narratologie, nous souhaitons interroger, dans une perspective « interne » au monde fictionnel¹, la façon dont la série problématise le concept du lieu de vie qui va servir de cadre à la majorité des épisodes. Au fil de cette « visite guidée », nous explorerons son jeu avec les codes urbains, culturels occidentaux ; la construction d'un monde fictionnel en vase clos voué à une lente dégradation², que viennent contrebalancer son hybridation progressive et son décloisonnement ; un monde fictionnel qui est aussi suspendu dans une ambivalence entre un état d'urgence permanent et une quotidienneté qui s'installe ; enfin la prise en compte du temps long de la diffusion sérielle. Nous diviserons cette analyse en trois parties : des lieux de vie intimes, l'espace « du chez-soi³ », nous passerons aux espaces collectifs, les communs, pour terminer par une réflexion sur la sphère publique et politique telle qu'elle est construite et déconstruite au cours de la série.

La sphère de l'intime dans l'immensité de l'espace

Le lieu de vie intime est souvent considéré comme un espace personnel, sécurisant, un abri où l'on peut être soi ; dans sa forme la plus restreinte, il

- 1 Au sens de Thomas Pavel par exemple : « c'est-à-dire, s'éloigner au moins un temps du monde réel pour s'intéresser pleinement à la structure du monde fictionnel, s'y immerger. » Voir Thomas PAVEL, *Univers de la fiction*, Paris, Éditions du Seuil, 1988, p. 25.
- 2 Sur la dimension fortement entropique de la structure du monde fictionnel, nous renvoyons à Florent FAVARD, « *Battlestar Galactica*: A Closed-System Fictional World », *TV/Series*, n°11, juin 2017.
- 3 Mona CHOLET, *Chez soi. Une odyssée de l'espace domestique*, Paris, Zones, 2015.

est matérialisé dans la société contemporaine occidentale par la chambre, là où la « maison » dans son ensemble est perçue comme un lieu pour recevoir, un ancrage dans le territoire¹. Dès le début de la série, cette configuration est mise en péril puisque les personnages perdent cet ancrage sur leurs planètes natales. Quant aux protagonistes qui sont déjà habitués à vivre dans l'espace, la situation qui soudain éclate bouleverse leur mode de vie, notamment parce que leur lieu de travail (le vaisseau) est investi comme lieu de vie principal par les civils.

La plupart des personnages principaux servent à bord du Battlestar Galactica, un vaisseau de guerre dont la fonction consiste à transporter des chasseurs spatiaux et à offrir une grande variété de réponses à l'ennemi, du tir de barrage aux missiles, jusqu'aux ogives nucléaires. Son intérieur évoque un porte-avion ou un *destroyer* de la marine militaire, avec de lourdes portes à manivelle, des sas, des couloirs à l'ossature métallique. Ainsi les militaires dorment dans des dortoirs à lits superposés, où seul un rideau peut isoler chacune des dix personnes que ces pièces peuvent accueillir. Les pilotes, têtes brûlées de la série, en sont les principaux occupants : leurs intrigues amoureuses s'y nouent et s'y dénouent, dans un environnement où la promiscuité est de mise.

Lorsqu'une équipe de reporters visite le Galactica à la recherche d'un sujet sulfureux dans *Final Cut* (So2Eo8), elle « découvre » autant ses secrets les plus cachés que, dans les dortoirs, le corps du personnage d'Apollo, lequel manque de perdre la serviette qui couvre sa nudité en voulant leur serrer la main ; la mise à nu du corps du pilote est une métonymie de celle du vaisseau. Toujours dans les dortoirs, Starbuck, une autre protagoniste fait un rêve érotique dans l'épisode *Maelstrom* (So3E17) : la scène nous présente à la fois le rêve lui-même et le personnage endormi sur sa couchette, dans un plan serré à peine surcadré par le rideau entrouvert. Ce point de vue sur la dormeuse se révèle finalement être celui de Hotdog, un autre pilote qui l'observe du haut de sa propre couchette, brisant du même coup l'aspect intime de la scène et donnant l'impression que Hotdog peut voir jusqu'au rêve lui-même. La perte du « chez-soi » est mise en exergue par ces situations où l'intimité n'est plus forcément définie par un espace avec des limites physiques, mais plutôt met l'accent sur une intériorité, « celle de la conscience de (et du retour) sur soi² » ; ici même ce dernier refuge semble menacé.

1 Isabelle NONY, « Manières d'habiter : et évolution des pratiques professionnelles dans différents champs du (travail) social. Qu'est-ce que le domicile ? », séminaire du CREAS, 23 juin 2011, accessible en ligne à l'adresse <https://www.yumpu.com/fr/document/read/36984871/manieres-dhabiter-quest-ce-que-le-domicile-etsup> [consulté le 29 août 2016].

Au fil des saisons, le Galactica voit sa population militaire se mêler à des réfugiés civils à mesure que le nombre de vaisseaux diminue : même les dortoirs deviennent alors des lieux densément habités. Les protagonistes font fi de cette promiscuité exacerbée : dans l'épisode *Taking a Break from All Your Worries* (SO3E13), Sam et Starbuck sont filmés en plan serré, s'embrassant tendrement sur leur couchette... jusqu'à qu'un plan plus large noie le couple au milieu d'un dortoir surchargé.

Une problématique similaire se pose pour Dogville, le « quartier » des civils de plus en plus nombreux que prend en charge le Galactica. Ils affluent et sont parqués dans des unités de vie réduites au minimum, dans un espace dont la réglementation rappelle les camps de réfugiés ; un espace dont la gestion est perçue par les militaires comme une tâche ingrate. Cette zone de non-droit est celle où éclatent des tensions à cause des privations ; c'est un espace de survie et de contrôle qui accentue, durant les saisons 3 et 4, l'idée que la Flotte est en train de se désagréger. *The Woman King* (SO3E14) met d'ailleurs en exergue les tensions de classe et de race qui émergent : les réfugiés viennent principalement des colonies les plus pauvres, là où les officiers qui les surveillent sortent des académies de Caprica, la colonie la plus riche et influente. C'est le seul épisode de la série qui s'attaque au racisme dans sa dimension systémique, mais les actions héroïques de l'officier Helo, qui arrête un médecin capricien euthanasiant des réfugiés, offrent la seule conclusion à des tensions raciales qui ne seront plus jamais abordées.

Loin des dortoirs et de Dogville, les quartiers des officiers sont autrement plus imposants, plus complexes, divisés en plusieurs pièces : c'est notamment le cas de ceux du commandant Adama, qui possède un bureau, un salon et une chambre en enfilade, avec une salle de bain privative, à l'écart des douches communes et mixtes des pilotes. Il faut toutefois relever que dans les quartiers d'Adama, l'espace domestique le dispute à l'espace de travail, puisqu'on peut passer, d'un pas, du bureau au salon. L'hybridité de l'espace répond ainsi à celle du réseau de personnages. La très grande proximité d'Adama avec ses subordonnés est mise en abyme par cette configuration spatiale, et autorise les scènes à alterner entre la rigueur protocolaire de la chaîne de commandement et la familiarité des relations qu'il entretient avec son fils biologique Apollo, sa belle-fille Starbuck, ou même avec la présidente Roslin. Cette dernière, au fil des saisons, entretient une relation romantique avec Adama, et finit par habiter ses quartiers : les décisions militaires et politiques sont alors prises de concert sur l'oreiller,

2 Perla SERFATY-GARZON, « Le Chez-soi : habitat et intimité », in M. SEGAUD, J. BRUN, J.-J. DRIANT (dir.), *Dictionnaire critique de l'habitat et du logement*, Paris, Ed. Armand Colin, 2003, p.65-69.

alors qu'au début de la série elles se faisaient dans une grande tension tant au sein de la sphère publique que dans des espaces publics et professionnels (le poste de commande du Galactica, le vaisseau présidentiel Colonial One, les déclarations dans les médias...).

Un autre espace de « vie » s'avère très hybride : l'espace carcéral. Peu d'humains sont jetés en prison pour insubordination, ou de façon brève. Le vaisseau-prison, l'Astral Queen, ne fait l'objet que d'un épisode en début de série (*Bastille Day*, S01E03), et le seul « locataire » à long terme des prisons du Galactica est le Docteur Baltar, accusé de trahison durant la saison 3. Celui-ci est soumis à des fouilles corporelles, torturé à l'aide d'une drogue... Il est pourtant mieux traité que la plupart des Cylons. Les Cylons à apparence humaine qui sont démasqués au sein de la Flotte sont d'abord sommairement exécutés après des interrogatoires musclés, comme Leoben dans *Flesh and Bone* (S01E08).

Lorsqu'un second vaisseau de guerre, le Pegasus, rejoint la Flotte en saison 2, les personnages sont pourtant choqués par les conditions inhumaines dans lesquelles le personnel du Pegasus a enfermé une Cylon : celle-ci a été battue, violée, affamée. Dans le même temps, Adama et ses officiers assouplissent les conditions d'enfermement des Cylons, à commencer par Athena, Cylon ayant renié son peuple pour protéger son enfant à naître (un hybride humain/Cylon). Installée dans une prison fabriquée pour elle, son confort s'améliore à tel point qu'en début de saison 3, l'espace protocolaire et impersonnel de la cellule devient plus intime : y apparaît du mobilier qui définit un « chez-soi », un lieu de vie et non plus de survie. On en oublie les barreaux : cette transformation précède de peu l'acceptation d'Athena au sein de la flotte, lorsqu'Adama la libère et l'intègre officiellement parmi les pilotes. L'évolution du traitement des Cylons, de leur statut de machine à celui d'être quasi humain, est autant matérialisé par leurs relations avec les Colons que *via* les lieux qu'ils habitent au sein de la Flotte. Les prisons impersonnelles et les lieux d'exécutions deviennent lieux domestiques dont les murs tombent bien vite, augurant du mélange entre les deux peuples.

Les lieux de vie que nous venons de mentionner, ceux de la Flotte coloniale qui sont surreprésentés, sont pour la plupart situés à bord du Galactica, duquel sont issus la plupart des personnages principaux. Ainsi, très peu d'espaces intimes sont montrés en dehors du vaisseau de guerre. Par exemple, à bord du Colonial One, l'espace qui sert de chambre à Roslin reste anecdotique, les plans étant souvent serrés sur elle, là où son espace professionnel – le bureau présidentiel – est mis en avant pour les conflits et les relations de pouvoir qu'il permet d'illustrer, comme nous le verrons plus loin.

Le lieu intime chez les Cylons est autrement plus théâtralisé, plus complexe à décrire, car il sort des représentations connues. On voit peu les Cylons dans leur espace intime au sens physique du terme ; leurs vaisseaux-mères sont des matrices impersonnelles qui accueillent des espaces fonctionnels minimalistes. Ce n'est pas tant le volume qui définit l'espace intime, mais un marquage au sol qui qualifie par exemple la « chambre d'ami », lorsque Baltar est accueilli à bord de leur vaisseau durant la saison 3. Ces scènes sont l'occasion de défamiliariser un mobilier au design reconnaissable, replacé hors de son contexte : un lit à baldaquin ou une banquette style Louis XVI sont alors posés sur un sol rétro-éclairé, dans un espace froid aux murs sombres ponctués de points lumineux géométriques. Ici, l'hybridation entre les lieux humains et cylons évoque un *patchwork* maladroit plutôt qu'un lieu décoré de façon organique comme la prison meublée d'Athena sur le Galactica. Les espaces sont ainsi plus clairement discriminés pour situer les scènes (couplés aux plans d'ensemble sur la Flotte coloniale ou l'armada cylon), et chez les Cylons, un malaise domine (pour le regard humain) dans ces lieux étranges qui transpirent d'une inquiétante étrangeté.

Une propriété rassemble toutefois tous ces lieux intimes des Colons et des Cylons : ils sont ceux de l'expression de soi, ils révèlent les faces cachées des personnages. C'est notamment la fonction explicite de l'appartement de Starbuck sur la planète Caprica, lorsque la pilote y retourne avec l'officier Helo dans l'épisode *Valley of Darkness* (So2E02) : on y découvre que la tête brûlée, garçon manqué, qu'est Starbuck, possède un côté bohème qui densifie son personnage ; elle peint des toiles abstraites, écoute les compositions de son père pianiste, explicite le malaise qui la hante et dans le même temps, au beau milieu de l'invasion Cylon, trouve là un abri qui rassemble ses derniers repères biographiques de façon fugitive. Starbuck ne reviendra plus jamais dans cet appartement, mais il hantera les *flashbacks* et ses rêves des saisons suivantes, par exemple lorsqu'elle peint, les murs de son appartement lors de son rêve érotique du So3E17. Si la destinée divine de Starbuck s'incarne *via* la peinture dans son lieu de vie personnel, le commandement du vaisseau Galactica par Adama se matérialise aussi dans l'intimité de ses quartiers, *via* la maquette qu'il construit, détruit, reconstruit, au fil de la série.

Les Cylons, quant à eux, se coupent purement et simplement de leur espace de vie minimaliste et désincarné en employant une technique appelée « projection » qui leur permet d'habiter un espace mental de leur choix, souvent décloisonné : une forêt, une maison, une plage, des lieux familiers qui contrastent avec l'environnement impersonnel de leur armada. Ces paysages ouverts sont à l'opposé des lieux de vie cloisonnés et étouffants des

vaisseaux colons, et le traitement de l'image, souvent saturée et surexposée, baigne l'écran d'une lumière qui contraste avec les sombres couloirs des vaisseaux cylons comme des colons. Au cours des deux premières saisons, Baltar, qui hallucine la présence à son côté de la Cylon Numéro Six, semble lui aussi capable de se projeter dans un espace intime familial – en l'occurrence, sa luxueuse maison sur la planète Caprica, un espace qui pour lui est « réel » au sens où il participe aussi d'un souvenir concret. Sa capacité à s'échapper mentalement de la Flotte, à occuper un espace liminal, ajoute du poids à la question qui hante longtemps la série : la possibilité qu'il puisse être, sans le savoir, l'un des modèles cylons à apparence humaine. Baltar s'interroge ainsi longuement sur la place qu'il est censé occuper : le fait qu'il soit ballotté de saison en saison, du Galactica au Colonial One, puis chez les Cylons, souligne le caractère fuyant et indéchiffrable d'un personnage impossible à cerner et à localiser.

De manière générale, les rêves et projections sont vite mêlées par l'introduction de visions prophétiques qui brisent le caractère intime de l'espace mental : le mystérieux Opéra, qui apparaît dès *Kobol Last Gleaming, Part 2* (S01E13), est notamment un espace indéterminé où se croisent de nombreux personnages au fil de la série, et les symboles et indices qu'il renferme ne sont plus destinés au seul individu, mais au groupe. Il concerne soit les identités des Cylons encore infiltrés dans la flotte, soit la destinée de la petite Héra, l'enfant hybride d'Athéna : l'Opéra est alors un espace qui a la particularité de toucher à l'intime non pas de l'individu, mais de tout un peuple, en dévoilant ses secrets et en l'interrogeant sur son avenir.

Lieux collectifs, lieux publics : expression des tensions entre vie privée et vie publique

Les espaces collectifs sont les espaces privilégiés où la série chorale qu'est *Battlestar Galactica* déploie ses nombreux personnages et articule son programme narratif et ses intentions esthétiques, notamment centrées sur la représentation des conflits interpersonnels où se mêlent l'intime et le professionnel. Ces ambitions sont soutenues par un univers étrangement proche du nôtre, si l'on excepte l'existence d'intelligences artificielles et de vaisseaux interstellaires : la série est une transposition de l'Amérique des années 2000 dans l'espace ; un univers qui, s'il est mixte, est toutefois dominé par un casting blanc dont la culture est d'inspiration occidentale. À l'autre bout de l'univers, les Colons possèdent un panthéon gréco-romain, emploient des codes militaires similaires à ceux de l'armée américaine, jouent au poker (avec des cartes pentagonales) et utilisent des technologies similaires aux nôtres,

voire datées : téléphones filaires, caméras portables, ordinateurs avec interface clavier-écran... Les présidentes et présidents prêtent même serment une main levée devant les Rouleaux Sacrés (texte religieux équivalent de la Bible). Les codes du quotidien des Colons sont ainsi très similaires au quotidien du public à qui se destine la série à l'origine.

Battlestar Galactica est autant une série de science-fiction militariste qu'elle est une série mettant en scène une communauté professionnelle, en ce qu'elle insiste sur le travail des militaires au jour le jour : les rapports hiérarchiques, les procédures, les corps de métier, la routine d'un travail qui devient le seul espoir de survie pour toute la Flotte. Trois lieux de travail se distinguent à bord du Galactica, avec lesquels la série jongle de façon systématique : le centre de commandement, ou CiC, d'où le commandant et son second coordonnent les actions du vaisseau ; la salle de briefing des pilotes ; enfin le pont d'envol des chasseurs spatiaux. Ces lieux sont marqués par une vigilance qui doit être constante, et qui doit générer une tension narrative sans cesse renouvelée au fil des épisodes. Mais de même que l'intimité trouve ses marques dans la promiscuité, la série réintroduit vite le banal au cœur de l'état d'urgence permanent. Le son omniprésent du radar spatial (le *dradis*), la minutie des opérations sur le pont d'envol, deviennent des marqueurs sonores et visuels pour le public, tandis que les personnages s'accommodent de cet état de vigilance permanente ; cette routine alimente la formule de la série en ce qu'elle fournit des points nodaux¹ – les procédures d'engagement, de retrait du champ de bataille – qui, d'abord complexes, finissent par être assimilés par le public le plus assidu. Le Galactica est ainsi au centre d'une « Crise » au sens de Ricœur, qui se retrouve « infiniment distendue² », évoquant l'ambivalence entre « imminence » et « immanence » déjà explorée par Frank Kermode, où chaque péripétie ne fait qu'appeler la suivante³. Il n'y a plus de fin, plus d'issue en vue qu'une interminable suite d'attaques des Cylons : l'exceptionnel de l'épisode pilote devient la routine des saisons suivantes, donnant aux actions des personnages quelque chose de mécanique. En cela, la série met en abyme sa conception du temps cyclique, prenant ses personnages au piège d'une éternelle répétition de violence. Ainsi que l'affirment régulièrement Colons et Cylons : « Tout cela s'est déjà produit, et se produira encore⁴. »

1 C'est-à-dire les invariants de la formule de la série. Jean-Pierre ESQUENAZI, *Les Séries télévisées*, Paris, Armand Colin, 2010, p. 105.

2 Paul RICŒUR, *Temps et récit II*, Paris, Points Seuil, 1984, p. 47.

3 Frank KERMODE, *The Sense of an ending* [1967], New York, Oxford University Press, 2000, pp. 4 et suivantes.

Cette ambivalence entre l'état d'urgence permanent et la routine se double d'une lente hybridation des espaces de travail qui en deviennent presque domestiques, à mesure que la série assume la fusion générique de la science-fiction militariste et du mélodrame. Le pont d'envol devient le lieu de tensions – parfois d'ordre romantique – entre pilotes et techniciens, tandis que le CiC est un endroit où se négocient l'intégrité professionnelle, le respect de la chaîne de commandement, les émotions refoulées et les impulsions soudaines. Si le *Galactica* est un vaisseau de guerre avec ses équipements standards (infirmerie, centre de commandement, salle des moteurs, dortoirs), très vite viennent s'ajouter des équipements et lieux liés à l'arrivée des civils. Ces derniers, dès le début de la série, accrochent les photos de leurs proches disparus dans l'attaque des Colonies, reproduisant les murs entourant *Ground Zero* à New York, et plus largement les lieux de recueillement lors des catastrophes. L'infirmerie devient un hôpital général où l'on accueille des civils, notamment des enfants, et même des Cylons dans la saison 4. Le mess, la cantine des militaires, avec son protocole qui se délite, est supplanté par un bar installé par les civils au fil de la saison 3, où ces derniers se mêlent aux militaires. Durant la saison 4, Dogville déborde : les civils arpentent les couloirs au milieu des militaires. Le vaisseau de guerre *Galactica* devient alors la métonymie de la Flotte tout entière réduite à peau de chagrin : s'y croisent réfugiés, officiers, présidente des colonies, et même Cylons rebelles gagnés à la cause des Colons. Il est un espace intrinsèquement hétérogène, de plus en plus décloisonné au fil des épisodes, jusqu'à devenir un morceau de ville. Centre du récit, il est le lieu idéal pour creuser l'amalgame entre civils et militaires, humains et Cylons, tandis que, comme l'explique le pilote Apollo dans *Crossroads, Part 2* (S03E20), les survivants ne forment plus une civilisation, ou même une société, mais un « gang », une cohorte qui doit se serrer les coudes coûte que coûte et faire fi des différences.

Les vaisseaux-mères cylons sont aussi des espaces hybrides où se joue la défamiliarisation propre à la science-fiction. Mêlant le mécanique, l'informatique, et le biologique, ils ont en lieu et place d'un ordinateur central, un Hybride, une machine à apparence humaine qui débite une longue litanie de commandes mêlées de paroles surréalistes. Les interfaces sont tactiles, contrôlées par la pensée par les Cylons. Il faut noter comment la série choisit de faire évoluer la représentation de ces vaisseaux. Les premières saisons misent sur un environnement où domine l'organique, donnant l'impression que les personnages évoluent au sein d'un immense corps biologique couleur chair, avec des portes gigantesques évoquant des

4 Voir notamment Jim CASEY, « "All this has happened before": Repetition, Reimagination, and Eternal Return » in Tiffany POTTER, C.W. MARSHALL (dir.), *Cylons in America: Critical studies in Battlestar Galactica*, Londres, New York, Continuum, 2008.

ventricules. Plus tard, ce sont des lieux plus conventionnels que l'on découvre toutefois, en ce que l'organique est limité à des interfaces de contrôle gluantes et des filets d'eau, au sein d'environnements construits en dur, avec des panneaux lumineux géométriques et des espaces minimalistes. Si le décor devient plus familier, les conventions de mise en scène de la série sont peu à peu mises à distance lorsqu'à partir de l'épisode *Torn* (S03E06), Baltar a l'occasion d'explorer un vaisseau-mère. Loin des décors fouillés du *Galactica*, avec des éléments qui structurent le plan dans sa profondeur, les vaisseaux cylons proposent des espaces à la perspective écrasée par les halos et les aplats de couleur. Le style pseudo-documentaire de la série, avec sa caméra à l'épaule, ses recadrages constants et ses *cuts*, est remplacé ici par des fondus enchaînés et une *steadycam* fantomatique, permettant de distinguer l'environnement cylon à la fois par ce qui en est montré, mais aussi par la façon dont il nous est montré.

Au-delà des vaisseaux, la série se permet, à plusieurs reprises, de débarquer sur différentes planètes, soit *via* des *flashbacks* sur la colonie Caprica, soit au fil de l'évolution de l'intrigue. Mais les lieux de vie en extérieurs sont rares dans une galaxie déserte et hostile. Lorsqu'ils existent, ils sont toujours centrés sur l'agora et sa foule ; de façon marquante, ces lieux sont systématiquement destinés à être détruits par le cycle de la violence qui ramène les protagonistes à commettre les mêmes erreurs. Les *flashbacks* sur Caprica, l'une des colonies détruites au début de la série, sont souvent centrés sur la place publique (incarnée à l'écran par la Simon Fraser University de Vancouver et son architecture brutaliste) ; même dans le présent de la narration, dans l'épisode pilote de la série, l'infanticide commis par Numéro Six sur cette place de marché augure du désastre à venir pour Caprica. Lorsque les personnages s'établissent sur une planète qu'ils nomment New Caprica en fin de saison 2, c'est encore la *main street*, la rue principale, qui est le théâtre de l'invasion cylon, et au sein de laquelle se dérouleront les dernières scènes de désolation après le départ de la planète dans *Exodus, Part 2* (S03E04). Même la « Première Terre », que les Colons découvrent au terme de *Revelations* (S04E10) n'est qu'un champ de ruines radioactif : une vision du passé permet au personnage de Tyrol d'apercevoir une place de marché agréable juste avant qu'elle ne soit oblitérée par une explosion nucléaire dans *Sometimes a Great Notion* (S04E11).

Via ces destructions répétées, la série semble insister sur l'idée que seule la Terre, la vraie, pourra offrir un refuge stable aux Colons, un endroit pour reconstruire un quotidien tranquille, et peut-être briser ce cycle de violence et de destruction. Mais en attendant de trouver cette Terre Promise, ils doivent survivre dans l'espace, en voyant leur civilisation se déliter peu à peu.

La sphère publique des étoiles

Pour conclure cette visite guidée de la Flotte coloniale, nous nous tournons à présent vers la sphère publique, la sphère politique qui dirige l'état-cité ; le lieu public dans son acception la plus large, c'est-à-dire « le lieu du débat politique, de la confrontation des opinions privées » menés au sein d'espaces publics (au pluriel), « arpentés par des habitants¹ », et dont l'exploration a valu à la série d'être qualifiée de « *À la Maison-Blanche* dans l'espace² », en référence à la série *The West Wing* (NBC, 1999-2006).

Une partie importante de l'intrigue de la série se déroule en effet à bord du Colonial One, le vaisseau présidentiel, et notamment dans le bureau de la présidente Roslin. Siège du pouvoir politique civil, le vaisseau est le lieu de toutes les négociations, et surtout de la représentation du pouvoir : la série réitère, avec mille variations, les scènes de déclarations présidentielles à la presse, qui deviennent un rituel au même titre que les actions militaires à bord du Battlestar Galactica. Dans des pièces en enfilade, Roslin peut ainsi s'adresser à la presse, puis se retirer dans son bureau, et enfin dans ses appartements, passant du médiatique au politique, jusqu'à l'intime. Mais face aux caméras, la proximité des espaces politiques et intimes resurgissent souvent, lorsque la présidente est saisie de visions prophétiques ou prise en flagrant délit de mensonge : ses retraites précipitées derrière le rideau de la salle de conférence sont légion dans la série, qui n'hésite pas, grâce à la configuration de l'espace à bord du Colonial One, à alterner très rapidement les diverses facettes d'un personnage complexe. De manière flagrante, là où Adama est maître de ses quartiers, Roslin vit dans un lieu dont elle a dû s'accommoder et qui est souvent montré comme un cul-de-sac, où la presse, et parfois les forces militaires, peuvent la prendre au piège. Un piège d'autant plus pernicieux que la présidente n'est, au départ, pas élue comme telle, accédant à la fonction, car elle est la dernière survivante dans la chaîne de succession : elle doit ainsi défendre le « front » médiatique et sa position fragilisée par son cancer récurrent, une condition relevant de l'intime et exposée au grand jour dès la première saison.

Se présentant d'abord comme une satire du gouvernement de George W. Bush, la série renverse la fonction du Colonial One lorsque Baltar accède à la présidence et ordonne l'établissement sur la planète New Caprica à la fin de la saison 2. Après l'invasion Cylon, Baltar devient un président fantoche, mais le Colonial One reste le centre du pouvoir pour maintenir les apparences ; dans le secret de ses murs, les décisions y sont maintenant

1 Thierry PAQUOT, *L'Espace Public*, Paris, La Découverte, collection « Repères », 2009, p. 3.

2 Par exemple Ian GRAY, « Battlestar Galactica: The New West Wing », *The Telegraph*, 01/02/07.

prises pistolet sur la tempe. Les Cylons disent vouloir cohabiter avec les Colons et pacifier leurs relations ; mais le traitement qu'ils infligent aux Colons rappelle plutôt l'invasion de l'Afghanistan et de l'Irak par les forces américaines. La série, qui jusque-là poussait le public américain à s'identifier aux Colons face aux Cylons codés comme des terroristes, renverse ici la dynamique : on s'identifie aux Colons insurgés qui pour répondre aux exactions, choisissent la résistance, voire les attentats-suicides, contre un envahisseur qui se veut « bienveillant¹ ». Durant l'invasion, l'Eden dans lequel les Colons avaient tenté de reconstruire leur civilisation se couvre de miradors, s'industrialise, et se dote d'une prison qui incarne l'envers du pouvoir cylon.

La vie dans l'espace, à laquelle retournent bien vite les Colons après l'échec de New Caprica, n'est guère plus agréable. La Flotte est organisée selon un modèle hybride, empruntant au modèle américain pour la répartition des « quartiers » par ethnie, et au modèle européen pour le découpage par fonction, chaque vaisseau possédant une tâche déterminée : outre le Colonial One, on trouve aussi un vaisseau minier, un vaisseau raffinerie, un vaisseau de contrebande, un vaisseau de loisirs et de divertissements... Cette forte compartimentation exacerbe les problèmes de la société coloniale. Les Douze Colonies d'origine des survivants pèsent toujours sur leur identité : au-delà des tensions raciales rarement évoquées, c'est surtout sur l'impossible mobilité sociale que la série insiste, notamment après le départ de New Caprica en saison 3. Les Capricans ont les postes les plus élevés, font partie de l'élite, tandis que les peuples des colonies les plus pauvres restent en bas de l'échelle sociale et travaillent dans des conditions pénibles : Tyrol fait remarquer à la présidente, dans l'épisode *Dirty Hands* (S03E16), que les parents commencent à apprendre leur métier aux enfants, verrouillant toute mobilité sociale et créant des castes au sein de la Flotte. La seule exception notable à cette immobilité est l'ascension sociale de Baltar, fils de fermier issu d'une colonie agricole, devenu un scientifique reconnu sur Caprica, dont il a pris l'accent pour cacher ses origines.

La société coloniale est ainsi minée par un dilemme : tournée vers un passé qu'elle doit maintenir vibrant pour alimenter l'espoir d'un retour à un âge d'or (en trouvant refuge sur la Terre), elle peine à s'adapter à un environnement qui, d'abord temporaire, devient bientôt pérenne. La fuite des Colons pose la question de l'emplacement de la « maison » et de la définition même de ce lieu. Si dans l'épisode pilote, « *home* » désigne les

1 Voir par exemple Erika JOHNSON-LEWIS, « Torture, Terrorism, and Other Aspects of Human Nature » et Bryan L. OTT, « (Re)Framing Fear: Equipment for Living in a Post-9/11 World », in Tiffany POTTER, C.W. MARSHALL (dir.), *Cylons in America: Critical studies in Battlestar Galactica*, Londres, New York, Continuum, 2008.

Colonies, le terme subit vite un glissement de sens : Adama, notamment, appelle la Flotte « *home* ». Mais cette appropriation n'est pas encore signe d'appartenance. Jusqu'à la moitié de la saison 4, les Colons se sentent encore appartenir aux Douze Colonies, qui influencent leur gouvernement, constitué d'une présidente et de douze représentants, un pour chaque colonie. Ainsi Roslin doit faire face au Quorum des Douze, qui incarnent les valeurs et la culture de chacune des colonies : Gemenon est par exemple une colonie très conservatrice. Dans *The Captain's Hand* (S02E17), le cas d'une adolescente enceinte originaire de Gemenon, et cherchant à avorter à l'infirmerie du Galactica, confronte la présidente Roslin au fondamentalisme de Gemenon, aussi bien qu'à son influence au sein du Quorum. Ce Quorum des Douze est une entité étrange puisque ses représentants et représentantes sont souvent montrés hors de leur espace de travail, venant au chevet de Roslin dans *Fragged* (S02E03) ou se disputant avec elle dans son bureau. Seul l'épisode *Colonial Day* (S01E11) montre une assemblée dans un lieu évoquant un hémicycle, à l'occasion de l'élection d'un vice-président pour Roslin ; leur espace de travail principal, à bord du Colonial One, est une pièce étroite dans laquelle se déroulent des débats animés qui, dans un premier temps, servent à illustrer l'équilibre des forces entre Roslin et le Quorum, mais vont bientôt souligner l'incapacité du Quorum à régler les questions de la Flotte.

Il faut une mutinerie et l'exécution sanglante du Quorum dans le second tiers de la saison 4 pour que les Colons s'interrogent enfin sur l'évolution de leur corps politique, après plusieurs années passées dans l'espace. *No Exit* (S04E15) voit ainsi la représentativité du gouvernement colonial évoluer vers une répartition des représentants par vaisseaux et non plus par colonies, une piste narrative que la série emploie peut-être trop tard : aucun épisode, à mesure que la fin se profile, n'exploitera vraiment cette veine politique qui a déjà déserté le récit depuis longtemps.

À mesure que l'espace politique des Colons se délite et disparaît de l'écran, celui des Cylons prend forme. Machines d'abord indifférenciées, les Cylons connaissent bientôt une guerre civile en fin de saison 2, à la suite d'un désaccord sur le génocide perpétré sur les Colonies, qui cache un malaise plus profond. Les Cylons infiltrés chez les Colons en reviennent en effet avec un sens aigu de leur individualité, allant à l'encontre de l'esprit de ruche de leur programmation. Ces Cylons rebelles vont peu à peu s'isoler et construire l'équivalent d'un Quorum informel : puisqu'il existe Douze Modèles à apparence humaine, chaque modèle est représenté par l'un de ses membres, qui décide pour l'ensemble de sa lignée de quel côté du conflit se placer. Là encore, la série s'attarde peu sur les processus décisionnaires au-delà des trahisons et hésitations : il faut attendre la saison 4 pour voir la Flotte

s'interroger sur l'inclusion des Cylons rebelles, une inclusion manifestée par l'hybridation du vaisseau *Galactica*, qui pour tenir la durée, se voit doté de technologie cylon.

Mais cette hybridation n'est alors plus vraiment traitée sur le mode du politique : elle est vue au travers du prisme du mythe, à mesure que les personnages cèdent leur libre arbitre à l'entité qui semble tirer les ficelles dans l'ombre. Trouver la Terre n'est plus conçu comme un enjeu politique en saison 4, sinon durant la mutinerie du diptyque *The Oath/Blood on the Scales* (S04E13&14). La série est politique en ce qu'elle s'intéresse à l'espace public¹ dans son sens abstrait, mais dans sa dernière saison, elle déserte ou met en retrait ses espaces publics, spécifiquement politiques, au profit d'autres, baignés d'un pouvoir supérieur, divin : l'Opéra des visions partagées par les personnages, le *Galactica* devenu en partie organique et abritant le culte monothéiste de Baltar. C'est tout le monde fictionnel qui, sur une base science-fictionnelle, s'oriente vers la *science-fiction*, au fil des résurrections, visions prophétiques et *deux ex machina*. Une hybridation du texte lui-même qui sert l'ultime épisode : les Colons y trouvent enfin la Terre, et décident, pour briser le cycle éternel des exodes et des guerres, de se débarrasser de toute leur technologie pour recommencer de zéro. Le retour à l'âge d'or est enfin acté : *Battlestar Galactica* fantasme un état de nature retrouvé, purgé d'une technologie perçue comme dangereuse... pour tordre cette morale dans ses ultimes scènes. 150 000 ans plus tard, c'est-à-dire de nos jours, les humains, descendants des Colons et Cylons rebelles, peuplent la Terre, et leur progrès technologique pourrait bien les emmener vers un nouveau conflit contre des intelligences artificielles.

*

En un sens, la conclusion, qui se déroule à New York de nos jours et ranime un potentiel science-fictionnel au sein de la société occidentale contemporaine, prend à revers la capacité de la série à réinjecter de l'ordinaire dans l'extraordinaire : à dépeindre des lieux de vie familiers, un intime proche du public, au sein d'une poursuite interstellaire entre Colons et Cylons. On a souvent dit de *Battlestar Galactica* qu'elle était une série post-11 septembre ; mais elle est plus largement postmoderne, en ce qu'elle dépeint cet « état d'urgence » qui anime les sociétés occidentales contemporaines – qu'il s'agisse de la menace terroriste ou du péril climatique – et la quotidienneté qui pourtant s'y déploie encore, coûte que coûte. Elle a su exploiter l'univers fermé, claustrophobique, de la Flotte

1 Au sens de Jürgen HABERMAS, *L'espace public*, Paris, Payot, 1986.

coloniale pour enchaîner et mêler le privé et le public, l'intime et le politique. En un sens, elle pousse dans ses retranchements un gigantesque huis clos galactique : aucune planète, c'est-à-dire aucune sortie, n'offre de refuge aux Colons, si ce n'est la dernière, celle qui clôt la série.

Bibliographie

- Jim CASEY, « "All this has happened before": Repetition, Reimagination, and Eternal Return » in Tiffany POTTER, C.W. MARSHALL (dir.), *Cylons in America: Critical studies in Battlestar Galactica*, Londres, New York, Continuum, 2008
- Mona CHOLET, *Chez soi. Une odyssée de l'espace domestique*, Paris, Zones, 2015
- Jean-Pierre ESQUENAZI, *Les Séries télévisées*, Paris, Armand Colin, 2010
- Florent FAVARD, *Écrire une série TV : La Promesse d'un dénouement*, Tours, Presses Universitaires François Rabelais, 2019
- Florent FAVARD, « *Battlestar Galactica: A Closed-System Fictional World* », *TV/Series*, n°11, juin 2017
- Jürgen HABERMAS, *L'espace public*, Paris, Payot, 1986
- Erika JOHNSON-LEWIS, « Torture, Terrorism, and Other Aspects of Human Nature » in Tiffany POTTER, C.W. MARSHALL (dir.), *Cylons in America: Critical studies in Battlestar Galactica*, Londres, New York, Continuum, 2008
- Frank KERMODE, *The Sense of an ending* [1967], New York, Oxford University Press, 2000
- Isabelle NONY, « Manières d'habiter : et évolution des pratiques professionnelles dans différents champs du (travail) social Qu'est-ce que le domicile ? », séminaire du CREAS, 23 juin 2011, accessible en ligne à l'adresse <https://www.yumpu.com/fr/document/read/36984871/manieres-dhabiter-quest-ce-que-le-domicile-etsup>
- Bryan L. OTT, « (Re)Framing Fear: Equipment for Living in a Post-9/11 World » in Tiffany POTTER, C.W. MARSHALL (dir.), *Cylons in America: Critical studies in Battlestar Galactica*, Londres, New York, Continuum, 2008
- Thierry PAQUOT, *L'Espace Public*, Paris, La Découverte, collection « Repères », 2009
- Thomas PAVEL, *Univers de la fiction*, Paris, Éditions du Seuil, 1988
- Paul RICŒUR, *Temps et récit II*, Paris, Points Seuil, 1984
- Perla SERFATY-GARZON, « Le Chez-soi : habitat et intimité », in M. SEGAUD, J. BRUN, J.-J. DRIANT (dir.), *Dictionnaire critique de l'habitat et du logement*, Paris, Éditions Armand Colin, 2003