



HAL
open science

Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine: Utopies, dystopies, hétérotopies

Maude Deschênes-Pradet, Christophe Duret, Alain Musset, Miruna Craciunescu, Alexandre Zaezjev, Florie Maurin, Rosane Lebreton, Marc Atallah, Sabrina Calvo

► To cite this version:

Maude Deschênes-Pradet, Christophe Duret, Alain Musset, Miruna Craciunescu, Alexandre Zaezjev, et al.. Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine: Utopies, dystopies, hétérotopies. 2022. hal-03797930

HAL Id: hal-03797930

<https://hal.science/hal-03797930v1>

Submitted on 5 Oct 2022

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.

HABITER LES ESPACES AUTRES DE LA FICTION CONTEMPORAINE

Utopies, dystopies, hétérotopies

Sous la direction de
Maude Deschênes-Pradet et Christophe Duret



Les Éditions de l'Inframince

Sous la direction de
Maude Deschênes-Pradet et Christophe Duret

Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine

Utopies, dystopies, hétérotopies

Les Éditions de l'Inframince
Collection de l'Hyphe

Illustration de couverture : *Cartographie des hyphes* © Christophe Duret



Publié sous la licence Creative Common
«Attribution – Pas d'utilisation Commerciale – Pas de Modification 4.0. International»
(CC BY-NC-ND)

Les Éditions de l'Inframince 2022

124 rue de la Croix
Sherbrooke, QC
Canada, J1C 0R7

editionsdelinframince.wordpress.com

ISBN : 978-2-9820832-0-2

Table des matières

Introduction

Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine
(Maude Deschênes-Pradet et Christophe Duret)..... 1

Chapitre 1

Murs et ghettos dans les villes d'anticipation et de science-fiction
(Alain Musset)..... 17

Chapitre 2

Quand il n'y a plus de frontières entre la nature et la ville... Du roman-pyramide au roman-labyrinthe : les schémas narratifs des écofictions situées dans un espace urbain (Miruna Craciunescu)..... 43

Chapitre 3

Devenir l'image. L'habiter, entre réel et virtuel, dans le roman *De Synthèse* de Karoline Georges (Maude Deschênes-Pradet)..... 65

Chapitre 4

Hétérotopie *DAU* : Vers une analyse spatiale du post-cinéma
(Alexandre Zaezjev)..... 95

Chapitre 5

Habiter le ciel : les cités flottantes de la *fantasy* jeunesse
(Florie Maurin)..... 123

Chapitre 6

Après le désastre – Difficultés et résistances de l'habiter dans un monde post-apocalyptique : Analyse de l'expérience vidéoludique de *Death Stranding* (Rosane Lebreton)..... 147

Chapitre 7

La dystopie *ou* À quoi cela peut-il bien servir d'habiter nos utopies ?
(Marc Atallah)..... 177

Chapitre 8

Entre architecture de forteresse et communauté écrouménéale : Les figures du *cohabiter* dans la franchise vidéoludique *WATCH_DOGS* (Christophe Duret)..... 203

Chapitre 9

D'un « Eden foiré » à un « futur queer » : un entretien avec Sabrina Calvo (Christophe Duret)..... 249

Liste des figures

- Figure 1.1 :** Dans la grande métropole dévastée par un terrible cataclysme, les différents quartiers sont dominés par des gangs sanguinaires
- Figure 1.2 :** La skyline de Chicago vue à travers les pylônes électriques qui emprisonnent la ville sous prétexte de la protéger
- Figure 1.3 :** Aquaville, la cité dont les habitants et les habitantes ont encore un emploi, est encerclée par une gigantesque muraille impossible à franchir
- Figure 1.4 :** Un poste de contrôle à l'entrée du secteur commercial d'Aryavarta
- Figure 1.5 :** Entouré.es par les quartiers pauvres de Mexico, les habitants et les habitantes de la Zona ont transformé leur lieu de vie en bastion qui échappe aux lois communes
- Figure 1.6 :** Les passagers et les passagères de Golden City peuvent dormir tranquillement
- Figure 1.7 :** En orbite autour de la Terre, la station Elysium permet à ses habitants et à ses habitantes de jouir de tous les plaisirs de la vie alors que la violence, la maladie et la pauvreté sont le lot quotidien de celles et ceux qui sont resté.es au sol
- Figure 1.8 :** Vision d'artiste de l'intérieur du Tore de Stanford, modèle de la station Elysium du film éponyme de Neill Blomkamp
- Figure 1.9 :** Le District 9 où se sont installés des extra-terrestres considérés comme répugnants, violents et voleurs, est une source de troubles pour les habitants et les habitantes de Johannesburg, quelle que soit la couleur de leur peau
- Figure 1.10 :** Au fond de la Cité-Puits de Terra 2014, le ghetto réservé aux mutants et aux mutantes reprend tous les codes architecturaux du genre : un mur démesuré surmonté de fils de fer barbelés et de tessons de bouteille, une porte inexpugnable, un environnement dégradé et souillé
- Figure 1.11 :** Les zones temporelles hermétiques de *In Time* matérialisent dans l'espace urbain les inégalités qui structurent l'ensemble de la société
- Figure 4.1 :** La vie à l'Institut, 2009-2011
- Figure 4.2 :** L'architecture de l'Institut
- Figure 4.3 :** Ilia Khrjanovski (à gauche) et Marina Abramović (à droite), à l'Institut, en 2011
- Figure 4.4 :** Jürgen Jürges (au centre) et son équipe de tournage à l'Institut en 2011
- Figure 4.5 :** Cinéma hétérotopique
- Figure 5.1 :** Couverture de *La Passe-miroir*
- Figure 5.2 :** *The Floating Rock*
- Figure 5.3 :** *The Edge*
- Figure 8.1 :** Le profil des personnages dans *WD:L*

Introduction

Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine

Maude Deschênes-Pradet
Université de Sherbrooke (Canada)

Christophe Duret
Université de Sherbrooke (Canada)

Au moins depuis le « tournant spatial » des années 1980 (Soja, 1989), les sciences humaines comme les études littéraires, cinématographiques, télévisuelles, bédéiques et vidéoludiques, portent une attention particulière aux rapports que l'humain entretient avec l'espace qu'il observe, habite, fréquente, imagine et transforme. Du côté de la spatialité des textes, la géocritique (Westphal, 2000, 2007) interroge le rapport à l'espace et aux lieux, alors que la géopoétique (White, 1994) explore le rapport à la terre. L'écocritique (Glotfelty et Fromm, 1996) et l'écopoétique (Schoentjes, 2015) examinent toutes deux les préoccupations environnementales qui émaillent la fiction. La mésocritique (Duret, 2018, 2019), quant à elle, fait des milieux humains et de leur expérience – leur habiter – son objet d'étude privilégié.

L'habiter, d'abord pensé par les philosophes au cours du XX^e siècle, est devenu ces deux dernières décennies un concept essentiel dans les disciplines concernées par les questions de spatialité. À partir de Martin Heidegger et de sa Conférence de Darmstadt de 1951, ce terme – formé ici par la substantivation du verbe – désigne une caractéristique essentielle de l'être, une « "poétique" du monde qui questionne l'être de l'habitation humaine » (Lussault 2007, p. 41), soit la « manière dont les mortels sont sur terre » (Heidegger, 1993 [1951], p. 175). Dans cette lignée paraît *L'Homme et la Terre*, d'Éric Dardel (1990 [1952]). La question de l'habiter effectue avec lui un déplacement de la géographie vers la *géographicité*, terme entendu comme le

produit de la relation de l'humain à la terre et comprenant à la fois un ensemble de pratiques et une conscience singulière de la nature et de l'espace (Dupont, 2008). Naît ainsi une approche « onto-géographique » de l'habiter rendant compte de la projection de l'humain dans l'espace (Lévy et Lussault 2003), mais aussi un habiter comme acte d'appropriation de l'espace : il est alors question de pratiques habitantes (Rosselin 2002), soit des manières — comportements, fréquentations et usages — d'être aux lieux (Fries-Paiola et De Gasperin, 2014) ou encore, dans la perspective de Michel de Certeau (1990), de « faire avec l'espace », soit des usages se rapportant non plus à la manière dont on *arrange* l'espace, mais à la manière dont on *s'arrange* de l'espace.

À côté des pratiques habitantes et de l'être sur Terre, l'habiter peut également être considéré comme un *co-habiter*. Il est alors question de la dimension spatiale de la socialité ou encore de la dimension collective de l'habiter. Si « [l']espace est une *catégorie* qui définit une *relation de coexistence* entre les éléments du réel » (Lévy, 1993, p. 121, l'auteur souligne), le *co-habiter* se rapporte alors aux configurations des relations de coexistence des individus en société, l'espace social étant entendu comme un être ensemble à l'intérieur d'un milieu humain et en fonction de celui-ci.

L'habiter est toutefois susceptible de porter un sens particulier lorsqu'il est question d'habiter des espaces fictifs, voire doublement fictifs, comme c'est le cas pour les utopies, dystopies et hétérotopies. En effet, ces espaces appartiennent à la fiction et, de surcroît, présentent des lieux dits non-référentiels ou non-mimétiques. On peut inclure dans cette catégorie tous les lieux fictifs dont le référent même est inventé et qui ramènent, comme l'a observé Angenot (1978), à un « paradigme absent » des ouvrages de référence usuels : dictionnaires, encyclopédies et atlas du monde connu. Il est donc question d'habiter « nulle part », d'occuper des « lieux autres », de vivre en des mondes parfaits ou cauchemardesques, rêvés, fantasmés, imaginés. Pourtant, l'invention s'effectue toujours à partir de ce que l'on connaît (Jameson, 2007 [2005], 2008 [2005]), et les espaces de la fiction

contemporaine se présentent en quelque sorte comme des images kaléidoscopiques, ou alors grossies, ou déformées, du monde bien réel que nous habitons (Suvin, 1977, 2010). C'est que la fiction, même lorsqu'elle propose des mondes inventés, reflète le réel, la conjoncture au sein de laquelle elle est née, comme un jeu de miroirs déformants dans lesquels nous serions confrontés à des images de nous, de notre monde, des espaces que nous connaissons — des images troublantes qui forcent la réflexion.

Cet ouvrage collectif, foncièrement transdisciplinaire et trans-médiatique, vise à explorer la notion d'habiter à travers le spectre des espaces autres que sont les hétérotopies, les utopies et les dystopies de la fiction.

Le concept d'hétérotopie, proposé par le philosophe Michel Foucault (1984), désigne, en son sens premier, des lieux chargés d'un sens symbolique particulier. D'abord pensé pour réfléchir au sens des lieux réels, le concept permet d'examiner, également, les hétérotopies fictives, en relation avec leur univers de référence propre. Les hétérotopies sont, selon Foucault, des sortes d'utopies réalisées, des lieux pour lesquels la dimension symbolique surpasse la simple fonction utilitaire. Elles sont souvent situées « à l'écart », géographiquement ou symboliquement, ou alors servent à isoler, sans être totalement inaccessibles. Elles entretiennent un rapport particulier avec le temps, tels les musées et les bibliothèques, qui donnent accès à plusieurs périodes historiques en un même lieu. Elles sont souvent des sortes de seuils entre les époques et entre les états, tels les cimetières, où on peut non seulement accéder au passé, mais aussi à la mort. Elles contiennent parfois, en puissance, d'autres espaces, à la manière des bateaux : on peut y être entre deux lieux, et y rêver d'aller partout.

Foucault distingue les hétérotopies de crise, où les sociétés primitives isolaient temporairement les individus lorsqu'ils vivaient un changement d'état ou un passage (huttes, forêts ou grottes où séjournent les adolescents, les femmes en couches, les vieillards), remplacées dans les sociétés modernes par les hétérotopies de déviation — ces « institutions totales » (Goffman, 1968

[1961]) — où on envoie les marginaux, les déviants, voire les criminels (maisons de transitions, centres d'hébergement, prisons).

Le mot « utopie », quant à lui, signifie, selon son étymologie, un lieu imaginaire, un « nulle part ». Il peut tout aussi bien désigner, par extension, à la fois tous les lieux inventés que propose la fiction et les sociétés qui y évoluent. Le terme a d'abord désigné, depuis la publication de l'ouvrage éponyme de Thomas More (1990 [1516]), des sociétés fictives décrites comme parfaites, idéales — et les lieux où elles évoluent. À partir de la parution du *Théodicée* de Leibniz (2008 [1710]), en 1710, le mot a été également employé pour désigner les œuvres littéraires qui mettent en scènes de telles sociétés. À posteriori, on retrouve cependant des utopies dès l'Antiquité grecque, tel *La République* de Platon. Le mot désigne, de plus, en son sens commun, un rêve irréalisable, impossible. En philosophie, enfin, la pensée utopique consiste à imaginer un monde meilleur, et elle serait le propre de l'humain, selon Ernst Bloch (1976, 1982, 1991 [1954, 1955, 1959]). Avec son ouvrage *Le Principe espérance* naît d'ailleurs une conception de l'utopie comme aspiration. Cette conception essaiera dans le champ, essentiellement anglo-saxon, des études utopologiques (*utopian studies*) (Charles, 2010). Chez Bloch, en effet, comme le résume Miguel Abensour,

l'utopie proviendrait d'un foyer ontologique. L'être est pensé à la fois comme processus, inachèvement et tension vers l'achèvement. Ce serait dans le « pas encore être » que l'utopie trouverait sa source et son moteur, comme si l'utopie se constituait dans la tension vers l'achèvement de l'être. L'utopie « état réel de l'inaccomplissement » serait en quelque sorte portée, soulevée par cette tension ontologique entre inachèvement présent et achèvement à venir (cité dans Wahnich, 2010, para. 7).

L'ontologie blochienne « oppose l'espoir à la faim, confie la formulation de cet espoir au rêve éveillé, opposé au rêve du dormeur, et découvre l'expression du rêve éveillé dans l'utopie » (Cioranescu, 1972, p. 260).

Chez des utopologues Raffaella Baccolini, Ruth Levitas, Tom Moylan, Lyman Tower Sargent, Lucy Sargisson et Fredric Jameson, parmi d'autres, on ne s'intéresse plus à l'utopie comme système clos, mais comme expression, impulsion ou énergie utopique (Jameson, 2007 [1991], 2005 ; Moylan, 2014 [1986]), désir d'une vie meilleure (Levitas, 1990), rêve social (Sargent, 1994), rêve de bonheur (Drouin-Hans, 2013) ou « besoin dirigé vers des horizons radicalement meilleurs » (Suvin, 2003, p. 188). Ce principe dynamique est le moteur des utopies littéraires, des plans pour une société idéale, des programmes politiques socialistes et communistes pré-quarantuitards, des utopies pratiquées et des communautés intentionnelles (Sargent, 1994), c'est-à-dire leur dénominateur commun.

Aujourd'hui, le terme « utopie littéraire » englobe en général l'eutopie et la dystopie. L'eutopie, c'est une version améliorée du monde, alors que la dystopie, c'est son opposé, l'autre côté du miroir, l'envers de la perfection. Eutopie et dystopie vont toujours de pair, en littérature, ne serait-ce qu'implicitement : chaque monde prétendant à la perfection l'est en comparaison avec un monde pire, cauchemardesque, et vice versa. Les œuvres post-apocalyptiques, par exemple, mettent en scène des dystopies dont la prémisse est la chute d'un monde meilleur — la fin de la conjoncture dans laquelle elles ont été créées —, bien qu'elles recèlent parfois, en germe, les éléments d'une eutopie à venir, comme c'est le cas des fictions post-apocalyptiques médiévalistes analysées par Duret (2019). La dimension critique de l'utopie lui est donc intrinsèque.

Selon Fredric Jameson (2007), d'ailleurs, la littérature de science-fiction, dont procède la fiction post-apocalyptique, serait, dans nos sociétés postmodernes, le dernier refuge de la pensée utopique, en ce sens que les œuvres science-fictionnelles, en proposant des « mondes autres », permettent le déploiement d'une véritable pensée critique. C'est que la science-fiction pose mille questions qui commencent toutes par : « Et si... ? ». « Et si le monde était différent ? » « Et si l'ordre social s'effondrait, à la suite d'une catastrophe x ? » « Et si... ? ». Il en résulte alors deux

modes de construction de mondes science-fictionnels : l'extrapolation et la spéculation (Malmgren, 1988).

Mais les utopies — littéraires ou philosophiques — ne se contentent pas d'une critique à l'endroit de la conjoncture qui les a vues naître ; elles problématisent également les utopies, mobilisant dans l'exercice un discours « méta-utopique » (Duret, 2019, 2022). La coprésence, dans l'utopie littéraire, de discours utopiques et méta-utopiques explique d'ailleurs le télescopage ou l'indistinction, chez certains auteurs et autrices, entre dystopie et anti-utopie.

Booker et Thomas (2009), par exemple, font de l'anti-utopie (on parle aussi de contre-utopie) un synonyme de la dystopie, dans la mesure où cette dernière serait, selon eux, fréquemment conçue dans le but de critiquer les implications potentiellement néfastes de certaines formes que prend la pensée eutopique. Toutefois, en télescopant les deux concepts, on fait fi de leur étymologie respective. Le préfixe « anti- » exprime l'idée d'opposition. L'anti-utopie, dont relèvent *Gulliver*, de Jonathan Swift (1726), *Cleveland*, de l'abbé Prévost (2014 [1744]), et *Histoire des Galligènes*, de Charles-François Tiphaigne de La Roche (1765), s'oppose à la prétention eutopique, à ses propositions, ses projets, ses plans ou son programme. Si, comme l'écrit Munier (2013), « toute [e]utopie propose l'amendement de la société qui lui est contemporaine par la construction idéale d'un modèle meilleur et parallèle, la contre-utopie déclare d'emblée l'inanité d'un tel projet [...] [et] l'auteur d'une contre-utopie emprunte le procédé de l'[e]utopie — la fiction d'une cité parfaite — pour la ridiculiser » (p. 118-119) ou la problématiser.

Anti-utopie et dystopie revêtent toutes deux une dimension critique. Toutefois, dans le premier cas, l'objet de cette critique est l'eutopie, alors que dans le second, il s'agit de la société dans laquelle l'œuvre a été produite, qu'elle considère comme hautement faillible et potentiellement néfaste si jamais ses défauts devaient se voir exacerbés dans le futur. Il serait donc plus juste de distinguer le discours utopique à proprement parler (les discours eutopique et/ou dystopique) et le discours sur le discours utopique, soit le discours méta-utopique. Une œuvre anti-

utopique se voit, ainsi, porteuse d'un discours méta-utopique, dans la mesure où elle s'exprime sur les limites (voire la dangerosité) des eutopies.

La confusion de Booker et Thomas (2009) entre dystopie et anti-utopie peut s'expliquer par le fait que plusieurs classiques relevant de la première dénoncent les idéologies totalitaires de leur époque. C'est le cas du *1984* de George Orwell (1949), dirigé explicitement contre le régime stalinien. Or, l'accusation anti-utopique selon laquelle l'eutopie est à la source des totalitarismes du XX^e siècle est récurrente et la dénonciation des totalitarismes ne tombe jamais bien loin de la dénonciation de l'inanité de tout projet eutopique. Comme le souligne Engélibert (2015), en prenant pour exemple les propos de Lapouge (1973), on met en opposition l'égalité de l'eutopie et la liberté de l'histoire, de sorte que la première, « sans doute parée des meilleures intentions du monde, débouche sur son contraire. Elle croit vouloir la liberté, mais transforme la cité en fourmilière et les hommes en insectes » (p. 242). Toujours selon Engélibert, d'autres auteurs appartenant à une certaine « vulgate conservatrice » (p. 243) — à l'instar de Faye (1993) — assimilent l'eutopie au totalitarisme. Pourtant, comme l'avance Levitas (dans Levitas et Sargisson, 2003), tous les mouvements politiques revêtent une dimension eutopique, puisqu'ils proposent des perspectives sur ce qu'une bonne société devrait être. Si certains de ces mouvements sont dangereux, génocidaires et conduisent au totalitarisme, ce n'est évidemment pas le cas de tous. Ainsi, écrit-elle, « *le problème du totalitarisme n'est pas son [e]utopisme, mais son totalitarisme* » (p. 26, l'autrice souligne).

Loin de cette mise en équivalence problématique de l'eutopie et du totalitarisme figurent l'eutopie et la dystopie critiques. La première a été proposée par Moylan (2014 [1986]) pour rendre compte d'un ensemble de fictions (*Ecotopia*, *The Dispossessed*, *Trouble on Triton...*) parues dans les années 1960 et 1970. L'eutopie critique est marquée par une conscience des limites de la tradition eutopique. Elle rejette l'eutopie comme plan tout en la conservant comme rêve ou comme idéal — comme aspiration — et elle accepte les différences et les imperfections à l'intérieur

de ses limites. Elle se présente donc moins comme un système clos, statique, complet, uniforme, prétendant à la perfection, que comme une attitude autoréflexive, pluraliste, qui ne se présente jamais que comme une construction partielle et faillible (Baccolini et Moylan, 2003 ; Moylan, 2000, 2014 [1986]). Ici aussi, un discours méta-utopique est en jeu, dans la mesure où l'on met en exergue les limites des eutopies classiques, à prétention totalisante, sans pour autant renoncer à proposer, en contrepartie, un projet ou un processus eutopique.

Quant à la dystopie critique, à l'instar de la dystopie classique, elle opère une critique de la conjoncture, mais elle s'en distingue lorsqu'elle esquisse dans ses limites une alternative eutopique, alors que la dystopie classique maintient l'espoir en dehors de ses pages et nous avertit « que nous seuls, en tant que lecteurs, pouvons espérer échapper à son futur pessimiste » (Baccolini et Moylan, 2003, p. 7). La dystopie critique se définit comme

une société imaginaire décrite de manière détaillée et dont le choix de location spatiale et temporelle suggère au lecteur contemporain une société pire que la sienne mais qui inclut au moins un passage de nature utopique, ou bien exprimant l'espoir que la dystopie peut être surmontée et remplacée par une eutopie (Sargent, 2005, p. 9).

Elle apparaît à la fin des années 1980 et comprend, entre autres, la trilogie *Xenogenesis* et le roman *Parable of the Sower*, d'Octavia E. Butler (1987-1989, 1993), *He, She and It*, de Marge Piercy (1991), et *The Handmaid's Tale*, de Margaret Atwood (1985). Elle se charge d'aspirations eutopiques en réponse à « la dévaluation de l'[e]utopie par un discours néolibéral officiel qui proclame la fin de l'histoire et célèbre simultanément la fin du rêve social radical et l'achèvement d'une "[e]utopie" instantanée du marché » (Baccolini et Moylan, 2003, p. 6-7). Elle relève donc du discours utopique, mais comprend également, dans la relecture et le commentaire qu'en fait Moylan (2000), une dimension méta-utopique. En effet, selon lui, la dystopie critique

négoce le nécessaire pessimisme de la dystopie générique à l'aide d'une position [e]utopique ouverte et militante qui non seulement enfonce la clôture hégémonique du monde alternatif du texte, mais qui, également, refuse de manière autoréflexive la tentation anti-utopique qui se larve comme un virus latent dans tout compte-rendu dystopique (p. 195, nous soulignons).

Dès lors, les auteurs s'inscrivant dans le courant de la dystopie critique

confrontent le musèlement et la cooptation simultanés de l'[e]utopie durant cette décennie en retournant les stratégies dystopiques de manière à confronter la réalité sociale en changement. Le[ur]s œuvres [...] réemploient la dystopie comme une forme narrative critique travaillant à contre-courant d'un climat économique, politique et culturel sinistre (Baccolini et Moylan, 2003, p. 3).

Contrairement à l'eutopie critique, la dystopie critique telle que conceptualisée par Sargent et Moylan ne propose pas un discours méta-utopique sur les limites de l'eutopie classique ; elle conteste plutôt le caractère anti-utopique présent dans la dystopie classique.

Passées ces considérations générales, comment, alors, habiter des lieux utopiques, dystopiques ou hétérotopiques ? Comment habiter des espaces autres, et comment y co-habiter ? On peut tantôt examiner la relation des personnages avec l'espace, dans les œuvres de fiction, tantôt les manières dont les joueurs et joueuses de jeux vidéo « occupent » les espaces virtuels des mondes inventés, tantôt celles dont les acteurs et actrices, les réalisateurs et réalisatrices, investissent des lieux réels devenus décors de cinéma et des décors de cinéma devenus des lieux habités.

Les collaborateurs et collaboratrices à cet ouvrage s'intéressent au cinéma (Alexandre Zaezjev), aux jeux vidéo (Rosane Lebreton, Christophe Duret), aux écofictions (Miruna Craciunescu), à la littérature pour la jeunesse (Florie Maurin) ou d'anticipation (Maude Deschênes-Pradet), quand les corpus exa-

minés ne relèvent pas d'une perspective transmédiatique (Marc Atallah, Alain Musset).

Sur la base d'un large corpus composé de récits littéraires, télévisuels, bédéiques et cinématographiques d'anticipation et de science-fiction, du roman *Les Condamnés à mort*, de Claude Farrère (1921), et du film *Metropolis*, de Fritz Lang (1927), à la série télévisée *Leila*, de Mehta, Kumar et Raman (2019), en passant par les œuvres d'auteurs de la *New Wave* britannique (J. G. Ballard, John Brunner) et *cyberpunk* (Neal Stephenson), les produits dérivés de la franchise *Star Wars*, les bandes dessinées de Jodorowsky et Janjetov et les dystopies filmiques d'Andrew Niccol et Neill Blomkamp, et non sans quelques retours aux utopies classiques de More et Campanella, **Alain Musset** examine, dans une perspective géofictionnelle, comment les villes dystopiques du futur reconduisent et exacerbent les ségrégations sociospatiales de l'habiter urbain contemporain. Dans son chapitre « Murs et ghettos dans les villes d'anticipation et de science-fiction », il est question de lotissements fermés, de villes sous coupole ou enceintes de murailles, de ghettos et de sécessions urbaines menées par une élite désireuse de se soustraire aux classes laborieuses et aux minorités ethnoculturelles et religieuses.

Miruna Craciunescu, quant à elle, adopte une perspective éco-poétique afin de réfléchir au brouillage des frontières entre ville et nature dans les écofictions dystopiques contemporaines dans son chapitre « Quand il n'y a plus de frontières entre la nature et la ville... Du roman-pyramide au roman-labyrinthe : les schémas narratifs des écofictions situées dans un espace urbain ». Après une analyse des romans *Dans les forêts de Sibérie*, de Sylvain Tesson (2011), et *Estive*, de Blaise Hofmann (2007), répondant tous deux à ce schéma classique de la littérature environnementale qu'est la fuite hors de l'espace urbain et vers la nature sauvage, Craciunescu s'intéresse plus spécifiquement à des œuvres témoignant de deux formes de mise en récit de l'urbanité au sein des écofictions qui relèvent, selon sa propre terminologie, des « romans-pyramides » — *Sous béton*, de Karoline Georges (2011), et *La guérilla des animaux*, de Camille Brunel (2018) — et des « romans-labyrinthes » — *Anima*, de

Wajdi Mouawad (2012), et *Dondog*, d'Antoine Volodine (2002). Dans les premiers figurent des romans où les collectivités humaines ne disposent pas d'alternative à l'habiter urbain et dans lesquels il est question d'une mise en récit tragique du rapport de continuité établi entre ville et nature. Dans les romans-labyrinthes, toutefois, on offre une perspective axée sur la contingence, par opposition à la posture essentialiste des romans-pyramides. Le milieu urbain est alors ouvert à la coexistence des modes de l'habiter urbain.

Maude Deschênes-Pradet s'attarde également aux lieux urbains et péri-urbains, mais comme à travers une loupe qui s'arrêterait sur un petit coin du casse-tête. Elle propose une lecture symbolique détaillée de la spatialité dans le roman d'anticipation *De synthèse* de l'écrivaine québécoise Karoline Georges (2017). Deschênes-Pradet examine surtout l'habitabilité des lieux, référentiels et inventés, pour le personnage principal du roman. Elle analyse les lieux intimes, urbains et virtuels, en plus de considérer l'espace du corps féminin. Elle établit des liens entre cette lecture d'une œuvre de fiction et des concepts élaborés par des penseuses et penseurs de la géographie culturelle, de la géosymbolique, de la géophilosophie et de l'anthropologie culturelle, notamment. Elle rappelle d'abord que l'imitation exacte n'existe pas plus que l'altérité totale et que les lieux inventés, même les plus fantaisistes, en disent beaucoup sur l'imaginaire, les rêves, les peurs et les questions qui habitent les vrais humains d'aujourd'hui. Les lieux inventés, par ailleurs, occupent souvent beaucoup d'espace textuel, puisqu'ils demandent nécessairement à être décrits et expliqués, et offrent de ce fait de nombreux indices à qui tente d'en déchiffrer la portée symbolique. Il s'avère que dans *De synthèse*, la maison est tout sauf un nid bachelardien. C'est plutôt un non-lieu augéen pour les trois générations de femmes, le roman faisant écho, en quelque sorte, aux observations de plusieurs géographes sur les espaces féminins nord-américains. Les lieux urbains, quant à eux, sont à la fois vides et envahissants, ne permettant pas l'établissement de véritables relations. Le corps féminin, parfois objet mais surtout image, devient espace de création et d'expression identitaire grâce à l'art et

au monde virtuel, hétérotopie nouvelle dans laquelle se réfugie la protagoniste. Alors que le corps de la mère est littéralement décomposé par la maladie, pourtant, la fille doit construire un pont entre le réel et le virtuel où les personnages peuvent se rejoindre.

De son côté, **Alexandre Zaezjev** offre une étude détaillée de l'espace dans un projet cinématographique expérimental, soit le DAU du réalisateur russe Ilya Khrjanovski (2006-en cours). Zaezjev développe, à la lumière de cette étude, une théorie du « cinéma hétérotopique », inspirée de la proposition de Foucault dans sa célèbre conférence « Des espaces autres », prononcée en 1967 et publiée sous forme de texte en 1984. La proposition foucauldienne, rappelons-le, s'intéresse aux espaces à forte densité symbolique, qu'il nomme les hétérotopies. Si les hétérotopies proposées dans les œuvres cinématographiques ont été maintes fois étudiées, le « cinéma hétérotopique » que propose de théoriser Zaezjev ne porte pas tant sur les espaces diégétiques représentés dans les films que sur la manière dont le projet DAU transforme l'expérience de l'espace pour les participants, au moment de la réalisation du film et au moment de sa réception. En effet, le projet DAU a nécessité la construction à Kharkiv, en Ukraine, d'un plateau de tournage gigantesque reproduisant une ville s'apparentant aux « Naoukograds » soviétiques du milieu du XX^e siècle, fermées au monde extérieur et dont les activités se concentraient sur la recherche scientifique. Sur ce plateau de tournage du DAU, décrit par Zaezjev comme un espace hétérotopique, des participants volontaires de partout dans le monde ont accepté de vivre pendant des semaines, parfois des mois, sans script ni direction, comme dans l'URSS stalinienne. Zaezjev analyse également la dimension hétérotopique de la réception des longs-métrages diffusés pour la première fois à Paris, en 2019, lors d'une exposition immersive.

Dans « Habiter le ciel : les cités flottantes de la *fantasy* jeunesse », **Florie Maurin** observe des mondes inventés qui ont en commun de proposer des villes suspendues dans l'espace ou, pourrait-on dire, des îles célestes. Si l'île n'est pas une figure spatiale nouvelle, puisqu'elle était le lieu de la première Utopie moderne, celle de More, et de nombreuses autres par la suite, elle

prend une dimension plus verticale lorsqu'elle est accrochée ou flottante, et se complexifie lorsqu'elle est à la fois île et planète. Ainsi, Maurin propose une lecture croisée de quatre mondes régis par la verticalité — et par les rapports hiérarchiques que celle-ci établit forcément entre le haut et le bas; le dessus et le dessous; le sommet et la base — inspirée des approches récentes de la spatialité littéraire que sont la géocritique, l'écocritique et la mésocritique. Dans *Les Chroniques du bout du monde* (Stewart et Riddell, 2002-2003), *La Cité du ciel* (Ewing, 2019-2020), *La Passe-miroir* (Dabos, 2013-2019) et *Steam Sailors* (Green, 2020), l'espace, à la fois mythique et hétérotopique, occupe un rôle premier. Il transforme les personnages, les détermine ou les condamne. Il ressort de cette étude que la *fantasy* jeunesse récente, loin de suggérer une image eutopique naïve du monde, désenchanté rapidement les îles d'apparence paradisiaque. En fait, les cités du ciel sont, comme Maurin le souligne, « de petits laboratoires sociaux » pour explorer différentes manières d'être au monde. Ce sont aussi des utopies déclinantes ou déchues, que les lecteurs découvrent en même temps que les protagonistes, un peu comme les enfants qui grandissent découvrent les vérités sombres du monde des adultes. Et qui, ayant constaté cela, décident de participer à la reconstruction. Maurin établit un portrait nuancé de l'imaginaire de la verticalité qui se déploie dans ces œuvres dont l'utopie et la dystopie sont la face positive et négative.

C'est sur une œuvre vidéoludique et son univers post-apocalyptique que **Rosane Lebreton** fait porter son analyse dans « Après le désastre — Difficultés et résistances de l'habiter dans un monde post-apocalyptique : Analyse de l'expérience vidéoludique de l'habiter dans *Death Stranding* ». L'autrice montre ici comment le jeu *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) problématise les modes de l'habiter contemporain, partagés qu'ils sont entre sédentarité et nomadisme — entre les figures d'Hestia et d'Hermès ; l'habiter-centre et la mobilité —, et ce, dans le cadre de villes à la fois enclavées et branchées, en tant qu'hyperlieux, sur les flux de biens, de personnes et d'informations circulant dans un réseau de non-lieux

qui émaille l'ensemble d'un territoire marqué par le désastre. Le chapitre met également en lumière les relations et tensions tissées entre l'expérience de l'habiter représentée dans le jeu et l'expérience vécue par les joueurs et joueuses, qui relève de la jouabilité et du geste ludique.

Dans son chapitre intitulé « La dystopie *ou* À quoi cela peut-il bien servir d'habiter nos utopies ? », **Marc Atallah** explique que les œuvres mettant en scène un imaginaire du désastre fonctionnent en quelque sorte comme des miroirs qui montrent l'envers des utopies. En cela, les dystopies littéraires, cinématographique et télévisuelles, nombreuses ces dernières années, favorisent la réflexion critique sur le présent. Atallah propose de déconstruire, grâce aux outils de la sémiotique, deux idées reçues toujours répandues, à tout le moins au sein du grand public. La première veut qu'utopie et dystopie s'opposent, et la deuxième prétend que les utopies et les dystopies littéraires ont une valeur prédictive. Atallah rappelle, en s'appuyant notamment sur les travaux de François Rosset (2019), que le pouvoir réflexif des utopies et des dystopies littéraires porte sur le présent bien plus que sur le futur. Les utopies et les dystopies, alors, sont des « systèmes sémiotiques réversibles l'un dans l'autre », les dystopies étant en fait des utopies inverties et narrativisées. Les nombreux exemples utilisés pour illustrer cette explication sont issues de médias variés : des œuvres cinématographiques, des séries télévisuelles, des romans graphiques, des pièces de théâtre, des romans. Les métaphores science-fictionnelles, conclut Atallah, mettent en récit et problématisent les utopies actuelles, celles-ci devant être entendues comme les idéologies politiques présentes dans nos sociétés. Les dystopies servent ainsi d'outils réflexifs, en quelque sorte, et de garde-fous contre les dangers de vouloir concrétiser les utopies dans le monde réel.

Christophe Duret propose une analyse du cohabiter représenté et simulé dans les jeux vidéo de la franchise *WATCH_DOGS*, d'Ubisoft Montréal (2014, 2016) et Ubisoft Toronto (2020), ceci dans le cadre de villes intelligentes fortement marquées par une obsession sécuritaire découlant de la mondialisation négative et d'un rejet de l'altérité et de la mixité sociale. Sa contribution,

« Entre architecture de forteresse et communauté écrouménéale : Les figures du *cohabiter* dans la franchise vidéoludique *WATCH_DOGS* », repose sur un constat : le cohabiter urbain contemporain s'inscrit à la rencontre de deux phénomènes en apparence contradictoires, mais non mutuellement exclusifs, soit une mobilité généralisée doublée d'un « tout-à-la-circulation » et, à l'inverse, la multiplication des enclaves dans le milieu urbain, suivant une logique d'architecture de forteresse. L'obsession sécuritaire prend des allures plus nettement dysphoriques dans le troisième opus de la franchise, alors que les dispositifs de surveillance numérique opèrent des formes de ségrégation sociospatiale au sein d'une société où le vivre-ensemble est mis à mal par des politiques ethno-nationalistes fascisantes. Au morcellement du milieu urbain, *WATCH_DOGS* répond par la constitution d'une « communauté écrouménéale imaginée », soit l'expression d'une multitude plurielle, unie dans ses différences par la prise de conscience collective d'un pâtir vécu en commun dans le cadre d'une société autoritaire ; une communauté actualisée dans la lutte contre la dérive sécuritaire.

Enfin, un entretien publié à la fin du présent ouvrage, intitulé « D'un "Eden foiré" à un "futur queer" », donne la parole à l'écrivaine française Sabrina Calvo, dont l'œuvre, partagée entre *fantasy*, science-fiction et réalisme magique, accorde une large place à la question de l'habiter et, surtout, du co-habiter au sein de mondes où coexistent l'eutopie, la dystopie et les hétérotopies fictives, problématisées qu'elles sont par des discours métatopiques.

Les contributrices et les contributeurs de cet ouvrage tentent tous de répondre à la question suivante : Qu'en est-il de l'habiter lorsqu'il est question d'espaces et de lieux utopiques, dystopiques et hétérotopiques? Ces espaces de la condensation du sens, hautement symboliques, souvent analogiques et, comme nous l'avons expliqué, doublement fictifs, s'avèrent, contrairement à ce qu'il pourrait sembler d'un premier abord, en révéler beaucoup sur notre rapport au monde contemporain et, surtout, sur nos pratiques habitantes. La question est on ne peut plus d'actualité,

alors que nous vivons confinés ou semi-confinés en raison de la pandémie qui bouleverse nos rapports à l'espace — et aux autres — depuis le début de l'année 2020. Alors, également, que l'urgence climatique se rappelle toujours plus violemment à nous, à grands renforts de désastres environnementaux, menaçant de faire de nos lieux de vie des nouvelles terres gastes. Alors que les ultra-riches, un billet en poche pour un vol sur Blue Origin ou SpaceX, visent désormais les étoiles plutôt qu'ils n'aspirent à un être-ensemble-sur-la-Terre. Alors que nous vivons, l'esprit rigide, dans des mondes en vase clos, nourris à l'âge de nos opinions politiques par des algorithmes de recommandation favorisant l'incommunication, le sectarisme et le dogmatisme. Ainsi, l'actualité nous donne l'impression d'être tombés dans un véritable roman de science-fiction dystopique et rend plus que jamais brûlante la question : « Et si... ? »

Chapitre 1

Murs et ghettos dans les villes d'anticipation et de science-fiction¹

Alain Musset

Institut Universitaire de France (France)

Introduction

Sur la Terre du futur surpeuplée que John Brunner (1995 [1968]) évoquait dans *Tous à Zanzibar*, en 1968, la compétition territoriale entre les groupes a atteint un point critique. Reprenant à son compte les théories de l'École de Chicago sur l'écologie urbaine, il n'hésitait pas à rappeler que l'être humain, animal de meute comme le chien, par exemple, se comporte de la même manière que lui pour marquer son territoire : « Il est parfaitement anecdotique que nous délimitons nos domaines ou nos territoires avec des murs plutôt qu'avec de l'urine » (p. 106). Le dessin du chien levant la patte au coin d'une rue de Gotham City déchirée entre bandes rivales, dans la bande dessinée de Bob Gale et Alex Maleev (1999) *Batman. No man's land*, prend ici tout son sens (figure 1.1). Mais Brunner ajoute une dimension supplémentaire à cette explication : à la différence des chiens, nous savons construire des murs.



Figure 1.1 : Dans la grande métropole dévastée par un terrible cataclysme, les différents quartiers sont dominés par des gangs sanguinaires. De manière métaphorique, les auteurs nous renvoient à l'image du chien utilisée par John Brunner dans *Tous à Zanzibar* pour nous rappeler que nous sommes avant tout des animaux territoriaux (© Gale et Maleev, 1999, p. 23).

Or, comme le rappelait le grand sociologue allemand Max Weber (2000), dans presque toutes les civilisations et durant des millénaires, les murs ont été le signe des villes : « La ville, au sens du passé, de l'Antiquité comme du Moyen Âge, à l'intérieur comme à l'extérieur de l'Europe, était une espèce particulière de forteresse et de lieu de garnison » (p. 30). Plus d'un demi-siècle après lui, le géographe français Marcel Roncayolo (1990) considérait que la muraille était une limite non seulement fonctionnelle mais aussi politique et symbolique qui structurait et hiérarchisait les territoires et la société de son époque : « les cités idéales de la Renaissance appartiennent, quel que soit leur ordre géométrique, l'étoile de Filarete ou le quadrillé de Dürer, à des espaces rigoureusement fermés, enclos et dont la structure est en grande partie articulée sur l'enceinte » (p. 162). En ce sens, le

géographe s'accordait parfaitement avec les idées du philosophe Michel Foucault (2004), pour qui le mur ceinturant la cité n'avait pas seulement une fonction militaire : il instituait un ordre cosmologique en établissant une certitude physique et psychologique entre un « intérieur » supposé civilisé et un « extérieur » nécessairement sauvage — et donc menaçant.

Mais si le mur de Weber faisait la ville, ceux de Brunner la défont. Au lieu de favoriser la constitution d'une seule communauté politique (même traversée par de fortes tensions internes), les frontières matérielles dressées entre classes sociales ou entre groupes ethniques contribuent à fragmenter les territoires urbains et à dresser habitants et habitantes les un.es contre les autres. On assiste alors à la multiplication et au rétrécissement « d'intérieurs » surprotégés et à l'expansion du domaine hostile de « l'extérieur ». C'est un phénomène qui a été mis en évidence au Brésil par Teresa Pires do Rio Caldeira (2002) dans son livre *Cidade de muros. Crime, segregação e cidadania em São Paulo*, où l'on voit comment la criminalité (à la fois réelle et perçue) pousse les bourgeoisies locales à trouver refuge dans des enclaves sécurisées, coupées du reste de la ville et de ses dangers.

En fait, dès le milieu des années 1990, le thème des lotissements fermés (*gated communities* en anglais) a occupé une place importante dans la littérature sociologique dénonçant l'accroissement des disparités sociales dans les métropoles contemporaines et la volonté de repli sur soi (et chez soi) des élites économiques.² Cependant, le point ultime des processus de ségrégation est atteint quand des groupes entiers sont enfermés de force dans des quartiers réservés pour assurer la sécurité des classes dirigeantes ou la tranquillité du reste de la population, à l'image des ghettos juifs qui ont marqué l'histoire urbaine d'une grande partie de l'Europe depuis le Moyen Âge jusqu'à la Seconde Guerre mondiale. Parce qu'il permet de dénoncer le sort réservé dans nos sociétés à des communautés mises à l'écart pour des raisons économiques, politiques, ethniques ou religieuses, le ghetto est ainsi devenu l'un des sujets récurrents de la science-fiction critique.

Des villes assiégées : les Carcassonne du futur

Le plus intéressant est de constater que, malgré le passage du temps, le thème de la cité fortifiée n'a rien perdu de son actualité, au contraire. Certes, s'il ne s'agit plus seulement de bâtir de gigantesques murailles de pierre dignes de Jéricho, de Troie ou de Carcassonne — avec l'utilité relative que ces systèmes de défense ont démontrée au cours de l'histoire. Cependant, l'idée d'une enceinte protectrice permettant de séparer les braves gens d'un environnement hostile reste solidement ancrée dans nos imaginaires. Même Thomas More (1990 [1516]), dans son *Utopie*, ne parvient pas à s'en débarrasser quand il décrit la ville idéale d'Amaurote :

Une ceinture de murailles hautes et larges enferme la ville et, à des distances très rapprochées, s'élèvent des tours et des forts. Les remparts, sur trois côtés, sont entourés de fossés toujours à sec, mais larges et profonds, embarrassés de haies et de buissons. Le quatrième côté a pour fossé le fleuve lui-même. (p. 150)

Dans *Parabellum tango*, Pierre Pelot (1980) faisait remarquer à cet égard que les vieilles enceintes n'ont plus d'utilité à une époque où l'on dispose d'autres moyens plus modernes pour écarter les intrus. Cependant, elles continuent à faire partie du patrimoine et ont toujours une forte valeur symbolique pour les élites du domaine de l'Œil désireuses d'affirmer leur supériorité sur les populations qui habitent les zones sinistres de la Hors-Vue :

Les vieilles fortifications de pierre de la Ville, témoins religieusement conservés (et entretenus au fil des jours comme s'il se fût agi d'un cérémonial, d'un culte) d'un temps lointain où la Ville avait encore besoin de fortifications concrètes, dures, solides et méchantes à l'œil (p. 8)

C'est pourquoi dans les films de la série *Divergent*, réalisés à partir des romans de Veronica Roth, Chicago est enfermée derrière une enceinte prodigieuse soi-disant bâtie pour préserver

les différentes factions de la cité (Audacieux, Érudits, Altruistes, Sincères et Fraternelles) qui représentent la civilisation face à la barbarie supposée du dehors (figure 1.2). Soucieux de ne pas divulguer la fin de cette saga d'anticipation destinée aux adolescents et aux adolescentes en rébellion contre l'ordre établi, on ne dira pas que tout le système repose sur un mensonge d'État destiné à maintenir la classe dirigeante au pouvoir...



Figure 1.2 : La skyline de Chicago vue à travers les pylônes électriques qui emprisonnent la ville sous prétexte de la protéger (© Neil Burger, *Divergent*, 2014).

Dans *Globalia*, de Jean-Christophe Ruffin (2005), le système de protection est encore plus perfectionné, puisqu'il est formé de vastes coupoles qui composent un immense réseau de zones de sécurité s'étendant sur tous les continents. Leurs cloisons transparentes servent de frontière avec les « non-zones » (anciennes banlieues et campagnes confondues) qui couvrent la plus grande partie de la planète et où habitent les personnes exclues du système dominant, entre violence et pauvreté. À Los Angeles, le plus vaste de ces districts, les verrières de protection englobent les plages de Santa Monica et de Malibu afin de permettre aux résidents des deux sexes d'aller se baigner sans aucun risque. De manière ironique, Jean-Christophe Ruffin signale que même la cité de Carcassonne, sans doute grâce à son classement au patrimoine mondial de l'humanité, a bénéficié d'un traitement de faveur : « la majestueuse cité avait bien sûr été recouverte par

une coupole de verre, mais cela n'ôtait rien à sa magie médiévale » (p. 161).

Mais qui sont ces ennemis du futur dont il faudra se protéger ? Ce sont pour l'essentiel les descendants et descendantes des classes dangereuses d'aujourd'hui. Dès 1921, dans son roman *Les Condamnés à mort*, Claude Farrère (1921) imaginait que le tout puissant Mac Head Vohr avait volontairement séparé les quartiers des ingénieurs des blocs où sont confinés les ouvriers et leurs familles afin de les empêcher de se révolter contre leurs chefs : « entre les Membres et Gaster, pour reprendre la fable antique,³ se dressait donc, au milieu du *no man's land*, ce rempart de fer, de bronze et d'acier : la cité des machines, la ville-outil » (p. 25). Pour rendre le système encore plus efficace, Kurt Vonnegut Jr. (1950) a installé des nids de mitrailleuses devant les rares portes qui pourraient permettre aux désespérés de Homestead de se lancer contre les zones protégées d'Ilium, dans *Player Piano*. Dans le roman de Jean-Pierre Andrevon (2004) *Le Travail du furet*, les élites se protégeront en utilisant les mêmes techniques. Pour accéder aux quartiers riches du centre de Paris, il faudra passer par des portes sévèrement gardées. Les privilégiés qui vivront dans ces espaces de rêve bénéficieront d'un climat contrôlé et pourront déambuler dans des jardins bien entretenus alors que les pauvres s'entretueront dans les dédales sordides de la Nécrozone, cette banlieue démesurée laissée à l'abandon par les pouvoirs publics.

Il n'y a finalement rien de nouveau sous le soleil de la série télévisée *Trepalium*, où les citoyens et les citoyennes d'Aquaville comptent sur le mur cyclopéen qui ceinture leurs lieux de vie et de travail pour se protéger des misérables sans emploi entassés dans les bidonvilles de la périphérie (figure 1.3). En fait, c'est sans aucun doute George A. Romero qui, avec *Land of the Dead* (2005), a le mieux caricaturé cette peur incontrôlable des autres, instrumentalisée par le Pouvoir, qui nous pousse à nous enfermer dans des prisons pour mieux nous croire libres. Alors que les zombies assoiffés de chair fraîche et de sang ont envahi la planète, les survivants et les survivantes de l'apocalypse se sont réfugiés dans des cités fortifiées, entourées de murs, de gril-

lages électriques et de pièges. Pittsburgh, dominée par un gratte-ciel de luxe réservé aux plus riches, le Fiddler's Green, devient une métaphore de la civilisation nord-américaine où le monde extérieur dans son ensemble est perçu comme une menace mortelle par tous les secteurs d'une société profondément inégalitaire.



Figure 1.3 : Aquaville, la cité dont les habitants et les habitantes ont encore un emploi, est encerclée par une gigantesque muraille impossible à franchir. Le paradis terrestre est bien gardé (© Antarès Bassis et Sophie Hiet, *Trepalium*, 2016).

Des villes fragmentées : classes et communautés

Pire encore, dans les mégapoles de l'avenir comme dans les villes globales du XXI^e siècle, la montée de la violence, l'accroissement des disparités socio-économiques et les revendications identitaires des différentes communautés ethniques ou religieuses vont accélérer l'éclatement de l'espace urbain en un puzzle indéfini d'unités autonomes ou indépendantes les unes des autres qui détruiront l'idée même de la cité conçue comme un « corps politique ».⁴ Dans un article qui a fait date, « Not chaos but walls: Postmodernism and the partitioned city », Peter Marcuse (1995) a ainsi parlé de « villes fragmentées » pour qualifier les agglomé-

mérations postmodernes divisées en différents quartiers bien définis, parfois entourés de murs, qui établissent entre eux des relations interdépendantes mais hiérarchisées en matière de pouvoir.

Cerclon, la ville imaginée par Alain Damasio (2007 [1999]) dans *La Zone du Dehors*, pourrait être le prototype de ce cauchemar urbain pensé pour offrir à chacun et à chacune la place qui lui revient dans une société soi-disant juste (parce qu'elle récompense chacun selon ses capacités) et bien ordonnée (puisque personne ne peut contester le système établi). En détournant le modèle tracé par Tommaso Campanella (1990 [1623]) dans sa *Cité du soleil*, il organise l'espace habité à partir d'un noyau central — le cercle du pouvoir politique et financier — entouré de six autres cercles séparés par des murs. Le plus éloigné est le numéro six, celui des industries et de l'astroport. Le cinq correspond aux employé.es, aux ouvriers et aux ouvrières, aux personnes sans emploi. Dans le quatre habitent plus d'employé.es, moins de chômeurs ou de chômeuses et quelques lettré.es — sans oublier les indispensables prostitué.es (hommes ou femmes). Les secteurs deux et trois sont ceux de la petite et moyenne bourgeoisie. Enfin, le numéro un a été attribué aux individus les plus riches : c'est le secteur résidentiel par excellence. Au-delà du dernier mur s'étend la Zone du Dehors avec ses exclus.es, ses rebelles, ses anarchistes et ses rêveurs ou ses rêveuses qui voudraient voir s'effondrer une société totalitaire parée du masque grimaçant de la démocratie.

Leila, la série dystopique réalisée par Deepa Mehta, Pawan Kumar et Shanker Raman (2019) à partir du roman éponyme de Prayaag Akbar, utilise les mêmes ressorts pour mettre en scène une Inde du futur dominée par des hindouistes fanatiques, obsédés par un idéal de pureté ethnique et religieuse. Grâce au personnage de Shalini, expulsée de son cocon familial au sein de la cité-État d'Aryavarta parce qu'elle a épousé un musulman, on découvre toute l'horreur d'un système politique qui cherche à séparer les communautés en dressant entre elles des barrages infranchissables. Tous les quartiers sont contrôlés par des caméras de surveillance et par des gardes armés qui obéissent

sans discuter aux ordres de leur leader suprême, Joshi — une caricature évidente de l'actuel premier ministre indien, l'ultra-nationaliste Narendra Modi. Dans cet univers totalitaire, fragmenté à l'extrême, où les populations impures sont systématiquement reléguées et pourchassées, les murs structurent tout l'espace urbain : ils isolent Aryavarta de ses banlieues maudites et, pour passer d'un secteur à un autre en franchissant les portails de sécurité, seules les personnes de confiance disposent d'une autorisation (figure 1.4).



Figure 1.4 : Un poste de contrôle à l'entrée du secteur commercial d'Aryavarta (© Mehta, Kumar et Raman, 2019).

Dans notre réalité, le retour des murs a déjà commencé par les lotissements fermés (*gated communities*) qui se sont multipliés aux États-Unis à partir des années 1960-1970 afin de satisfaire le désir des classes moyennes et supérieures de vivre en sécurité dans des espaces protégés. Ces enclaves morcellent le tissu urbain et peuvent devenir de véritables villes dans la ville, avec leurs rues, leurs écoles, leur administration, leur police privée — entraînant la disparition de tous les espaces communs qui pourraient favoriser la mixité sociale, l'échange et la pratique démocratique.

C'est pourquoi la science-fiction les présente systématiquement de manière négative, à l'image de J. G. Ballard (1989) dans son roman *Running Wild*, qui met en scène une société future de plus en plus inégalitaire où les classes supérieures ont choisi de faire sécession et de se regrouper dans des enclos résidentiels sécurisés par de hauts murs, des équipes cynophiles et des caméras de surveillance, comme dans le film angoissant de Rodrigo Pla, *La Zona, propriété privée* (figure 1.5). La situation décrite par Neal Stephenson (1992) dans *Snow crash* est encore plus terrible, avec ses « banlises » (*burbclaves* dans la version originale) qui sont de véritables cités-États dotées d'une constitution, de lois, d'une frontière protégée et de gardiens qui n'hésitent pas à ouvrir le feu sur les suspects avant de formuler les sommations d'usage. Quelques années plus tard, dans *L'âge de diamant*, le même Stephenson (2004 [1995]) enfonçait le clou en évoquant les « claves » ultra-protégées qui caractérisent le nouvel urbanisme de Shangai : « Une partie de la zone était délimitée par une adorable clôture en fer forgé, mais la véritable frontière était défendue par un dispositif baptisé rideau de ronces à chiens — en fait, un essaim d'aérostats quasiment autonomes. » (p. 79)



Figure 1.5 : Entouré.es par les quartiers pauvres de Mexico, les habitants et les habitantes de la Zona ont transformé leur lieu de vie en bastion qui échappe aux lois communes (© Rodrigo Pla, *La Zona*, 2008). Lors de sa sortie en salle, le réalisateur a bien spécifié que, malgré les apparences, il ne s'agissait pas d'un film de science-fiction !

Même Coruscant, la capitale galactique de la saga *Star Wars*, malgré l'épaisse carapace de gratte-ciels qui recouvre le sol de la ville-planète, a pu mettre en œuvre le modèle architectural de la *gated community* grâce à la petite cité de Dômeville bâtie par Lando Calrissian sous les bas-fonds de la mégalopole. Dans *Ambush at Corellia* de Roger MacBride Allen (1995), Luke Skywalker est impatient et inquiet de découvrir la dernière réalisation de son vieil ami, malheureusement située dans des parages peu reluisants. Une fois franchi le portail blindé qui protège cette enclave coupée du monde, on se retrouve devant un paysage urbain inspiré des lotissements fermés largement répandus dans toutes les banlieues des grandes villes américaines : la gigantesque caverne qui se déploie devant lui abrite une petite agglomération formée de pavillons entourés de jardins verdoyants et de petits bâtiments reliés entre eux par des allées bien entretenues. Lando reconnaît lui-même que le voisinage laisse sans doute à désirer mais que le prix du mètre carré est imbattable : avec le loyer d'une maison tout équipée à Dômeville, on ne pourrait même pas se payer un placard au sommet d'une monade de la capitale galactique — ces gigantesques gratte-ciels de plusieurs kilomètres de haut qui doivent leur nom aux fameuses « monades urbaines » de Silverberg, elles-mêmes inspirées de la *Monadologie* de Leibniz (Musset, 2005, p. 172).

Sur Terre, le cas le plus spectaculaire de ce type de pseudo-ville est sans aucun doute Celebration, fondée en 1994 par la compagnie Disney à proximité de son grand parc d'attraction d'Orlando, en Floride, et rebaptisée *Brave New Town* par Douglas Frantz et Catherine Collins (1999) en hommage au *Brave New World* d'Aldous Huxley. À peine trois ans après sa fondation, le sociologue Andrew Ross (1999) faisait remarquer que sa principale raison d'être, aux yeux de ses propres habitants et habitantes (dix mille en 2019), était le refus d'un monde marqué par l'incertitude, la laideur et la violence. Celebration, magnifique exemple d'architecture composite mélangeant différents styles plus ou moins réinventés (classique, colonial, « français » inspiré de La Nouvelle-Orléans, méditerranéen,

victorien...) pourrait donc être perçue comme une sorte d'utopie joviale placée sous le signe de Mickey.

Pourtant, tout n'est pas si simple au pays de la fée Clochette et derrière les oreilles de la souris la plus célèbre du monde pointe le bec d'Oncle Picsou. En effet, comme le spécifie la Charte de Celebration,⁵ cette communauté de privilégiés très majoritairement de race blanche (selon les catégories nord-américaines) ressemble à une ville mais n'est pas une ville. Ayant obtenu le statut d'*unincorporated community*, elle a été détachée des comtés d'Orange et d'Osceola pour éviter que sa population ne partage ses ressources avec les communes voisines, en particulier l'agglomération d'Orlando, forte de ses 1 800 000 âmes. Même si elle dispose d'un bâtiment administratif appelé *Town Hall*, elle n'est pas dirigée par un maire démocratiquement élu, mais par un conseil d'administration dont Disney a fini par se retirer au grand désespoir des résidents et des résidentes historiques. Enfin, pour bien marquer qu'il s'agit d'une communauté privée dont tous les habitants et toutes les habitantes sont propriétaires (à la hauteur de leur investissement initial), le terme « espace public » a été banni de tous les documents officiels, remplacé par celui, plus neutre, de « parties communes » (*common area*).

On peut facilement rattacher ce mode insolite de gouvernance au monde de la science-fiction critique si l'on regarde d'un œil neuf l'épisode 2 de *RoboCop* (1990), au moment où le maire de Détroit apprend que tous les services urbains vont être privatisés et que la mairie sera supprimée, selon une logique de gestion purement néolibérale. D'après lui, ce coup de force va entraîner non seulement la fin des politiques sociales de la municipalité mais aussi, et surtout, la fin de la démocratie locale. Le président tout puissant d'OMNI CONSUMER PRODUCTS (OCP), nouveau maître de la cité, lui rétorque alors en souriant que : « tout le monde est libre d'acheter en bourse nos actions et de devenir copropriétaire de notre cité. Qu'est-ce qui peut être plus démocratique que cela ? ».

Cependant, quand les titres de bourse remplacent les bulletins de vote, ce sont les plus gros portefeuilles qui l'emportent et les citoyens et les citoyennes dépossédés ne sont plus que de

simples consommateurs ou consommatrices d'espace, sans réelle capacité d'agir sur leur environnement.

Guerres de sécession

Le problème est d'autant plus grave quand les élites, désireuses de s'isoler du monde désolé et dangereux qu'elles ont largement contribué à construire, décident de faire sécession. Il ne s'agira plus seulement d'une sécession politique, juridique ou fiscale, affirmée ou non par la présence d'un mur d'enceinte qui peut toujours être franchi, mais bien d'une séparation physique définitive permise par la rupture de toute continuité territoriale. La série de BD *Golden City* (Pecqueur, Malfin, Schelle et Rosa, 1999) est la parfaite illustration de cette hypothèse, puisqu'elle se situe dans un proche avenir où la Terre dévastée par la pollution est devenue une gigantesque décharge qui abrite les derniers débris de l'humanité. Au large des côtes, on peut parfois apercevoir une gigantesque structure flottante qui croise paisiblement sur les flots : c'est Golden City, la cité des riches et des puissants dont rêvent tous les enfants pauvres du continent. À bord, tout n'est que luxe, calme et volupté. Fontaines et cascades rafraîchissent l'air ambiant et adoucissent l'architecture postmoderne de cette ville fermée sur elle-même tel un immense coquillage d'acier (figure 1.6).⁶

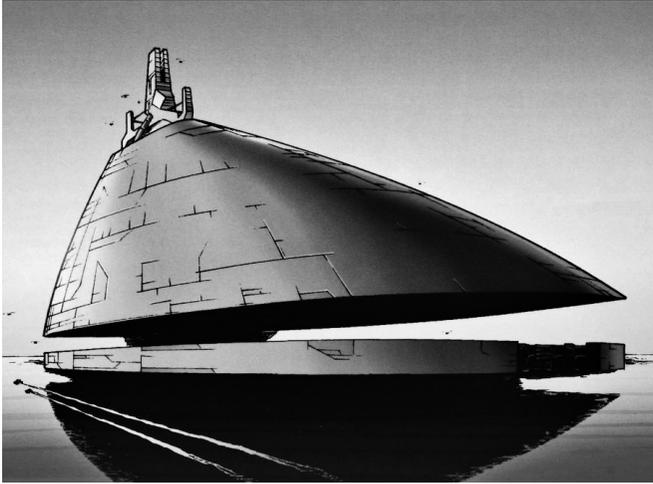


Figure 1.6 : Les passagers et les passagères de Golden City peuvent dormir tranquillement. Leur vaisseau est une forteresse flottante qui n'accoste dans aucun port par peur de voir les populations misérables du continent se lancer à l'abordage (© Pecqueur, Malfin, Schelle et Rosa, 1999, p. 9).

Pur délire de science-fiction ? Pas du tout. Depuis plusieurs années, les projets de ce type se multiplient, même s'ils ont du mal à se concrétiser. Au début des années 2000, une entreprise de Floride prétendait vouloir lancer un *Freedom Ship* pouvant accueillir quarante ou cinquante mille passagers fortunés qui passeraient leur vie à faire le tour du monde, à l'abri des voleurs et, surtout, des impôts. Haut de vingt-cinq étages, long de 1,6 kilomètre et pesant 2,7 millions de tonnes, il hébergerait des hôpitaux, des écoles, des magasins, des jardins et même un petit aéroport destiné aux hommes d'affaires soucieux de ne pas se couper complètement de leurs bureaux de New York, Londres ou Hong Kong. China Miéville (2007) (le grand écrivain de science-fiction auteur de *Perdido Street Station*) considérait que ce projet était une utopie perverse dont le principal intérêt était d'offrir un paradis fiscal nomade à ses passagers.

Néanmoins, l'idée de créer des micro-États situés hors des eaux territoriales pour contourner les lois nationales et internationales (mais aussi pour échapper aux aléas climatiques qui

vont se multiplier et s'intensifier dans les décennies à venir) a fait son chemin, comme le prouvent des propositions telles que l'Oasis des mers d'Emerson Stepp, Refusion de la team 3DA ou le SESU Seastead de Marko Järvela — le tout avec la bénédiction du Seasteading Institute, une organisation officiellement sans but lucratif qui prétend sauver l'humanité en développant le concept de villes flottantes dotées d'une très grande autonomie politique.⁷

Mais cette sécession maritime n'est qu'une première étape. Si l'on veut continuer à dominer le monde sans risquer de voir son refuge pris d'assaut par une bande de pirates assoiffés d'or et de sang ou par des misérables entassés sur des bateaux gonflables, autant viser plus haut, plus loin, plus fort. À Coruscant, par exemple, les adresses les plus prestigieuses correspondent à de véritables îles célestes, les griffeciels (*skyhooks*), qui se dressent au-dessus des plus impressionnants immeubles de la capitale galactique. Elles sont réservées aux magnats de la Bourse, aux vedettes de l'HoloNet ou aux seigneurs du crime organisé.

Les citoyens et les citoyennes les plus riches de Grande-Ville, dans le roman *Meddik*, de Thierry Di Rollo (2008), peuvent quant à eux s'installer dans des « DomAir » flottant à plus de deux mille mètres d'altitude. La compagnie Skies Above, conceptrice de ces maisons hors de prix, garantit à sa clientèle qu'elle sera enfin en sécurité et qu'elle verra le ciel d'une tout autre manière.

Malgré ces perspectives alléchantes, le *nec plus ultra* de la sécession résidentielle sera peut-être un jour de s'affranchir totalement des liens avec notre planète et de s'installer au-delà de la dernière couche de l'atmosphère. À Coruscant, seuls l'empereur et quelques oligarques richissimes peuvent s'offrir le luxe d'une telle « résidence orbitale », à savoir un satellite artificiel aménagé pour héberger plusieurs centaines de personnes dans des conditions idéales. L'idée avait déjà été explorée par Ben Bova en 1978 dans son roman *Colony*, où une poignée de privilégiés vivront demain (c'est-à-dire en 2008 — trente ans à peine après la première édition du roman) à bord d'Île Un, tube géant de plus de vingt kilomètres de long suspendu dans le vide à quatre cent mille kilomètres de la Terre.⁸ Loin de ce nouvel Édén,

des milliards d'êtres humains croupiront dans la misère sur une planète surpeuplée.

Le même concept a été repris par Neill Blomkamp dans *Elysium* (2013) pour héberger les nanti.es du futur qui auront fui des villes polluées, ruinées, saccagées et livrées à la violence des gangs. À l'abri du monde et de ses maladies, l'élite vivra paisiblement dans une énorme station spatiale en forme d'anneau que la populace de l'an 2154 regardera d'en bas comme un paradis inaccessible (figure 1.7).

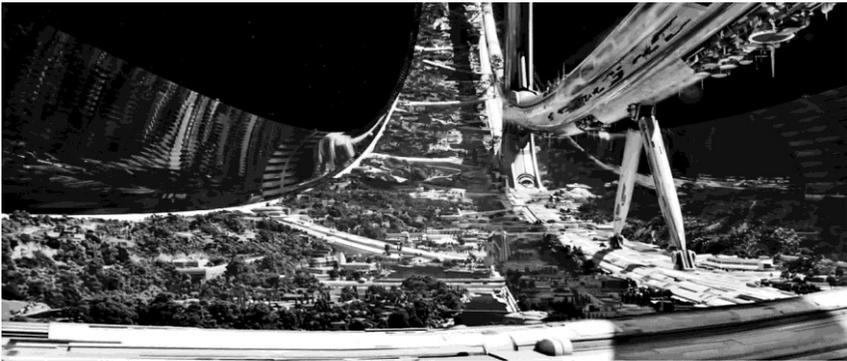


Figure 1.7 : En orbite autour de la Terre, la station Elysium permet à ses habitants et à ses habitantes de jouir de tous les plaisirs de la vie alors que la violence, la maladie et la pauvreté sont le lot quotidien de celles et ceux qui sont resté.es au sol (© Neill Blomkamp, *Elysium*, 2013).

On notera que pour dessiner cette *gated community* de l'extrême, l'équipe du film s'est directement inspirée du Tore de Stanford, cité spatiale conçue en 1975 par l'Université de Stanford pour la NASA afin d'héberger jusqu'à dix mille personnes. Tournant sans arrêt sur elle-même, cette grande roue disposerait d'une gravité artificielle proche de la gravité terrestre grâce à la force centrifuge générée par son mouvement de rotation (figure 1.8).



Figure 1.8 : Vision d'artiste de l'intérieur du Tore de Stanford, modèle de la station Elysium du film éponyme de Neill Blomkamp (© Don Davis, Nasa, <https://space.nss.org/stanford-torus-space-settlement>).

Ghettos d'ailleurs et de demain

Si l'on a peur de son voisinage parce qu'il parle une langue bizarre, parce qu'il est différent, parce qu'il fait du bruit, parce qu'il sent mauvais, parce qu'on le soupçonne de vouloir nous égorger ou, pire encore, de vouloir nous cambrioler, on a le choix entre l'exil doré de la population de Golden City et d'Elysium ou l'enfermement des groupes indésirables dans un ghetto. C'est une vieille technique qui a fait ses preuves pendant plusieurs siècles pour isoler les communautés juives en Europe, ainsi qu'au Proche et au Moyen-Orient — même si elles n'ont pas été les seules à souffrir d'une telle politique de ségrégation et d'exclusion, comme on a pu le voir au temps de l'apartheid en Afrique du Sud. De manière métaphorique, Neill Blomkamp a d'ailleurs utilisé le lourd passé raciste de son pays pour mettre en scène des hordes de clochards de l'espace regroupés dans le fameux « District 9 », un bidonville sordide qui rappelle les *townships* entourant

Johannesburg (figure 1.9). Ce nom n'a pas été choisi au hasard puisqu'il fait référence au « District 6 » du Cap, quartier dont les habitants et les habitantes de couleur ont été expulsé.es par le gouvernement en 1966 pour faire place à des populations blanches.



Figure 1.9 : Le District 9 où se sont installés des extra-terrestres considérés comme répugnants, violents et voleurs, est une source de troubles pour les habitants et les habitantes de Johannesburg, quelle que soit la couleur de leur peau — une façon comme une autre de favoriser l'unité d'une nation encore fracturée par les séquelles de l'apartheid (© Neill Blomkamp, *District 9*, 2009).

La science-fiction a souvent repris le thème crucial du ghetto pour dénoncer tous les types d'oppression et de domination exercés contre certaines communautés par des sociétés considérées comme injustes selon des critères qui peuvent varier, mais qui recourent généralement les cinq formes de base définies par Iris Marion Young (1990) dans son ouvrage *Justice and the Politics of Difference* : exploitation, marginalisation, privation de pouvoir, impérialisme culturel et violence.

Afin d'atteindre leur but sans créer de polémiques superflues, auteurs, autrices et scénaristes de science-fiction ont généralement choisi de mettre en scène des individus et des groupes

persécutés qui n'existent pas (ou pas encore) : par exemple, les mutants. Dans son roman *Slan*, dont l'action se passe sur la Terre du futur, A. E. van Vogt (1946) évoquait ainsi les pogroms organisés contre les Slans, créatures d'une grande beauté largement supérieures aux êtres humains normaux. Reconnaisables aux deux cornes dorées qui ornent leur front, elles sont accusées par les autorités de la planète de préparer la disparition de notre espèce et servent de boucs émissaires à un gouvernement dictatorial jouant sur la peur de l'autre pour manipuler les masses. Publié sous forme de feuilleton en 1940 alors que l'idéologie hitlérienne semblait sur le point de submerger l'Europe, ce livre est, bien entendu, une magnifique réflexion politique sur le racisme, le droit à la différence, les discriminations ethniques autant que sociales... et sur les horreurs d'un pouvoir totalitaire.

Mais que faire de ces mutants et mutantes nuisibles en attendant la solution finale ? Il faut bien sûr les empêcher de contrarier les honnêtes gens. Dans *La cité du grand juge*, du même A. E. van Vogt (1993 [1957]), des milliers d'individus qui ont souffert de radiations nucléaires vivent à l'intérieur d'un « Périmètre de Relégation Assignée Préalablement à la Ségrégation Permanente », la cité Prapsp. Dans cet espace clos, étroitement surveillé par les forces de l'ordre, des êtres mi-humains, mi-animaux occupent un dédale de maisons grises recouvertes par un brouillard perpétuel. La cité Prapsp semble avoir servi de modèle au Terrarium Nord d'Anjor, sur la planète Ut-Gen, imaginé par Pierre Bordage dans *Les Guerriers du silence*. Ce vaste complexe souterrain est un véritable ghetto où sont confinés les descendants et les descendantes des personnes atteintes de bêtazoomorphie à la suite de la catastrophe nucléaire de l'an 3519.

On retrouve le même type de quartier dans les premières aventures de John Difool (*Avant l'Incal*, Jodorowky et Janjetov, 2002) avec l'enclave sinistre assignée aux mutants et aux mutantes de la Cité Puits de Terra 2014. Un gigantesque mur de béton surmonté de fils de fer barbelés interdit aux populations reléguées de se répandre dans la ville. À l'intérieur, des êtres

hybrides à l'aspect répugnant (mais le plus souvent pleins de compassion) occupent des taudis infâmes. Sur la porte blindée qui bloque l'entrée, les trois lettres GTO sont tracées à la peinture rouge (figure 1.10). Ce sigle peut être interprété de deux manières complémentaires : il s'agit à la fois des initiales de l'anglais *Genetically Transformed Organisms* (« Organismes génétiquement modifiés »), mais aussi d'un jeu d'écriture avec le mot « ghetto ». D'ailleurs, comme dans *La cité du grand juge*, les entrées et les sorties de ce district misérable sont strictement réglementées : si un mutant parvient à s'échapper avant l'âge légal de sa majorité (21 ans), il peut être abattu sans sommation par les chasseurs urbains et par les *Aristos* qui occupent les étages supérieurs de la cité verticale.



Figure 1.10 : Au fond de la Cité-Puits de Terra 2014, le ghetto réservé aux mutants et aux mutantes reprend tous les codes architecturaux du genre : un mur démesuré surmonté de fils de fer barbelés et de tessons de bouteille, une porte inexpugnable, un environnement dégradé et souillé (© Jodorowsky et Janjetov, *Adieu le père*, 2002).

C'est donc de manière tout à fait logique que le même vocabulaire est employé dans les romans de l'ancien « Univers étendu » de

Star Wars pour identifier les zones réservées à des populations considérées par l'administration impériale comme inférieures (sur le plan racial) ou dangereuses (sur le plan social). Comme nous l'apprend Michael Stackpole (1999) dans *Le jeu de la mort*, l'enclave non-humaine la plus importante de Coruscant, sous le règne raciste de Palpatine, est une partie de la mégalopole qui a été baptisée Invisec. Ce mot est la contraction inversée de l'expression « secteur invisible » parce que personne ne veut admettre son existence, un peu comme les camps de concentration nazis en Allemagne, de 1933 à 1945. Les autorités utilisent un vocabulaire plus technocratique, mais tout aussi effrayant, pour désigner cet ensemble honteux, isolé du reste du monde par des murs gigantesques : la « Zone de protection anti-non-humains ».

Ce quartier fermé, auquel on doit ajouter plusieurs secteurs satellites, regroupe des millions de créatures qui dépendent du bon vouloir des autorités militaires pour pouvoir se déplacer. La population de l'Invisec constitue donc un gigantesque réservoir de main-d'œuvre peu qualifiée et bon marché, prête à tout pour obtenir un permis de travail provisoire lui permettant d'accéder aux quartiers riches de la capitale : « Le marché noir y prospère. Les non-humains munis d'une carte de travail peuvent quitter l'Invisec pour partir trimer ailleurs. Les autres se voient contraints de s'échiner dans les usines alentour » (Stackpole, 1999, p. 136). Toute ressemblance avec la situation des migrants et migrantes mexicaines ou centraméricaines cherchant à rejoindre les États-Unis ou avec celle des Palestiniens et des Palestiniennes confiné.es par Israël dans la bande de Gaza est laissée à la libre interprétation des lecteurs et lectrices du roman...

Dans la même veine, la Felicidad décrite par Jean Molla (2005) est ceinturée de ghettos : ses seize millions d'âmes sont répartis entre neuf millions de citoyens et citoyennes logé.es dans quatre-vingt-dix-huit zones résidentielles et sept millions de personnes reléguées dans quinze gigantesques « enclaves » entourées de murs. Quelques rares portes, étroitement contrôlées par les forces de l'ordre, permettent d'accéder à de gigantesques bidonvilles où règnent sans partage la misère et la maladie.

Cependant, le regard porté par Jean Molla sur les enclaves de Felicidad est assez original, parce qu'il montre en quoi ce type de quartier participe activement au système économique dominant. On apprend ainsi que toutes les activités lucratives (commerce, prostitution, jeux, trafic de drogue...) sont contrôlées par des parrains qui vivent en fait dans les zones privilégiées de la capitale. Comme à Coruscant, le périmètre théoriquement hermétique de ces enclaves est percé d'une multitude de points de passage non-officiels qui facilitent les échanges. De façon ironique, l'auteur souligne même que la grande liberté d'entreprise qui règne dans ces territoires situés hors la loi les a transformés en zones franches très attirantes pour les investisseurs, en parfaite concordance avec les préceptes ultralibéraux de « l'Organisation mondiale des échanges économiques » (p. 169).

C'est ce que rappelle Philippe Gervais-Lambony (2003) quand il parle des modèles ségrégatifs sud-africains à la grande époque de l'apartheid : malgré la volonté du système d'isoler des populations considérées à la fois comme inférieures et menaçantes, les habitants et les habitantes des *townships* exerçaient (et exercent toujours) des fonctions essentielles pour la société dans son ensemble, puisqu'on les emploie comme ouvriers, femmes de ménage, employé.es dans les services et dans le secteur tertiaire formel ou informel (p. 121). En fait, dans notre réalité autant que dans la science-fiction, la marginalité spatiale ou sociale imposée par le ghetto n'interdit pas l'intégration économique à l'échelle de la ville — ce qui doit nous pousser à relativiser la notion même d'exclusion.

Conclusion

Dans *Tous à Zanzibar*, comme on l'a vu plus haut, John Brunner reprenait les idées des sociologues de l'École de Chicago pour rappeler que, dans un contexte de forte pression démographique, l'être humain agit comme tout animal territorialisé pour identifier et défendre ce qu'il considère comme son espace vital. Dans *L'Orbite déchiquetée*, il va encore plus loin afin de dénoncer le caractère raciste d'une société nord-américaine qui n'a pas encore digéré son passé esclavagiste et où les communautés

ethniques font tout leur possible pour vivre les unes à côté des autres sans avoir à se fréquenter : « Nous mettons des mines dans nos jardins, nous fermons nos frontières, nous barricadons nos villes avec des lignes MacNamara⁹ pour séparer les Blancs des Noirs. Nous divisons, divisons, divisons ! » (Brunner, 1971 [1969], p. 348).

Il rappelle à cette occasion, en s'inscrivant dans la logique du processus de « succession raciale » étudié entre autres par Robert Ezra Park et Ernest Burgess (1925), que la fuite de la bourgeoisie blanche vers les banlieues des grandes villes a entraîné l'effondrement économique et social des zones centrales, les transformant en ghettos pourrissants réservés à des populations noires sans ressources, incapables d'entretenir le patrimoine architectural dont elles ont involontairement hérité. Il n'y a donc pas nécessairement besoin de murs pour définir un ghetto.

Heureusement, l'histoire nous apprend que, depuis la Grande Muraille de Chine jusqu'à la clôture de sécurité d'Israël en passant par le mur d'Hadrien et le rideau de fer, toutes les barrières sont faites pour être franchies, n'en déplaise à tous les Donald Trump de toutes les galaxies, même les plus lointaines. C'est par exemple le cas dans le film d'Andrew Niccol *Time Out* (*In Time* en version originale) où la monnaie a été remplacée par un capital temps garanti par la banque centrale. Si les riches sont presque immortels, ce n'est pas le cas de celles et ceux dont l'horloge biologique a été programmée pour s'arrêter à l'âge de vingt-cinq ans. À partir de cette date fatidique, les damné.es de la Terre n'ont plus qu'une seule année à vivre dans l'angoisse du lendemain. Pour gagner quelques heures, grappiller une poignée de minutes ou de secondes, il faut donc travailler sans relâche, tuer, voler ou espérer un héritage miraculeux.

Bien entendu, ces disparités sociales s'inscrivent matériellement dans les territoires urbains. Alors que les membres des classes supérieures coulent des jours heureux au cœur de New Greenwich, les autres survivent difficilement dans des ghettos sinistres comme celui de Dayton, où les travailleurs et les travailleuses éreinté.es par des cadences infernales peuvent, le

soir venu, acheter un pack de six bières pour le prix modique d'une heure de leur vie. Les différents secteurs de la ville sont verrouillés par un système de zones temporelles (*Time Zones*) mis en place pour empêcher les différentes catégories de population de se mélanger (figure 1.11).



Figure 1.11 : Les zones temporelles hermétiques de *In Time* matérialisent dans l'espace urbain les inégalités qui structurent l'ensemble de la société (© Niccol, *In Time*, 2011).

Cependant, le système finit par s'effondrer grâce au combat mené par Will Salas et sa compagne, Sylvia Weis, et des milliers de misérables enfin libéré.es de leurs chaînes temporelles submergent les postes frontières pour se répandre dans les rues de l'enclave réservée aux anciens maîtres de l'éternité. Ce sont les mêmes scènes que l'on a pu voir à Berlin dans la nuit du 9 novembre 1989, quand les habitants et les habitantes de la capitale séparée en deux par le rideau de fer ont enfin pu se rejoindre et démolir fraternellement, avec tout ce qui leur tombait sous la main, le mur, symbole de leur double enfermement.

Les villes divisées et fragmentées de demain telles que nous les représentons les récits d'anticipation ou de science-fiction ne sont donc que le reflet à peine déformé de nos métropoles contemporaines. C'est pourquoi, depuis la *Metropolis* de Fritz Lang (1927) jusqu'au Los Angeles de *Blade Runner 2049* (2017), les cités du futur et parfois de l'ailleurs semblent toutes bâties sur les

mêmes schémas dystopiques : gigantisme, surpopulation, hyperconcentration des activités industrielles et commerciales, pollution, violence, peur de l'autre, racisme, oppression des minorités ethniques, exploitation des classes sociales inférieures — sans oublier un péché impardonnable, la destruction de la nature. Dans ces mondes urbains insoutenables, l'érection de murs destinés à assurer la sécurité des uns et l'enfermement des autres n'est que l'expression d'un échec universel : celui d'une utopie fondée sur la capacité de l'être humain à surmonter ses différences. Ce n'est d'ailleurs pas le rôle de la science-fiction : Philip K. Dick et A. E. van Vogt n'étant ni Thomas More ni Tommaso Campanella, ils ne cherchent pas à imaginer un monde meilleur, mais à dénoncer nos faiblesses, nos erreurs et peut-être nos crimes. Cependant, si l'on y réfléchit bien, serait-il vraiment agréable de vivre dans la société rationnelle mais totalitaire d'Amaurote ou de la Cité du Soleil ?

Notes

1. Ce texte est une reprise actualisée et approfondie du chapitre 9 du livre d'Alain Musset (2019) *Station Metropolis-Direction Coruscant. Ville, science-fiction et sciences sociales*.

2. Voir à ce sujet les études d'Edward J. Blakely et Mary G. Snyder (1997) ou Setha Low (2003). D'accès plus facile grâce à la volonté de l'auteur de travailler à la fois sur le réel et sur l'imaginaire, entre présent et avenir, on retiendra surtout *City of Quartz. Excavating the Future of Los Angeles* de Mike Davis (1992). En France, la question a été traitée, entre autres, par Renaud Legoix (2003), Guénola Capron (2006) et Céline Loudiers-Malgouyres (2013).

3. Allusion à la fable de La Fontaine, *Les membres et l'estomac*, qui raconte comment les membres du corps humain ont décidé un jour de se rebeller contre l'estomac (*Gaster* en latin), accusé de profiter du travail de tous sans rien faire en échange.

4. Voir, par exemple, les travaux de Nicole Haumont et Jean-Pierre Lévy (1998), Françoise Navez-Bouchanine (2002) et Carrel, Cary et Wachsberger (2013).

5. Le site de Celebration est facilement consultable : <http://www.celebration.fl.us/>

6. La même thématique a été développée par Matthew Mather (2014) dans *The Atopia Chronicles*, dont l'action se déroule à bord

d'une île artificielle où se sont réfugiées les élites mondiales pour échapper à une Terre ravagée par la pollution.

7. Pour en savoir plus sur les idées du *Seasteading Institute* : <https://www.seasteading.org/>. L'un des fondateurs de ce *think tank* tout dévoué à la finance internationale (malgré ses discours philanthropiques) n'est autre que Patri Friedman, petit-fils de Milton Friedman, l'économiste ultralibéral dont les idées ont inspiré les politiques de l'État chilien après le coup d'État d'Augusto Pinochet en septembre 1973.

8. Cette structure s'inspire directement des projets de stations cylindriques proposées par le physicien nord-américain Gerard K. O'Neill (1977) pour coloniser l'espace.

9. Il s'agit d'une allusion à Robert McNamara, secrétaire à la Défense des gouvernements Kennedy et Johnson (1961-1968), puis directeur de la Banque Mondiale (1968-1981). On lui doit la doctrine de la riposte graduée consistant à utiliser l'arme nucléaire pour contrer toute attaque de l'Union soviétique. Mais MacNamara est aussi le nom du héros du film de Billy Wilder, *One, Two, Three* (1961), dont le rêve est de pouvoir exporter de l'autre côté du rideau de fer la boisson mythique dont il est le représentant à Berlin-Ouest : le Coca-Cola.

Chapitre 2

Quand il n'y a plus de frontières entre la nature et la ville... Du roman-pyramide au roman-labyrinthe : les schémas narratifs des écofictions situées dans un espace urbain

Miruna Craciunescu
Université Laval (Canada)
Université de Gand (Belgique)

Introduction

L'espace urbain n'est sans doute pas le premier que l'on associerait spontanément à la littérature environnementale. Que celle-ci se propose de revisiter les *topoi* que l'on associe à une représentation idyllique de la nature comme *locus amoenus*, ou les manifestations d'une force brutale qui peut prendre la forme d'une tempête, d'une éruption volcanique ou d'un tremblement de terre, l'écofiction situe traditionnellement son intrigue dans un espace qui correspond à ce que la littérature anglo-saxonne connaît sous le terme de *wilderness*, défini comme de vastes étendues sauvages, dépourvues de présence humaine et volontairement mises à l'écart de tout projet de développement urbain — voire plus généralement, de tout développement humain, puisque les espaces périurbains et ruraux ne font pas non plus partie des lieux auxquels s'intéressent les auteurs qui s'inscrivent dans la tradition du *nature writing*.

De nombreuses écofictions contemporaines semblent toutefois avoir pour particularité de décentrer les enjeux qui ont longtemps été associés à la tradition essentiellement anglo-saxonne du *nature writing* en situant la ville *dans la continuité* du monde naturel. Leur trame narrative ne se situe pas nécessairement dans de vastes espaces dénués de présence humaine, ce qui ne les empêche guère d'accorder une attention particulière à la fragilité

des lieux contemporains, ni de remettre en question les rapports que les sociétés actuelles entretiennent avec leur environnement naturel. Bien au contraire, la perspective qu'ils adoptent met habituellement en avant les victimes, humaines et non-humaines, dont la survie ou la qualité de vie est gravement compromise par cette expansion problématique de l'espace urbain. Or, du fait même de cet effritement entre la nature et la ville, il devient de plus en plus difficile de déterminer quelles œuvres seraient susceptibles d'appartenir à un corpus écofictionnel, et quelles œuvres devraient en être exclues.

Dans son *Essai d'écopoétique*, Pierre Schoentjes (2015) met en lumière cette difficulté, en soulignant que les quatre critères thématiques retenus par Lawrence Buell (1995) dans sa définition du corpus écofictionnel relèvent davantage d'un engagement éthique à l'égard du monde naturel que d'une esthétique environnementale.¹ L'engagement caractérise désormais de larges pans de la littérature contemporaine,² et il ne s'agit pas là d'un critère suffisant pour déterminer quelles pourraient être les spécificités de la littérature environnementale. Les études thématiques consacrées à ce corpus devraient donc sans doute s'attacher à mettre davantage en lumière les modalités selon lesquelles l'écofiction répond à des exigences formelles.

À la lumière de ces considérations, je propose d'examiner la structure narrative de quelques écofictions contemporaines d'expression française, en cherchant à démontrer que la représentation de l'espace urbain répond fréquemment, à travers ce corpus, à certaines conceptions de la collectivité qui me semblent caractéristiques de la littérature environnementale. Je m'appuierai pour ce faire sur deux études de cas, qui illustrent particulièrement bien la logique narrative à laquelle répondent les représentations de la ville dans les écofictions situées dans un environnement urbain, dans lesquelles les grandes agglomérations apparaissent comme des lieux où la cohabitation forcée entre différents individus, et différentes espèces, ne peut qu'aboutir à une multiplication des conflits. Toutefois, avant de m'intéresser aux écofictions situées dans un espace urbain, je démontrerai que la ville n'est pas absente de la tradition essentiellement anglo-saxonne

du *nature writing*, puisqu'elle sert souvent d'antithèse à ce que l'auteur américain Henry David Thoreau appelait « la vie dans les bois » dans son ouvrage éponyme paru en 1854.

L'environnement naturel et l'espace urbain : une antithèse constitutive du corpus écofictionnel ?

Conformément au schéma établi par *Walden ou la Vie dans les bois*, qui demeure jusqu'à ce jour une référence incontournable en matière de littérature environnementale, l'intrigue la plus aisément reconnaissable du corpus écofictionnel consiste à mettre en scène un personnage qui fuit les agglomérations urbaines, en espérant trouver au contact de grands espaces naturels un sentiment d'aventure, d'émerveillement ou de paix intérieure dont le mode de vie urbain entraînerait prématurément la perte au sortir de l'enfance. Les romans contemporains d'expression française qui s'inscrivent dans cette tradition contribuent à la mettre au goût du jour, tout en prenant soin de la modifier conformément à l'horizon d'attente du public auquel ils s'adressent, ce qui donne parfois lieu à des conceptions très différentes de l'expérience que représente la vie dans les bois.

Les schémas narratifs que l'on associe traditionnellement au corpus écofictionnel. L'exemple de Sylvain Tesson

On peut songer, en France, à l'exemple de Sylvain Tesson (2011), dont le roman à succès *Dans les forêts de Sibérie* apparente la taïga à un espace vital primaire, mais aussi à un lieu étranger, dont l'attrait s'explique en partie à travers l'exotisme que représente à ses yeux « le contact des hommes de bois russes », qui procure à son narrateur « un apaisement, né du sentiment d'avoir trouvé l'environnement humain où [il] aurai[t] voulu naître » (p. 74). Récusant explicitement le terme de « fuite » pour qualifier son attrait pour la vie dans les bois, Tesson perçoit son déménagement temporaire dans une cabane aux bords du lac Baïkal comme une expérience *scientifique* visant à ralentir le rythme de son existence pour la réduire à quelques activités qu'il juge essentielles, comme « lire, tirer de l'eau, couper le bois, écrire et verser le thé »³ (p. 43), ce qu'il oppose fondamentale-

ment au rythme de vie parisien, dont le stress, la multiplication des rencontres et les événements culturels demeurent pour lui des éléments incontournables en matière d'urbanité. Chez Tesson, la vie dans les bois n'apparaît cependant pas comme une véritable alternative au pôle d'attraction parisien, mais plutôt comme une tentative de prouver à ses lecteurs parisiens, en adoptant une méthode expérimentale — ce qui renforce l'idée selon laquelle cette aventure est destinée à être limitée dans le temps —, qu'il existe bel et bien d'autres manières de vivre en-dehors de cet horizon culturel.

Cette approche se distingue nettement de ce que l'on pourrait appeler l'« exotisme de la proximité »⁴ que pratique Blaise Hofmann (2007) dans son court récit *Estive*, dans lequel il relate les cinq mois qu'il a passés à exercer le métier de moutonnier dans sa Suisse natale, après avoir longtemps écrit sur ses voyages dans des pays étrangers. À la différence de Tesson (2011), qui a situé le lieu de son « ermitage » (p. 10) dans une Russie dont il apprécie, avec la curiosité d'un touriste, les effets d'exotisme que lui procurent aussi bien la toponymie des lieux-dits qu'il parcourt (« dans les villages, on trouve la « rue du Travail », la « rue de la révolution d'Octobre », p. 21) que les idées reçues qu'il découvre au gré des conversations — vers le milieu de l'ouvrage, il s'émerveille ainsi du fait que la taïga représente à son avis un refuge pour les Russes, qui y puisent un réconfort à l'idée qu'il existera toujours un lieu où ils pourront échapper à la surveillance de l'État : « Cette idée est ancrée dans l'inconscient. Les villes sont des expériences provisoires que les forêts recouvriront un jour » (p. 183-184) —, Blaise Hofmann (2007) a choisi de s'établir temporairement dans « une vallée sans culture, sans habitants à l'année, sans dialecte [...] sans rassemblement et sans fête » (p. 27), à partir de laquelle il est susceptible d'observer la réalité d'un berger du XXI^e siècle.

« La montagne est belle, depuis la ville ». Blaise Hofmann et l'exotisme de la proximité

Si le lieu de son escapade naturelle était volontairement dénué des charmes que l'on serait porté à associer à l'image publicitaire

que la Suisse s'est forgée pour attirer les habitants des métropoles européennes vers ses pistes de ski et ses sentiers de randonnée, c'est sans doute pour s'éloigner de la méfiance qui a longtemps plané en Europe au sujet de la littérature régionaliste, après que celle-ci ait fait l'objet d'une récupération politique qui visait à promouvoir « l'attachement au terroir, les racines, les concepts racistes du *Blut und Boden* »⁵ (p. 25), comme l'a fait valoir Claire Jacquier (2019) dans un essai où elle démontre que la résurgence relativement récente de ce courant littéraire s'effectue, en Suisse comme en France, en-dehors de toute idéalisation d'un passé national. Dans un tel contexte, lorsque Blaise Hofmann (dans Craciunescu et Hofmann, février 2020) qualifie son voyage de « retour aux sources », cette expression ne fait pas référence au mode de vie traditionnel d'une culture suisse qui puiserait ses racines dans l'expérience répétée de la transhumance, laquelle aurait forgé le caractère supposément placide de la population helvétique. Cette expression fait plutôt référence à son désir de découvrir le quotidien de ses aïeux paysans, avant la coupure qui a réduit la proportion de Suisses qui vivaient dans une zone rurale d'environ 62 % au début du XIX^e siècle, à moins de 3 % en 2018 (Jacquier 2019, p. 25).

« La montagne est belle, depuis la ville », note ainsi Blaise Hofmann (2007) dans un passage où il compare les Alpes à la mer vue par un naufragé qui ne songerait pas à « photographie[r] [...] le soleil qui se couche sur l'horizon » (p. 75), en rappelant à ses lecteurs qu'il s'agit là, comme chez Tesson, d'un mode de vie auquel une population urbaine peut difficilement s'accoutumer, dans la mesure où celui-ci est loin de correspondre aux clichés que lui a associé le genre de la littérature pastorale. Dans ce récit qui s'adresse majoritairement à un public urbain, il fait valoir que les grands espaces naturels sont des lieux qui fascinent à *condition de ne pas y habiter*, c'est-à-dire à condition de n'y être que de passage, pour des vacances où l'on accepte de « dorm[ir] dans une grange sur de la paille odorante » pour s'aventurer « hors des sentiers battus » (p. 154). Les habitants de ces régions, en revanche, sont loin de jouir de vacances dans leur vie quotidienne : au lieu d'avoir trouvé dans ces montagnes l'insou-

ciance, la simplicité et la douceur de vivre que la littérature du XVII^e et du XVIII^e siècle a durablement associées à l'image d'un berger ou d'une bergère faisant paisiblement paître ses bêtes dans un décor enchanteur, le narrateur d'Hofmann ne cache pas à ses lecteurs qu'il a éprouvé de sérieuses difficultés à se lever tous les jours à cinq heures du matin pour affronter la pluie, les mouches et la mort des agneaux qui, pour des raisons mystérieuses, survient ponctuellement dans le troupeau dont il a la garde.

S'il va sans dire que les auteurs d'*Estive* (Hofmann, 2007) et des *Forêts de Sibérie* (Tesson, 2011) ne seraient guère prêts à échanger le confort qu'offrent les grandes métropoles contre le dénuement matériel d'une vie passée au contact de la nature, sur laquelle ils jettent un regard étranger, il n'en demeure pas moins que le choix de situer leur intrigue dans ces vastes terrains dénués de présence humaine s'explique par les émotions positives qui sont fréquemment associées à l'environnement « sauvage ». L'idée même de l'existence de ces espaces sauvages est rassurante, puisqu'il s'agit d'un *ailleurs* qui offre une alternative concrète aux espaces de vie artificiels que représentent les agglomérations urbaines dans leurs diverses configurations. Toutes les écofictions contemporaines ne tiennent cependant plus pour acquis que cette alternative existe bel et bien.

De nombreux romanciers semblent effectivement accepter le postulat selon lequel l'effritement de ces espaces aurait déjà atteint un cours irréversible, au point où il conviendrait d'affirmer que la frontière entre la nature « sauvage » et la nature « domestiquée » est non seulement ténue, mais relève largement d'une vue de l'esprit.

La structure narrative des écofictions situées dans un espace urbain

Il serait tentant d'associer la littérature environnementale à un certain nombre de problématiques qui pourraient être considérées non seulement comme des indicateurs fiables de la sensibilité dont elle fait preuve à l'égard du monde naturel, mais également comme des « marqueurs » exprimant de façon cons-

tante le type de traitement littéraire dont les enjeux environnementaux sont le plus susceptibles de faire l'objet de la part des auteurs qui perçoivent leurs œuvres de création comme des expériences de pensée visant à développer l'empathie de leurs lecteurs vis-à-vis des espèces les plus vulnérables. Dans l'ouvrage qu'elle a consacré à l'imaginaire de l'extinction, Ursula Heise (2016) fait ainsi apparaître que le discours élégiaque représente de loin l'expression privilégiée de l'inquiétude croissante ressentie par les auteurs contemporains face à l'appauvrissement croissant de la biodiversité ; au point où il est difficile de trouver, du moins dans la littérature américaine, des récits qui choisissent, par exemple, d'adopter un ton humoristique pour parler de la disparition d'une espèce causée par les activités humaines, en faisant l'impasse sur le sentiment de deuil, de mélancolie et de lamentation qui résultent habituellement d'un traitement militant des problématiques écologiques dans un texte littéraire.⁶

L'écofiction urbaine : un nouveau genre tragique⁷

Dans les réflexions qu'il propose sur la logique narrative qui sous-tend la comédie et la tragédie, Hayden White (1973) remarque que les mises en récit d'événements historiques qui s'effectuent selon des modalités comiques s'évertuent à démontrer que les conflits qui résultent d'éléments apparemment irréconciliables du monde peuvent trouver une issue heureuse, dont la résolution contribue à rendre la société plus saine. En revanche, les « résolutions » qui se produisent à la fin d'une tragédie sont beaucoup plus sombres, puisqu'elles impliquent que les personnages mêlés à l'intrigue doivent se résigner à des conditions « affirmées comme étant inaltérables et éternelles [...], [qui] fixent les limites de ce à quoi l'on peut légitimement aspirer dans sa quête d'un monde plus sécuritaire et plus sain » (p. 9, ma traduction). À mon avis, s'il y a peu d'auteurs contemporains qui ont recours à une tonalité satirique pour décrire l'appauvrissement de la biodiversité à travers leurs ouvrages, c'est vraisemblablement parce que le genre comique — selon l'analyse qu'en fait Hayden White — correspond à une vision du monde qui cadre assez mal avec la lecture qu'on est susceptible

de faire des problèmes environnementaux auxquels les sociétés actuelles sont aujourd'hui confrontées.

En effet, il est difficile d'imaginer que les extinctions de masse seraient susceptibles d'aboutir à la création d'un monde plus *sain* — à moins d'employer ce terme de façon ironique, à l'instar de Marie Darrieussecq (1996), qui en fait la clé du slogan électoral du dictateur Edgar, comme le note la narratrice de *Truismes* lorsqu'elle assiste au discours d'un monsieur qui « disait que tout irait mieux ; qu'on était dans une période de mutation très sale mais qu'avec lui on s'en sortirait »⁸ (p. 64) —, ou d'espérer que l'on puisse parvenir à inverser leur cours au point d'envisager que les sociétés du futur parleraient, dans ce cas-ci, d'une résolution *heureuse*. Ce qui arrive plus fréquemment dans les romans contemporains qui s'intéressent à cette problématique, c'est que l'appauvrissement de la biodiversité s'accompagne d'une dégradation importante des conditions de vie en collectivité, si bien qu'il semble désormais difficile de se projeter dans l'avenir sans convoquer les *topoi* des corpus dystopiques ou apocalyptiques, lesquels connaissent en ce moment une fortune éditoriale dont Christian Chelebourg (2012) et Jean-Paul Engélibert (2013, 2019) ont très bien mis en lumière les prémisses épistémologiques.

Fatum et science-fiction

Dans leurs travaux, ces deux critiques ont abordé l'écriture environnementale comme une branche de la science-fiction dont la caractéristique principale consisterait à mettre en scène un monde dans lequel l'être humain aurait irrémédiablement perdu ses liens avec le monde naturel en provoquant un tarissement des ressources et un rétrécissement de l'espace habitable tels que ces phénomènes menacent la survie de l'espèce humaine. Ils estiment que ces ouvrages réactivent, par le biais de l'écologie, les composantes eschatologiques d'un discours religieux soucieux de situer l'humanité au sein d'un ordre cosmique dont celle-ci serait tenue de respecter les règles, à défaut de quoi, aveuglée par l'appât du gain ou pourvue d'ambitions prométhéennes, elle se verrait invariablement confrontée à une disparition imminente.

La vision anthropologique qui sous-tend ces univers fictionnels correspond le plus souvent à une conception essentialiste de l'espèce humaine, dont un seul individu suffirait à illustrer les traits les plus caractéristiques ; ce qui explique pourquoi, à travers ces ouvrages, l'Histoire des civilisations semble suivre un cours linéaire, dont l'accomplissement dépend de lois inaltérables qui seraient inscrites à même la nature humaine. À défaut de savoir partager le même espace vital avec les espèces animales dont l'existence ne leur est, apparemment, d'aucun profit immédiat, les collectivités que mettent en scène ces ouvrages poursuivent aveuglément des objectifs qui rétrécissent considérablement l'horizon de possibilités dont elles disposeront dans un avenir plus ou moins rapproché.

« Plus loin, il n'y a plus rien. » L'effondrement des possibilités dans Sous béton de Karoline Georges

Dans *Sous béton*, Karoline Georges (2011) imagine ainsi un futur au sein duquel le béton aurait remplacé tous les autres types de matières, organiques ou non organiques, pour offrir à l'humanité un refuge perpétuel contre les menaces du monde extérieur. Le protagoniste, qui passe sa vie enfermé dans l'appartement 804 de l'étage 5969, apprend très tôt que l'univers tout entier se résume à ce seul édifice, au-delà duquel ses parents, de même que les autorités qui gouvernent cet espace urbain presque entièrement automatisé, lui répètent qu'il n'existe qu'un groupe d'expulsés qui vivent dans la terreur et la douleur constantes de ne plus faire partie de l'écosystème artificiel du Béton Total. « Plus loin, il n'y a plus rien » (p. 11), conclut d'emblée le jeune garçon au début de l'ouvrage, tout en s'interrogeant de manière ponctuelle sur ce qui a pu exister avant que l'espèce humaine ne se soit extraite, de façon problématique, de l'ordre naturel dont l'équilibre fragile a été compromis par une série de cataclysmes indéterminés.

Cet ouvrage assez bref condense, avec une grande efficacité narrative, le mélange d'horreur et de révolte que tendent à susciter les fictions catastrophistes, lesquelles fonctionnent habituellement comme une mise en garde visant à rappeler aux lecteurs que les politiques actuelles entraînent des conséquences

prévisibles, et peu désirables, sur les zones qui parviennent à échapper à l'expansion urbaine. Dans l'avenir possible que représente ce roman, l'environnement non humain ne provoque aucun émerveillement. Il ne favorise pas l'émergence d'une paix intérieure et ne suscite pas l'envie de l'explorer, dans la mesure où les espaces qui demeurent dépouillés de présence humaine à l'époque du Béton Total le sont désormais pour des raisons physiques ; puisqu'ils ne peuvent tout simplement *plus rien* contenir.

D'abord horrifié à l'idée de se retrouver à l'extérieur de l'Édifice, le protagoniste de Karoline Georges découvre en effet, au terme du parcours initiatique qui l'amène à intégrer les murs de béton de son appartement, que les expulsés dont il a visionné toute sa vie les supplices sur l'écran de la télévision familiale n'étaient que des images de synthèse destinées à empêcher les habitants de l'immeuble de soupçonner la réalité plus sordide à laquelle ils sont condamnés en l'absence d'un monde extérieur. Puisque le béton est la seule matière qui existe désormais en-dehors de la chair humaine, cette communauté n'a pas trouvé d'autre solution pour assurer sa survie que de former « une chaîne alimentaire autophage » (p. 147) dont les membres ne disposent d'aucune liberté. C'est pourquoi l'avenir qui s'offre à cet enfant se résume à un « zéro absolu » (p. 97), qui est l'état dans lequel vit sa mère, hantée par la certitude de son propre pourrissement, ainsi que son père, dont le passe-temps favori consiste à brutaliser sa femme et son enfant, ou à consommer de façon incessante une substance qu'ils nomment de l'« abrutissant ».

Cet immeuble immense composé de « deux mille six cents étages d'opérations autonomes » (p. 150) apparaît comme l'antithèse d'un habitat riche de sens, où il ferait bon vivre. Et cependant, n'y a-t-il donc pas eu, par le passé, des gens qui auraient souhaité y vivre, étant donné qu'ils ont travaillé activement à sa construction ? Telle est la question que se pose à plusieurs reprises le narrateur de Georges lorsqu'il tente de se représenter le passage progressif de notre époque à la sienne, selon une perspective téléologique qui ne parvient pas à imaginer

que l'Histoire de l'humanité aurait pu aboutir à autre chose qu'à la construction de cet immense édifice ; mais qui, en même temps, ne parvient pas non plus à concilier le caractère inéluctable de cet accomplissement avec l'absurdité d'un monde où « dehors, il n'y a que poussière à manger » (p. 15), et dont les uniques survivants sont destinés à attendre d'être mangés entre les murs exigus de leur appartement ou à se transformer en béton :

Il fallait comprendre que la construction d'un édifice indestructible avait occupé toute l'existence de l'ancêtre initial et celle de sa descendance entière. Qu'on avait tout mis en œuvre pour protéger la chair fragile. Pour contrer [...] toutes les menaces du vivant, pour créer un environnement protégé de tout pour toujours. [...] Ça me semblait insensé, tous ces efforts, tous ces êtres, ces milliards de milliards de constructions détruites, reconstruites, transformées, éradiquées, réinventées pour aboutir [aux] murs immobiles, lisses, indestructibles du Béton Total. (p. 79-80)

La rhétorique apocalyptique qui sous-tend cet ouvrage repose sur un postulat que l'on retrouve, de manière plus générale, à travers de nombreux ouvrages qui s'interrogent sur la place que conviendrait d'occuper l'espèce humaine au sein d'un écosystème sur lequel celle-ci semble a priori pouvoir jeter un regard extérieur. Ce postulat consiste précisément à supposer que l'humanité serait en mesure de s'arracher à son environnement naturel au point où sa survie ne dépendrait plus de l'existence d'aucune autre espèce animale ou végétale. Le regard universaliste que posent de tels narrateurs sur l'espèce humaine n'accorde pas davantage d'importance à la langue dans laquelle ils s'expriment qu'à l'origine ethnique des populations dont les actions ont débouché sur la construction d'un univers artificiel entièrement autonome comme le Béton Total. Ces différences culturelles ne sont guère prises en compte, parce que ces ouvrages semblent prendre pour acquis qu'elles ne sont pas véritablement susceptibles d'avoir une incidence sur le cours de l'Histoire : dans sa

globalisation accélérée, la planète tout entière semble former une seule agglomération urbaine, dont les habitants nourriraient des espoirs, des craintes et des intérêts communs.

L'échec inéluctable de la lutte animaliste chez Camille Brunel

La guérilla des animaux de Camille Brunel (2018) correspond sans doute davantage que le roman de Karoline Georges à la description que j'ai proposé de donner ci-dessus des écofictions urbaines, dans la mesure où cet ouvrage situe son intrigue au moment charnière sur lequel s'interroge le narrateur de *Béton total* lorsqu'il tente de comprendre pourquoi ses lointains ancêtres ont choisi de vivre dans un monde au sein duquel l'humanité représente la seule forme de vie. Au début du roman, Isaac Oberman, le protagoniste de Brunel, sillonne la surface silencieuse de l'océan Arctique à la recherche de baleines qui n'apparaissent pas, pendant qu'à l'autre bout de la planète, des nuées d'oiseaux incapables de survivre à une nouvelle vague de chaleur noircissent le ciel australien que ses compagnons d'équipage contemplent sur YouTube. Or, la lutte qu'Oberman s'apprête à mener pour défendre à tout prix la cause animaliste — quitte à recourir à des actions terroristes pour limiter les dommages causés par l'espèce humaine sur l'environnement naturel — est d'emblée présentée comme un combat perdu d'avance, puisque ce personnage comprend très tôt que la survie des espaces et des espèces qu'il cherche à protéger a déjà été irrémédiablement compromise par l'échec sur lequel semble avoir débouché la tentative de cohabitation d'*homo sapiens* avec toutes les autres espèces animales.

Là où ils s'attendraient à retrouver des espaces sauvages au moment où ils décident de rompre avec un mode de vie urbain, les membres des différentes organisations écologiques que met en scène *La guérilla des animaux* ne découvrent en effet que des « zones mortes ». Dans ces œuvres où désormais, « on ne se bat plus pour restaurer [la vie sauvage] [...] mais pour en retarder l'extinction » (p. 39), les agglomérations urbaines apparaissent comme un horizon indépassable de l'humanité, qui n'aura pas d'autre choix que de vivre dans la contiguïté d'un espace où, à

l'instar du mode de vie des lecteurs auxquels s'adresse le narrateur de Tesson, les rencontres et les événements culturels se succèdent à un rythme effréné. À la fin de l'œuvre, Camille Brunel imagine ainsi qu'après avoir dépouillé la Terre de toutes les autres formes de vie, les sociétés du XXI^e siècle décident collectivement de se déplacer sur la Lune pour y construire une mégapole « de la taille de Londres, capable d'héberger un demi-milliard d'habitants » (p. 242), dont la construction devrait être achevée d'ici 2090 grâce au financement de plus de deux cents pays.

Sur le plan narratif, à mesure que l'on progresse dans la lecture de l'œuvre, il est intéressant de constater que le récit de Brunel abandonne progressivement le point de vue de son protagoniste pour adopter le regard surplombant d'un narrateur omniscient, dont les observations prennent la forme d'énoncés gnomiques qui annulent toute possibilité d'articuler des contre-discours aux faits qu'il rapporte, avec une concision et une ironie détachée qui évoquent par endroits un discours journalistique. C'est ce dont témoigne, par exemple, le passage où le narrateur omniscient rapporte que l'extermination volontaire de toutes les espèces animales qui auraient survécu au-delà de la deuxième moitié du XXI^e siècle serait survenue dans l'indifférence générale. Les personnages individuels de Brunel disparaissent au profit du pronom indéfini « on », dont l'emploi peut avoir pour effet, comme le note André Clas (juin 1967), d'englober le lecteur dans une imprécision affective qui fait de celui-ci un « complice » du narrateur, dans un contexte où « l'anonymat des sujets transforme ces affirmations presque en vérités absolues » (p. 40)⁹ :

La population internationale s'indigna un peu ; on se résigna bien plus. Les gens avaient compris qu'ils pourraient vivre sans cétacés. Leur absence ferait de la peine aux gosses, mais pas plus que d'apprendre que le Père Noël n'existait pas. On trouverait d'autres moyens de se sentir heureux [...]. Personne ne prit vraiment les armes en faveur des animaux — on comptait sur les obermaniaques qui avaient pris le maquis, ou alors on espérait vaguement que quelque découverte scientifique finirait par ramener

les animaux ; l'albatros et le Saint-Bernard, le tapir, la vache, le potamochère...
Cela ne se produit pas. (Brunel, 2018, p. 248-249)

Dans le texte « Autoportrait » qui est inséré à la fin de l'ouvrage, Camille Brunel (2018) donne davantage de précisions sur sa posture énonciative en expliquant clairement les objectifs qu'il a cherchés à atteindre à travers cet ouvrage. « Je me sens très embarrassé pour l'espèce humaine. [...] *La guérilla des animaux*, c'est l'histoire de cela : de l'erreur mondiale de l'anthropocentrisme, et de la violence qui s'ensuit » (p. 269), peut-on lire dans un passage où il ne fait aucun doute que c'est au nom de l'espèce humaine que le romancier prend la parole pour réfléchir au sens qu'il conviendrait de donner à la vie en collectivité, en privilégiant un regard que l'on peut incontestablement qualifier de tragique sur les conditions qui sous-tendent les mutations de ce type d'existence.

Dans ce roman, qui illustre particulièrement bien la logique narrative de la littérature environnementale destinée à faire naître chez ses lecteurs un sentiment d'urgence face à la nécessité d'implémenter des politiques conservationnistes, la violence dont les populations humaines se rendent coupables, à l'échelle planétaire, vis-à-vis de tous les organismes vivants, s'explique par des causes ontologiques qui ne permettent guère d'entrevoir des alternatives au futur décrit par le narrateur. La solitude à laquelle semble condamnée l'espèce humaine s'impose à la manière du *fatum* antique auquel nul ne saurait, a priori, échapper.

Autres formes de mises en récit de l'urbanité : la poétique de l'incertitude dans les romans-labyrinthes

Si je me suis proposé de lire *Sous béton* et *La guérilla des animaux* comme des manifestations d'une même facette de la grande famille que représente la constellation écofictionnelle, ce n'est pas parce que ces deux œuvres témoigneraient d'une sensibilité analogue au monde naturel ni parce qu'elles se donneraient à lire comme une mise en récit fictionnelle des discours conservationnistes visant à convaincre les lecteurs contempo-

rains de protéger les espèces animales et végétales en voie de disparition, mais bien parce que, sur le plan formel, ces romans témoignent d'un certain nombre de caractéristiques communes, au premier plan desquelles je situerais l'essentialisme des jugements formulés par leurs narrateurs à propos du fonctionnement des sociétés humaines.

La structure narrative de ces ouvrages s'apparente à une pyramide au sommet de laquelle les personnages tentent péniblement de grimper pour poser un regard surplombant non seulement sur leur époque, mais sur tout ce qui existe et qui existera longtemps après que « l'homme » — en tant que notion relativement récente — aura disparu dans les remous de l'Histoire « comme à la limite de la mer un visage de sable » (p. 354), pour reprendre la célèbre citation sur laquelle Michel Foucault (1966) a conclu son archéologie du savoir dans *Les mots et les choses*. Chez Karoline Georges (2011), le narrateur n'invite pas seulement les lecteurs à adopter ce regard surplombant, il va jusqu'à *devenir* ce regard lui-même en échappant à son enveloppe charnelle pour se transformer en un œil invisible capable de regarder, et de comprendre, tout ce qui existe :

J'ouvre un œil circulaire, par nos regards ouverts dans toutes les directions à la fois. Autour de moi s'étend la vaste étendue de Matière Noire, fluide. Opacifiée. Un océan de boue. Qui recouvre l'astre d'un pôle à l'autre. Et J'ouvre l'œil plus grand, jusqu'à atteindre la surface de l'océan. J'observe l'immensité opaque qui nivelle la surface de la planète. Une nappe de matière homogène. Mer, terre, chairs liquéfiées. Tous les règnes du Vivant fusionnés. Les règnes d'avant l'Édifice. [...] Tous les bruits du Vivant, les échos du passé, les hurlements accumulés viennent se dissoudre à la surface de l'océan, glissent, se confondent, se répendent. (p. 181)

Ce regard en surplomb traduit bien, sur un plan visuel, le fatalisme de la posture qu'adopte le jeune narrateur de Karoline Georges dans l'analyse qu'il formule des comportements humains. La cohabitation violente entre le garçon et ses parents, qui

lui font subir des abus au quotidien depuis sa naissance, semble ainsi tirer son origine d'une vision du monde en tant qu'espace chaotique, soumis à des forces destructrices qui se traduiraient, chez *homo sapiens*, par une incapacité absolue à contrôler ses pulsions les plus basses.

Au-delà de l'essentialisme : la contingence ?

Mon analyse visait à démontrer que, dans la plupart des cas, la continuité entre l'espace urbain et l'environnement naturel acquiert un caractère tragique dans les écofictions contemporaines. L'expansion démesurée des activités humaines à l'échelle planétaire apparaît comme une fatalité qui condamne les protagonistes de ces écofictions urbaines à ne plus pouvoir faire l'expérience des sentiments positifs que les œuvres écofictionnelles associent habituellement au monde naturel. Au lieu de constituer un refuge contre l'agitation, la pollution et la compétition que l'on associe aux grandes métropoles, l'environnement naturel s'avère lui aussi être le lieu d'une cohabitation forcée entre différentes espèces et différentes communautés — lesquelles n'ont pas d'autre choix que de partager le même espace vital en s'accommodant de cette contiguïté, ou de privilégier leurs propres intérêts au détriment de ceux d'autrui, en cherchant activement à occuper une position dominante dans ce partage du monde. Irrémédiablement *dénaturées* du fait des transformations qu'elles ont subies au contact de l'espace urbain, les vastes étendues sauvages semblent ainsi condamnées à disparaître au sein d'un corpus qui ne doit peut-être son caractère urbain qu'à l'impossibilité d'échapper véritablement à la ville, ou plutôt à la crainte que l'extension effrénée de l'espace urbain n'atteigne prochainement des proportions planétaires.

Cela dit, il importe de souligner qu'à l'inverse de ces ouvrages essentialistes qui conçoivent les collectivités humaines comme un agrégat d'individus, dont seuls les plus forts sont susceptibles de conserver par la violence leur statut hiérarchique, il existe aussi d'autres types d'écofictions urbaines dont le schéma narratif s'apparente davantage au dédale d'un labyrinthe qu'à la structure linéaire d'une pyramide.

S'il fallait illustrer leur structure narrative au moyen d'une métaphore empruntée au domaine de l'architecture, je crois que la description la plus précise qu'on pourrait faire des romans-labyrinthes s'apparenterait à l'aménagement urbain que décrit Philippe Forest (2016) au début de son roman *Crue*, dans lequel un narrateur anonyme, récemment installé en périphérie d'une métropole européenne non identifiée, constate que la spéculation immobilière amène des promoteurs à investir dans un ancien quartier ouvrier situé dans une zone inondable en construisant des immeubles sur des plateformes surélevées destinées à les prémunir des dangers que représente la montée régulière des eaux :

Du coup, l'arrondissement acquit une allure étrange comme s'il se situait sur deux étages superposés que reliait tout un réseau compliqué de ponts, de rampes, de plans inclinés, d'escaliers mécaniques, et entre lesquels, tant qu'ils furent en état de fonctionner, des ascenseurs faisaient la navette. Le vieux quartier se retrouva en contre-bas du nouveau qui lui avait été ajouté. Le contraste n'en était que plus frappant eux qui cohabitaient sans pour autant communiquer et dont les habitants donnaient parfois l'impression de former deux populations ignorantes l'une de l'autre. En bas : malgré les travaux de rénovation qui y furent bientôt conduits, la ville ancienne qui avait plus ou moins conservé son air du passé. En haut : la ville nouvelle dont frappait au contraire l'apparence hyperboliquement futuriste. (p. 26)

À la différence de ce que l'on observe dans *Sous béton* et *La guérilla des animaux*, le parcours individuel des protagonistes de ce type d'ouvrages ne sert pas à démontrer le caractère inéluctable de l'évolution historique d'une communauté humaine, mais permet plutôt de mettre en lumière la nature arbitraire — et d'autant plus tragiques du fait qu'elles échappent à toute explication logique — des violences qui s'abattent sur certaines communautés minoritaires. Aussi, sur le plan de l'énonciation, la distance critique que ces romans adoptent vis-à-vis des discours majoritaires se traduit-elle par une « redistribution de la parole

[...], un partage de l'autorité narrative » (p. 11), ce qui permet de faire coexister différentes façons d'habiter le monde et les différentes interprétations du monde qui en découlent, comme le soulignent très justement Julien Defraye et Élise Lepage (2019) dans un récent numéro de la revue *Études littéraires* consacré aux écofictions françaises et québécoises contemporaines.

À mon avis, l'*incertitude* qui émane de ces œuvres réside en premier lieu dans leur capacité à faire coexister des réalités radicalement différentes, sans chercher à leur apposer une interprétation cohérente. Les réalités qu'elles nous invitent à contempler forment un ensemble hétérogène qui existe sur plusieurs plans parallèles, dont les lignes se croisent parfois, mais ne se rejoignent pas. Les fils enchevêtrés qui amènent les protagonistes à retrouver leur mémoire forment un dédale dont l'absence de linéarité ne permet pas de déduire aisément quelle pourrait être la suite de leur parcours, pas plus qu'il n'est aisé de se projeter dans l'avenir des communautés auxquelles ils appartiennent.

La zone sur laquelle ces auteurs construisent de telles narrations est, métaphoriquement, « à risque », puisqu'à l'inverse de ce que l'on constate dans le corpus écofictionnel étudié par Christian Chelebourg (2012) et Jean-Paul Engélibert (2013), il n'existe pas de règles dont le respect serait susceptible de prémunir l'humanité, ou tout individu appartenant à une autre espèce, de l'anéantissement. À défaut de parvenir à comprendre l'ordre cosmique dans lequel s'insère la montée régulière des eaux qui fait peser une menace sur nos existences, ces romans suggèrent qu'une solution possible, pour apprendre à vivre avec l'incertitude, consisterait à tenter d'aller à la rencontre des êtres avec lesquels nous partageons le même espace de vie, en empruntant les passerelles qui nous permettraient d'imaginer à quoi pourrait ressembler leur vision du monde.

« Il a pris conscience de mon existence ». L'empathie comme alternative à une lecture tragique du partage du monde

C'est ce qu'illustre particulièrement bien le cas d'*Anima* de Wajdi Mouawad (2012), dont l'épopée du protagoniste, Wahhch Debch, est relayée à travers un grand nombre de narrateurs animaliers.

En apparence, ces derniers — dont les prises de parole ne sont pas sans rappeler les interventions du chœur des tragédies antiques — jettent un regard extérieur sur le monde des humains, auquel ils ne sont pas cependant tout à fait étrangers, du fait de leur appartenance à l'environnement urbain qui leur sert d'habitat naturel. Dans certains passages particulièrement chargés en *pathos*, il arrive fréquemment que l'auteur nous invite à considérer les formes de vie les plus humbles qui coexistent aux côtés des êtres humains, et dont les tragédies ne sont pas toujours dissemblables aux nôtres, à l'instar de la fourmi qui se retrouve enfermée dans le creux de la main du protagoniste lorsque celui-ci décide de jeter de toutes ses forces son téléphone portable dans le fleuve Saint-Laurent après avoir annoncé son intention de partir à la recherche du meurtrier de sa femme. Écœurée par l'odeur de sang qu'elle détecte sur sa peau, la fourmi en question mord le protagoniste de Mouawad, qui s'aperçoit ainsi qu'il n'est pas entièrement seul dans ce moment terrible. Comme le rapporte cette narratrice qui, malgré son insignifiance, comprend qu'elle participe à quelque chose de plus grand qu'elle : « Il a rabaissé son bras, et, regardant sa main, il a pris conscience de mon existence » (p. 52).

La tragédie qui sous-tend l'écriture d'*Anima* dépasse le caractère singulier du traumatisme vécu par le protagoniste pour atteindre une dimension collective, voire métaphysique, dans un contexte où la coexistence de différentes formes de vie — et de différentes communautés humaines — s'avère fondamentalement problématique en raison de l'incompréhension mutuelle sous le signe de laquelle se déroulent trop souvent les échanges inter-espèces, au même titre que les échanges interculturels. Il en va de même pour *Dondog*, un roman qui convoque également certains schémas propres à l'épopée ou à la tragédie antiques pour les transposer dans l'univers post-exotique d'Antoine Volodine (2002), dont l'imaginaire catastrophiste permet la rencontre des vivants et des non-vivants. Dans cet ouvrage, tout comme l'odyssée de Wahnch Debch l'amène à se souvenir des massacres qui ont été perpétrés dans les camps de réfugiés palestiniens de Sabra et Chatila du 16 au 18 septembre 1988, l'anamnèse pro-

gressive du personnage éponyme débouche elle aussi sur la mémoire retrouvée d'un peuple victime d'épurations ethniques.

Ces deux œuvres témoignent, dans un cas comme dans l'autre, d'une crise épistémologique. En donnant à voir ce qu'il conviendrait d'appeler une poétique de l'incertitude, des romans comme *Anima* et *Dondog* constatent l'impossibilité de livrer un témoignage objectif des phénomènes qui font peser une menace existentielle sur l'ensemble des sociétés humaines, à l'instar des changements climatiques et de ce que plusieurs chercheurs estiment déjà être la sixième extinction de masse.

Conclusion

Dans un contexte où la destruction rapide des écosystèmes fragilise des concepts tels que la démocratie et l'égalité de droit, il importe de s'intéresser davantage aux œuvres qui s'attachent à dépasser le clivage entre les intérêts humains et les intérêts non humains. En faisant apparaître les rapports étroits qui lient la crise écologique à la fragmentation du tissu social, de nombreuses écofictionnements situées dans un espace urbain échappent à la perspective essentialiste des œuvres qui aplanissent les différences culturelles au point de concevoir l'espèce tout entière comme un ensemble homogène dont un seul individu serait susceptible d'illustrer les traits les plus caractéristiques. À l'instar de Julien Defraye et d'Élise Lepage (2019), c'est ce qui m'incite à croire que l'une des caractéristiques les plus récurrentes de ce corpus consiste peut-être à faire preuve « d'une attention et d'une sensibilité réelles aux présences plus discrètes, oubliées ou dominées » (p. 11).

De manière plus générale, il me semble que l'écriture écofictionnelle tente de répondre « à une dictée extérieure venant des choses rencontrées » (p. 14) — pour reprendre les termes avec lesquels Jean-Christophe Bailly (2011) décrit le style hétéroclite qu'il a adopté dans l'ouvrage qu'il a consacré à la France, et dont les longues périodes tortueuses, entrecoupées d'incises, ont répondu dans son cas à une « injonction [...] brutale » (p. 13) qui visait à faire voir, ou à comprendre à travers

l'écriture, une certaine *réalité* de l'expérience vécue que provoque la rencontre du territoire français. En incitant leurs lecteurs à jeter un regard plus attentif sur les effets de la présence humaine dans les espaces naturels, tout comme sur l'insertion d'espaces naturels au sein des développements urbains, ces œuvres sont implicitement portées par des questionnements éthiques qui visent à déterminer quelles seraient les conditions de possibilité d'un partage plus équitable du monde.

Notes

1. Dans *Ce qui a lieu. Essai d'écopoétique*, Pierre Schoentjes (2015) résume les propositions de Buell en soulignant que la production à laquelle celle-ci s'est intéressée n'est pas spécifiquement littéraire, dans la mesure où « l'accent porte clairement d'abord sur une thématique et une éthique et moins sur une esthétique » (p. 77). Les quatre critères retenus par Buell (1995) sont les suivants : 1/ *L'environnement non-humain n'est pas seulement un cadre, mais sa présence suggère que le récit s'inscrit dans l'histoire naturelle* ; 2/ *Les intérêts humains ne sont pas présentés comme les seuls intérêts légitimes* ; 3/ *La responsabilité humaine envers l'environnement fait partie du positionnement éthique du texte* ; 4/ *L'idée d'un environnement comme processus plutôt que constant ou acquis est au moins implicite dans le texte*.

2. Voir, à ce sujet, Sonya Florey (2013).

3. Voir également, en page 49 : « Une fuite, la vie dans les bois ? La fuite est le nom que les gens ensablés dans les fondrières de l'habitude donnent à l'élan vital. [...] La cabane est un laboratoire. Au sens scientifique, oui. [...] Un champ expérimental où s'inventer une vie ralentie. »

4. Je me permets de reprendre ici une expression que j'ai employée dans le titre d'un entretien avec cet auteur (voir Craciunescu et Hofmann, février 2020).

5. Au début de son essai, Claire Jacquier précise qu'elle a limité son corpus à l'étude de la littérature française et suisse de langue française pour des motifs liés au format (assez court) de cette publication, et renvoie à une récente étude d'Élise Lepage (2015), *Géographie des confins. Espace chez Pierre Morency, Pierre Nepveu et Louis Hamelin*, qui permet de rendre compte du renouveau de la littérature régionaliste au Québec. Il convient de préciser que celle-ci ne s'effectue pas selon les mêmes modalités qu'en Europe, car la littérature du terroir est associée à un tout autre contexte idéologique et politique que celui de sa récupération, en Suisse et en France, par l'idéologie nazie. Ce sont ces différences qui permettent à une romancière comme Gabrielle Filteau-

Chiba (2017) d'évoquer le rêve « d'habiter le territoire, de revisiter nos racines québécoises », conjointement au désir de s'établir dans un lieu propice à l'« émerveillement » (p. 35), au début d'*Encabanée*, où elle relate l'histoire de son déménagement dans un chalet situé à Saint-Bruno-de-Kamouraska, à quatre heures de route de Montréal.

6. Voir Ursula Heise (2016). Cette dernière cite *The Comedy of Survival* de Joseph Meeker (1997 [1974]) et *Last Chance to See* de Douglas Adams et Mark Carwardine (1990) à titre d'exemples d'un traitement humoristique de l'extinction d'une ou de plusieurs espèces dans la littérature environnementale américaine contemporaine, tandis qu'elle renvoie à une vingtaine d'ouvrages pour illustrer la prévalence de la forme élégiaque à travers ce corpus.

7. Lorsque je me propose d'apparenter ici la littérature environnementale au genre tragique, je précise que ce n'est pas dans le but de l'opposer à la comédie, qui met en scène des gens ordinaires plutôt que des héros, des personnes nobles ou des Dieux. Dans ce paragraphe, je ne m'appuie pas à strictement parler sur la définition aristotélicienne des genres comiques et tragiques, mais bien sur l'analyse que Hayden White fait de ces genres, selon une acception plus large. La principale différence qui est à faire ici entre ces deux corpus concerne le fatalisme qui est généralement associé au genre tragique (où le protagoniste ne peut échapper au sort qui lui est destiné), là où la comédie permet d'envisager plusieurs issues possibles à une même situation problématique.

8. Le slogan d'Edgar est mentionné à la page précédente, lorsque la narratrice voit l'affiche électorale : « C'était marqué *Edgar* quelque chose, *pour un monde plus sain*. » (p. 63)

9. L'auteur illustre ces propos en s'appuyant sur deux exemples où le pronom « on » a une valeur universelle (« On ne l'a pas poussée. » « C'est ce qu'on m'a dit. ») Il conclut : « Il y a là toute une imprécision affective où le lecteur et le narrateur sont associés et deviennent en quelque sorte complices. L'anonymat des sujets transforme ces affirmations presque en vérités absolues. »

Chapitre 3

Devenir l'image : L'habiter, entre réel et virtuel, dans le roman *De Synthèse* de Karoline Georges

Maude Deschênes-Pradet
Université de Sherbrooke (Canada)

Introduction : de la spatialité et des littératures de l'imaginaire

« Très tôt, j'ai compris que la vraie vie se jouait là, à l'écran », explique l'héroïne imaginée par Karoline Georges (2017, p. 26) dans le roman d'anticipation *De synthèse*. Situé dans le paysage urbain anonyme d'un futur proche, le récit exprime plusieurs facettes de la difficulté d'habiter le monde ou, plus précisément, d'être au monde (Heidegger, 1993). La protagoniste, ayant fui le foyer familial aliénant pour devenir mannequin à Paris, s'établit, lorsque sa carrière s'essouffle, dans un appartement montréalais d'où elle ne sort plus que très rarement. Elle passe dès lors l'essentiel de son temps en réalité virtuelle, à créer et recréer son avatar, qu'elle partage avec la communauté virtuelle internationale anonyme d'internet. Forcée de quitter son refuge pour se rendre au chevet de sa mère mourante, elle doit renouer malgré elle avec sa famille, et revisiter son passé.

Ce chapitre portera plus particulièrement sur la dimension spatiale de l'habiter, c'est-à-dire sur tout ce qui concerne le rapport des personnages avec les lieux, l'espace et l'environnement, et surtout sur leur manière de les habiter, et d'y co-habiter, dans le roman *De synthèse*. Dans ce cas-ci, bien qu'il s'agisse d'anticipation, puisque le récit est situé dans un futur hypothétique très proche, les lieux sont majoritairement référentiels, du moins ceux qui appartiennent à l'enfance, à l'adolescence et au début de la vie adulte de la protagoniste. Quant aux lieux « inventés », ils s'écartent peu du réel. On pourrait dire qu'ils sont à

peine inventés, ou alors « augmentés », à l'image de la réalité chère au personnage, mais chaque détail qui relève de l'anticipation est révélateur d'une certaine perception de l'espace et des lieux, voire de choix visant à rendre l'espace « habitable » et « co-habitable », souvent par contraste, justement, avec les lieux référentiels aliénants, urbains et postmodernes. Il faut préciser que, pour rendre justice à l'œuvre de Karoline Georges, j'emploierai pour cette étude les mots « lieu », « espace » et « habiter » dans un sens plus large que le seul sens géographique. Le corps féminin sera en effet considéré comme un « espace » à habiter et à transformer. De même, les photographies, la télévision et la réalité virtuelle offrent des espaces que le personnage occupe, d'abord dans ses rêves de petite fille, puis comme mannequin, et enfin comme créatrice d'un avatar.

Bien que le roman que j'analyserai présente des lieux majoritairement référentiels, projetant le lecteur dans un futur tellement proche qu'il ne relèvera peut-être plus de l'anticipation au moment de la publication de cet ouvrage, il y a tout de même un écart, dans *De synthèse*, entre le monde dans lequel vivait l'écrivaine au moment de créer cette histoire, le monde zéro (Suvin, 1977, 2010), et le monde représenté. Il s'agit à peine de science-fiction, mais suffisamment, tout de même, pour provoquer ce que Darko Suvin a appelé « l'étrangisation » et « l'effet de cognition » : le lecteur de science-fiction est placé devant un monde différent de celui dans lequel il vit, mais pas complètement, de sorte que sa lecture provoque une réflexion à propos, d'une part, de la différence, d'autre part, de ce que cela impliquerait si cette différence devenait réalité, ici et maintenant. Il m'apparaît donc utile de commencer ce chapitre par un rappel de quelques considérations théoriques plus générales, essentielles lorsqu'il s'agit d'analyser des œuvres non référentielles. Cette introduction servira à établir les prémisses de l'analyse du roman de Karoline Georges, mais pourra également servir de hors-d'œuvre aux lecteurs de cet ouvrage qui seraient moins familiers avec les littératures de l'imaginaire et les questions que posent les lieux inventés. Ensuite, j'analyserai les lieux intimes, les lieux urbains, l'espace du corps féminin ainsi que les lieux virtuels

dans le roman *De synthèse*. La question qui sous-tend cette lecture de l'œuvre est la suivante : que révèle le rapport aux lieux de la protagoniste quant à son rapport au monde ? Autrement dit : l'héroïne de Karoline Georges parvient-elle à habiter, et à co-habiter, l'espace géographique comme l'espace du corps, et si oui, comment ?

La question du mimétisme en art

D'un premier abord, pour la plupart des gens, il ne va pas de soi que les littératures de l'imaginaire (le fantastique, la science-fiction, la fantasy) révèlent plus d'informations sur le monde réel que sur un futur fantasmé. Et pourtant, c'est le cas. Par ailleurs, une des prémisses essentielles de ce livre, et du présent chapitre, est que l'art n'est ni créé ni reçu en vase clos, à l'écart de la société. Il reflète les préoccupations des créateurs, leur conception sensible du monde — et celles de la société dont ils sont issus. En analysant une œuvre littéraire, par exemple, il est possible d'y retrouver un reflet plus ou moins direct, plus ou moins précis, du monde dans lequel cette dernière a été créée. Autrement dit, l'art est susceptible de mettre en relief des perceptions du monde, certes sensibles et subjectives, mais non sans valeur, qui peuvent participer d'une réflexion sur le sens et sur la finalité, et permettre de comprendre le monde dans lequel nous évoluons, de saisir ce qui, justement, échappe aux statistiques et à la raison. Il fut une époque où l'on croyait que ce n'était qu'une question de temps avant que la science puisse répondre à toutes les questions. Force est d'admettre, aujourd'hui, que la science et la rationalité ne permettent pas de tout appréhender, et que l'art représente, en ce sens, une manière autre d'interroger et de comprendre le monde. Deleuze et Guattari (2005 [1991]) proposent d'ailleurs, dans *Qu'est-ce que la philosophie ?*, que la science, la philosophie et l'art sont des moyens de connaissance complémentaires. De même, le géographe culturel Yi-Fu Tuan (1977) explique, dans son livre *Space and Place*, que les œuvres littéraires sont des témoins de l'expérience humaine sensible des lieux et des espaces, et doivent être comprises comme complémentaires des ouvrages de psycho-

logie, de philosophie et de géographie, dans le but de saisir l'expérience humaine de l'espace et des lieux dans toute sa complexité (p. 7).

La difficulté première demeure, cependant, celle de l'interprétation des œuvres d'art, et de la portée possible des résultats de l'analyse. On peut reprocher, d'une part, aux approches qui se veulent scientifiques et objectives, de réduire le sens et la portée des œuvres en ne tenant pas compte de ce qui, justement, est propre à l'art : la sensibilité, la subjectivité, la pluralité des sens possibles. D'autre part, on dit des approches non scientifiques, qui privilégient la perception sensible, que leurs résultats sont peu généralisables, peu transférables, voire peu fiables. Si j'insiste sur cette difficulté de l'analyse et de l'interprétation des œuvres d'art, c'est qu'elle paraît multipliée exponentiellement lorsqu'on a affaire à une œuvre d'art non mimétique, qui tente peu ou pas de représenter le réel. Par exemple, comment analyser et interpréter des œuvres littéraires appartenant à la science-fiction et à la *fantasy* ? Qu'est-ce que ces œuvres, qui ne sont pas « vraies », qui proposent des mondes autres — et des espaces autres — peuvent bien révéler sur notre monde, ici et maintenant ?

Il faut savoir qu'il n'y a jamais d'adéquation exacte et directe entre une représentation et un objet représenté, ou entre une œuvre d'art et le réel. On n'a qu'à penser aux photos dans les publicités de vente et de location de maisons pour constater qu'elles suggèrent une histoire, une utopie heureuse, dans laquelle les personnages (vous et votre famille) vivent confortablement. C'est pour cela que les professionnels conseillent souvent de repeindre et de redécorer une maison (le *homestaging*) avant de la mettre en vente : il faut que la maison, plutôt que de raconter l'histoire de ses anciens occupants, permette aux visiteurs de s'imaginer y vivre eux-mêmes, heureux.

Cependant, s'il n'y a jamais de représentation totalement objective du réel, même dans les œuvres les plus réalistes, il n'y a jamais non plus d'altérité totale. L'altérité totale, qui ne ressemblerait à rien de ce qu'on connaît, l'esprit humain est incapable de se l'imaginer : on invente à partir de ce qu'on sait (Jameson, 2007). Si je raconte une histoire située sur une planète éloignée

de mon invention, disons une planète entièrement couverte de glaciers bleu vert, et habitée par des êtres humanoïdes à fourrure épaisse, mes lecteurs, s'ils sont confrontés à un monde autre, peuvent tout de même se représenter mentalement un glacier, la couleur bleu-vert, la fourrure : ce sont des termes dont les référents leur sont connus.

Bref, en art, il n'y a ni mimétisme absolu ni altérité totale. Il demeure toujours un certain degré de référentialité ; il est toujours question, au moins un peu, du monde tel qu'on le connaît, ici et maintenant. Cependant, lorsqu'il est question des littératures de l'imaginaire, la référentialité est, davantage encore, indirecte. Il faudra donc s'attarder plus aux symboles qu'aux questions de ressemblance ou d'écart par rapport au réel, au sens métaphorique plus qu'au sens premier, à la spatialité — la relation aux lieux et aux espaces — plus qu'à la géographie. Il sera possible d'enrichir l'analyse grâce aux observations des géographes, des philosophes et des anthropologues quant aux rapports de l'humain avec l'espace et les lieux, en particulier lorsque ces observations relèvent du domaine sensible, mais il faudra garder en tête que les « vérités » qu'on en tirera doivent être comprises dans leur contexte, et qu'elles ne représenteront chacune qu'une parcelle de l'ensemble. Il s'agira dans ce livre d'examiner un aspect particulier, l'habiter, c'est-à-dire la manière d'être au monde, que chaque chapitre envisage selon un angle et un éclairage différents. Nous en tirerons bien des parcelles de « vérité », et peut-être même une mosaïque, si une telle chose existe, à propos de la perception sensible du monde dans lequel nous vivons.

L'espace — et les lieux inventés — dans les littératures de l'imaginaire

Le problème, et l'intérêt, des lieux inventés, c'est qu'ils réfèrent, comme l'a observé Angenot (1978), à un paradigme absent. S'il est vrai que l'altérité totale n'existe pas, il demeure que ma planète glaciaire bleu-vert inventée de tout à l'heure, appelons-la Jandraède, n'a pas de référent direct connu dans le monde tel que nous le connaissons aujourd'hui : elle ne figure sur aucune carte

du ciel, dans aucune encyclopédie. Par conséquent, il n'existe, à l'extérieur de mon récit, aucune information sur cette planète et les lieux qui la composent.

Il faudra donc que mon récit, situé sur la planète imaginaire de Jandraède, contienne suffisamment d'informations à propos de celle-ci et des lieux qui la composent pour que les lecteurs puissent au moins s'en construire une représentation mentale minimale. Si les informations sont insuffisantes, mon récit sera difficile à comprendre, voire illisible. Si les informations sont trop détaillées, mon récit sera très long, et progressera lentement, au risque de perdre en chemin l'intérêt des lecteurs. Saint-Gelais (1999) suggère à ce sujet que le texte de science-fiction doit contenir suffisamment d'informations pour permettre aux lecteurs de se constituer une xéno-encyclopédie mentale au sujet de l'univers en question¹. Je parlerai, quant à moi, quand il s'agira plus particulièrement des lieux, du xénoatlas (Deschênes-Pradet, 2019).

Les conséquences de ce vide référentiel partiel, particulier aux lieux inventés, sont fort intéressantes, pour qui s'intéresse aux questions de la spatialité des œuvres littéraires. De fait, dans les œuvres littéraires dites non mimétiques (il faudrait plutôt dire « moins mimétiques »), l'espace et les lieux sont, en général, davantage décrits, et ils occupent plus d'espace textuel, dans les pages du livre. Leur particularité, selon Jourde (1991), tient dans leur densité sémantique : « Le monde imaginaire [...] est un concentré d'espace, une reconstruction ou tout est saturé de sens. » (p. 290). Les lecteurs y accordent potentiellement plus d'attention, puisqu'ils doivent lire en même temps deux histoires : celle du monde inventé et celle qu'y vit le protagoniste. Ils font également l'objet d'une création potentiellement plus consciente, plus intentionnelle : l'auteur doit y réfléchir avant de pouvoir les décrire. Dans certaines œuvres, les lieux prennent tellement de place qu'ils jouent le rôle d'une sorte de personnage principal topologique (pensons à la planète Dune, par exemple, dans l'œuvre de Frank Herbert). Jameson (2011) souligne d'ailleurs l'émergence, à partir des années 1960, d'utopies spatiales où « [l']on projette la transformation des rapports sociaux et des

institutions politiques sur la vision du lieu et du paysage, y compris du corps humain ». (p. 239) Ainsi, les lieux et les espaces dans les œuvres littéraires de science-fiction portent le sens de l'œuvre autant que les péripéties que vivent les personnages, voire davantage. De surcroît, la science-fiction, selon Jameson (2008), contrairement à ce qu'on peut penser de prime abord, exprimerait un rapport à l'espace bien plus qu'un rapport au temps et à l'histoire :

l'aventure collective est moins celle d'un personnage (individuel ou collectif) que celle d'une planète, d'un climat et d'un système de paysages — celle, en un mot, d'une carte. Il nous faut donc explorer la proposition selon laquelle le caractère distinctif de la SF en tant que genre a moins rapport au temps (à l'histoire, au passé, au futur), qu'à l'espace. (p. 162)

Bref, les lieux inventés offrent à qui s'intéresse à la représentation des lieux dans la littérature un vaste échantillonnage, beaucoup de descriptions, et une densité sémantique qui ne peut que s'avérer éloquente. De surcroît, ils se prêtent bien à une lecture symbolique, puisqu'ils ne sont jamais disposés ni nommés au hasard.

Des lieux et espaces utopiques, dystopiques et hétérotopiques

En géographie, le « lieu » est plus précis, plus circonscrit, plus concret que « l'espace ». J'emploierai les deux termes dans leur sens géographique, mais je considérerai également le corps féminin comme un espace, en plus d'analyser l'espace virtuel dans lequel évolue l'avatar de la protagoniste, son double numérique.

Je distinguerai les « lieux référentiels » et les « lieux inventés » (non-référentiels). Pour être plus précise, je devrais dire les « lieux plus référentiels » et les « lieux moins référentiels », pour tenir compte des nuances expliquées précédemment, mais cela alourdirait le texte.

On pourrait qualifier d'« utopiques » tous les lieux inventés proposés par les littératures de l'imaginaire, puisque l'étymologie

du mot « utopie », forgé par Thomas More (1516) pour nommer son île imaginaire, *Utopia*, signifie « nulle part, en aucun lieu ». Cependant, étant donné que le mot utopie a évolué pour désigner tantôt une société idéale, tantôt un rêve irréalisable, tantôt un genre (ou un sous-genre) littéraire, cela risquerait de porter à confusion. J'appellerai donc « lieux utopiques » et « espaces utopiques » ceux qui se situent sur le spectre eutopie/dystopie : l'eutopie propose un monde idéal, alors que la dystopie montre la chute du monde supposé idéal, ou alors son contraire — un monde pire.

Le terme hétérotopie (lieu autre), proposé par Foucault, désigne au départ des lieux réels possédant une densité symbolique particulière. Cependant, la notion s'applique tout aussi bien aux lieux qu'on retrouve dans les œuvres littéraires, où, par ailleurs, les hétérotopies foisonnent. Les hétérotopies se situent souvent à l'écart, géographiquement, par rapport aux lieux ordinaires dans lesquels la société évolue, ou alors elles sont d'accès restreint ou permettent de s'isoler. Certaines sont des lieux où s'opère une condensation du temps et de l'espace (les cimetières, les bibliothèques, les musées, les bateaux), d'autres sont des hétérotopies de crise (les huttes initiatiques des sociétés primitives) ou de déviation (les prisons, les hôpitaux). Lorsqu'il s'agit de lieux fictifs référentiels, j'emploierai simplement le terme « hétérotopie » ; pour désigner des lieux fictifs non référentiels, j'emploierai le terme « hétérotopie inventée ». La notion sera fort pertinente, pour analyser le roman *De synthèse*, qui foisonne d'hétérotopies.

D'autres notions, empruntées notamment à la phénoménologie, à l'anthropologie culturelle, à la géosymbolique et à la géophilosophie, seront convoquées pour décrire les lieux. Elles seront définies dans le fil du texte. De manière générale, tous termes qui réfèrent à la dimension symbolique des lieux, même lorsque pensés d'abord pour parler de lieux réels, s'appliquent fort bien aux lieux qu'on retrouve dans les œuvres littéraires. Je commencerai par analyser les espaces intimes, en particulier la maison familiale de l'héroïne, qui s'avère tout sauf chaleureuse et réconfortante, loin de l'idéal foyer américain.

Espaces intimes ? La maison comme non-lieu

Selon le phénoménologue de la littérature Gaston Bachelard (2010 [1957]), « [l]a maison, plus encore que le paysage, est "un état d'âme". » (p. 77) La psychanalyse et la psychologie n'ont pas manqué de s'y intéresser. Jung associe, notamment, la cave à l'inconscient et le grenier à la rationalité. Pour Bachelard, ce qui compte, ce n'est pas tellement la maison elle-même, ni sa représentation fidèle : c'est surtout comment on se la remémore, comment on la rêve et comment on l'imagine. Ce sont les associations, les perceptions, les sens et les souvenirs. Ainsi, les maisons qu'on retrouve dans les œuvres littéraires révèlent l'être au monde des personnages et, indirectement, des auteurs et des sociétés desquels elles émergent. « Car la maison est notre coin du monde. Elle est — on l'a souvent dit — notre premier univers. Elle est vraiment un cosmos. » (p. 24)

Cependant, pour les femmes, pourrait-on nuancer, la maison est parfois un lieu confiné, voire étouffant. Or, dans le roman *De synthèse*, Karoline Georges décrit trois maisons, celle de la grand-mère, de la mère et, enfin, de la protagoniste elle-même. J'insiste sur les femmes, puisque la maison est le lieu où elles sont caractérisées, dans le roman. Le grand-père et le père de la protagoniste, s'ils vivent aussi dans la maison, semblent évoluer et se définir surtout à l'extérieur d'elle, notamment par leur travail. C'est que, dans la banlieue nord-américaine des années 1950 à 1980, « les déplacements des femmes sont, la plupart du temps, réductibles aux seuls espaces de la production familiale. » (Pelletier, 1987, p. 184) Et encore, c'est surtout la cuisine qui, dans la maison, appartient aux femmes. Le salon, quant à lui, est souvent le lieu de repos des hommes, après le travail, ou encore le lieu où ils discutent avec leurs invités, entre hommes, avant et après le repas, pendant que les femmes s'affairent.

Dans le roman *De synthèse*, lorsque la protagoniste se remémore son enfance, elle se définit surtout en comparaison avec sa mère et sa grand-mère — des hommes de sa vie, c'est leur regard sur les femmes, surtout, qui compte. De la maison de la grand-

mère, la protagoniste, enfant, ne semble d'ailleurs connaître que la cuisine :

Chaque semaine, je montais l'escalier qui menait à l'appartement de mes grands-parents avec la vélocité d'un guépard pour aller découvrir les nouveaux numéros du Magazine illustré et du Lundi que ma grand-mère déposait au centre de sa cuisine, sous son lustre de cristal, sur sa table antique recouverte d'une nappe de dentelle italienne.
(Georges, 2017, p. 17)

Ainsi sont présentées les richesses de la grand-mère, trônant au centre de la cuisine – son univers – comme des trésors. Sous le lustre de cristal, sur la nappe de dentelle fine, la grand-mère dépose des magazines comme on présente un bijou dans un écrin de velours. C'est par ces magazines que la grand-mère accède au monde extérieur, du moins à l'illusion utopique du monde qu'offrent les images glacées des vedettes d'Hollywood. Il n'est pas étonnant que la petite fille rêve, quant à elle, de figurer dans les magazines de sa grand-mère : c'est le rêve d'une vie autre, d'une vie meilleure, dans un monde parfait. « J'ai appris très tôt la valeur sacrée des images de la féminité » (p. 18), raconte l'héroïne des années plus tard, non sans ironie. Que ce monde de papier s'avère un simulacre ne l'arrête pas : son image, sur le papier glacé, vivra le rêve pour elle.

Du grand-père, on sait qu'il affectionne les revues et calendriers érotiques, qui ne trônent pas sur la table de la cuisine, mais sont affichés sur un mur, sous l'œil amusé de la grand-mère et celui, plus sombre, quoique résigné, de la mère. L'espace de la cuisine, ainsi, appartient à la grand-mère, dont elle contrôle le centre. Si un bout de mur est concédé au grand-père, c'est tout de même en périphérie de la pièce, à l'écart du lustre de cristal.

Les parents vivent quant à eux dans un bungalow de banlieue, un espace qu'on présume plus vaste et plus confortable que l'appartement des grands-parents, mais qui ne s'ouvre pas davantage sur le monde extérieur :

[J]e suis née en banlieue, dans une ville-dortoir. J'ai grandi dans un bungalow avec une gamme complète d'électroménagers. Et ma mère restait là, assise à la fenêtre sous le vacarme du lave-vaisselle, à observer l'horizon de bungalows identiques, en fumant une cigarette. Elle était presque aussi statique que les images de femmes dans les magazines de ma grand-mère, mais sans maquillage ni coiffure, et sans vêtements griffés. (p. 20)

L'appellation ville-dortoir n'est pas fortuite... elle désigne un endroit qui ne sert, en théorie, qu'à dormir, certes confortablement, à l'écart du bruit, du monde du travail et de la vie active. Pourtant, ce n'est qu'une ville-dortoir pour le père, puisque la mère y passe ses journées, perpétuellement en attente, captive d'un mode de vie qui ne lui convient pas. Que pourrait-elle y faire, dans cette ville-dortoir qui n'a pas été conçue pour y vivre vraiment, où rien ne se passe, mais qui est située à l'écart, loin de la ville ? La division genrée — et asymétrique — de l'espace, dans le roman de Georges, concorde d'ailleurs avec les observations des géographes s'étant intéressées aux espaces féminins. Pelletier résume :

Il ressort des études effectuées par les géographes féministes, sans égard au courant de pensée auquel chacune se rattache, que l'appropriation/utilisation asymétrique de l'espace est un enjeu central pour les hommes et les femmes dans les sociétés capitalistes. Ces relations de pouvoir entre les sexes se traduisent ainsi dans et par l'organisation de l'environnement. (Pelletier, 1987, p. 181)

Les villes nord-américaines modernes, avec leurs quartiers résidentiels, industriels et commerciaux séparés, ne favorisent pas les déplacements courts : à pied, impossible d'aller très loin. La mère de la protagoniste, femme au foyer, est pratiquement confinée à sa maison de la Rive-Sud de Montréal, dont elle ne s'éloigne guère. Elle s'y tient, par contre, près de la fenêtre, où elle fume des cigarettes en regardant dehors. Ce n'est pas une posture reposante, pourtant, puisque le bruit du lave-vaisselle domine et qu'il n'est pas fait mention d'un fauteuil confortable. On pourrait

déplorer que son regard ne puisse pas porter très loin : de sa fenêtre, elle ne peut voir que d'autres maisons semblables à la sienne. Pelletier explique à ce sujet que l'aménagement urbain, à partir de l'ère industrielle, reproduit un modèle patriarcal qui affecte les femmes à l'espace de la maison :

Parallèlement à cette nouvelle rationalisation économique et sociale de l'environnement urbain s'enclenche tout un processus idéologique de « la vie en famille ». La nouvelle idéologie se fonde sur la famille nucléaire, sur la « micro-politisation » et le renforcement des rapports patriarcaux de sexes. Du même coup les femmes, garantes du nouvel ordre social, sont affectées à l'espace de la production familiale, au privé, au quotidien, au sous-entendu. (Pelletier, 1987, p. 183)

On comprend pourquoi la fenêtre de la cuisine maternelle ne donne pas, alors, sur un paysage ouvert. Il ne permet pas véritablement l'évasion, puisqu'il n'y a nulle part où aller. D'autre part, il s'agit bien d'une famille nucléaire, dans le cas du roman de Karoline Georges, puisque la protagoniste est enfant unique. Cependant, ce n'est pas le fait d'un libre choix de ses parents, qui auraient voulu d'autres enfants — au moins un fils —, mais celui du corps de la mère qui, pour une raison inconnue, ne parvient pas à mener ses grossesses à terme, lui refusant d'accomplir le rôle que la société lui a attribué, celui de mère de famille. Alors, pour elle, son bungalow de banlieue semblable à tous les autres lui rappelle sans cesse qu'elle ne cadre pas avec le rôle, sans toutefois lui permettre une autre voie pour se réaliser. Elle devient prisonnière d'un décor artificiel qui lui est hostile. Morose, déprimée, elle s'enferme en elle-même, délaissant sa fille qui se console devant la télévision, puis dans des livres qu'elle dévore.

De fait, pour sa fille, c'est la fiction qui tient lieu de fenêtre. Elle passe son temps à rêver d'ailleurs, certes, mais surtout de devenir image elle-même, d'entrer dans l'écran. On pourrait en comprendre que son désir profond de petite fille c'est, ironiquement, « d'appartenir » aux normes, de devenir elle-même un cliché. Toutefois, l'écran ne lui présente pas que des femmes

« parfaites » qui restent à la maison : il y a aussi les superhéros et les superhéroïnes, qui voyagent — qui volent même — et qui sauvent le monde. Et puis il y a la légèreté et le rire, et bien sûr, l'immortalité. Cependant, pour la protagoniste de Karoline Georges, le rêve ne consiste pas à voyager dans le monde réel, envers lequel elle entretient peu d'affinités, mais dans celui de la fiction — celui, utopique, des mondes autres que proposent les livres et les émissions de télévision. Elle ne se contente pas de quelques heures d'évasion par semaine : elle veut traverser le miroir pour vivre de l'autre côté.

Enfant, je ne voulais pas accepter la distinction entre le vrai et le simulacre. Ce qui se passait à l'écran ou entre les lignes d'un roman avait plus de valeur pour moi que la réalité. Ce que j'éprouvais en lisant et en regardant la télévision — la fascination, le plaisir, la curiosité, la stupéfaction — s'avérait d'une intensité incontestable. Mais j'ai compris très tôt — trop tôt, peut-être — que j'étais du mauvais côté de l'écran. (p. 24)

Il est intéressant d'observer que la chambre de la petite fille, où elle passe ses étés à lire, se trouve au sous-sol, en bas. On pourrait interpréter, d'une part, que l'enfant n'a pas sa place au rez-de-chaussée du bungalow de banlieue, puisque c'est l'étage des adultes : le salon pour le père et la cuisine pour la mère, chacun des membres de la famille vivant « seul » dans sa pièce désignée, en silence. On pourrait aussi considérer, à l'instar de Jung, que le sous-sol représente l'inconscient, mais aussi les origines, les racines ou, autrement dit, l'enfance primitive. C'est, en effet, le lieu où prennent forme les premiers rêves d'évasion de la protagoniste, des rêves d'enfant, instinctifs, flous et pas encore rationalisés. Bachelard (2010) écrit à ce propos :

La cave, on lui trouvera sans doute des utilités. On la rationalisera en énumérant ses commodités. Mais elle est d'abord l'être obscur de la maison, l'être qui participe aux puissances souterraines. En y rêvant, on s'accorde à l'irra-

tionalité des profondeurs. [...] Les étages élevés, le grenier, le rêveur les « édifie », il les réédifie bien édifiés. (p. 35)

L'étage élevé que la rêveuse édifie, alors, ce sera, dans *De synthèse*, son condominium de Montréal situé en hauteur et entouré de fenêtres. Ce condo, c'est la première maison de la protagoniste, qu'elle achète grâce à son salaire de mannequin au moment de sa « retraite ». Elle choisit cette maison presque par hasard : ne sachant pas où aller alors qu'elle doit quitter la chambre qu'elle occupait dans l'appartement de mannequins impersonnel de Paris, elle suit la suggestion de son agente et imite d'autres ex-mannequins. Elle s'installe dans une tour d'appartements moderne, anonyme, dans un condo percé de grandes fenêtres qu'elle aménage à peine, préférant garder l'espace vide. Et elle n'en sort plus, pendant des années : si sa mère avait peu de choix, résignée au rôle de femme au foyer — et de mère — assigné par la société, la protagoniste, elle, est indépendante financièrement et libre de faire ce qu'elle veut. Et pourtant, elle fuit sa famille et la société, elle ne voyage pas, elle ne s'approprie pas les espaces de la ville. On pourrait considérer qu'elle n'est pas si libre que cela puisque, souffrant d'anxiété sociale, elle se retrouve elle aussi enfermée.

Cela n'est pas sans rappeler le phénomène des Hikikomori japonais, qui vivent cloîtrés dans une chambre sans jamais en sortir, par choix, semble-t-il, ou alors par honte ou par rejet de la société. « Qui sont ces personnes préférant se cloîtrer chez elles plutôt que de se confronter aux affres de la société moderne ? » demande Julie Lacaze (11 mai 2018) dans un article sur les Hikikomori japonais écrit pour la revue *National Geographic*. Le phénomène est attribué à la crise de l'emploi qui perdure au Japon depuis les années 1990. Ils seraient plus d'un million, aujourd'hui, principalement de jeunes hommes entre 25 et 39 ans, mais pas exclusivement, à vivre cloîtrés dans une chambre ou un appartement, sans sortir à l'extérieur. Beaucoup passent l'essentiel de leur temps en mode virtuel, comme la protagoniste de Karoline Georges, leurs seules interactions sociales se déroulant dans internet.

Par ailleurs, il faut souligner la quasi-absence de chambres — de descriptions de chambres — sauf celle de l'appartement de mannequins de Paris ou la protagoniste passe presque tous ses temps libres, devant la télévision. La chambre d'enfant, lieu intime, devrait être un lieu du cœur, en théorie. Et pourtant, Christiane Lahaie, dans son étude géocritique de la nouvelle québécoise contemporaine (2009), titre la conclusion de son chapitre sur la chambre d'enfant : « “Votre chambre quand vous étiez enfant”, lieu du cœur ou non-lieu ? » (p. 204) On s'attendrait à ce que la chambre soit ce lieu fondateur :

Lieu intime ou, à tout le moins, peu fréquenté, le lieu du cœur, comme le définit Joël Bonnemaïson (1996), renvoie à un idéal à retrouver, à un espace mythique, originel, qu'il nous tarde de réinvestir et que nous devons quitter... à regret. Ce lieu — ou son équivalent — commun à tant de gens puisqu'il est celui de l'enfance, invite nécessairement à puiser dans ses souvenirs. Il exige une remémoration tantôt agréable, tantôt pénible, mais toujours pertinente, car révélatrice d'une expérience fondatrice dans l'identité de chacun. (p. 204)

Lahaie observe ensuite que la chambre d'enfant, pour les auteurs ayant participé à son étude, s'avère souvent un lieu étouffant ou, à tout le moins, problématique. Il en va de même pour la protagoniste de Karoline Georges (2017), puisque les véritables lieux « révélateurs d'une expérience fondatrice dans l'identité », ce sont ceux de l'écran de la télévision et des pages des romans davantage que sa chambre d'enfant : « J'ai passé tous les étés de mon enfance enfermée dans ma chambre au sous-sol, les rideaux tirés, à traverser deux ou trois romans par jour. » (p. 24) Il faut noter l'emploi du verbe « traverser », un terme spatial qui évoque, en général, des paysages — on traverse une rivière, un lac, un désert. Les seuls déplacements physiques réels de la protagoniste l'amènent de sa chambre à la télévision, dans le salon du sous-sol, et parfois jusqu'à la bibliothèque du quartier — le soir : « je me déplaçais de trois mètres pour m'installer devant la télévision, ma source de lumière quotidienne. Je sortais en début

de soirée pour me rendre à la petite bibliothèque municipale, trouver d'autres univers à sillonner. » (p. 25) À l'espace physique et géographique exigü s'oppose ainsi, dans le récit, les univers infinis proposés par la fiction, que l'héroïne « traverse » et « sillonne ». De la chambre, on sait qu'elle fait neuf mètres carrés (p. 24), du salon, qu'il en fait onze (p. 25), de la bibliothèque, qu'elle est petite (p. 25). Hormis qu'elle s'y sent à l'étroit, la protagoniste n'en révèle rien, sans doute parce qu'il n'y a pas grand-chose à en dire. Ce qu'elle connaît du monde extérieur ne l'enthousiasme pas davantage :

Ce que j'ai d'abord connu de la Terre, c'est un assemblage résidentiel où des centaines de maisons unifamiliales forment une monoculture de brique et d'aluminium ; on peut s'y perdre sans jamais trouver un seul dépanneur, il n'y a que des maisons identiques à l'infini, jusqu'à l'auto-route nationale qui relie une multitude de petites villes-dortoirs. Et, à l'époque, c'était exactement ça, des lieux où la dimension de la chambre à coucher de chacun délimitait toute l'étendue à explorer, et qu'il fallait donc apprendre à transcender. (p. 41)

On peut déduire que la chambre d'enfant de la protagoniste, à l'image de toutes les chambres de toutes les maisons de son quartier... c'est un non-lieu, selon la proposition de l'anthropologue Marc Augé (1992).² Selon Augé, l'époque contemporaine – la surmodernité – est productrice de non-lieux, ces lieux d'abord fonctionnels, en général interchangeables, qui ne sont ni identitaires, ni relationnels, ni historiques. On y passe sans s'y attarder : un aéroport, une gare, un motel, un centre commercial. Ils sont universels et anonymes. La négation ne signifie pas que le lieu est inexistant, ni caché : pour Augé, elle signifie l'absence de fonction symbolique et de traits particuliers :

Les non-lieux, ce sont aussi bien les installations nécessaires à la circulation accélérée des personnes et des biens (voies rapides, échangeurs, aéroports) que les moyens de transport eux-mêmes ou les grands centres commerciaux,

ou encore les camps de transit prolongé où sont parqués les réfugiés de la planète. (p. 48)

Si Augé ne va pas, quant à lui, jusqu'à envisager la chambre d'enfant comme non-lieu, il n'est pas étonnant de constater, quelque trente ans plus tard, que les non-lieux prolifèrent jusqu'à contaminer les espaces intimes surmodernes, surtout dans la littérature d'anticipation qui tend à offrir des portraits intensifiés du réel, comme à travers une lentille grossissante. De fait, dans la science-fiction, on retrouve des non-lieux à foison... en particulier dans les dystopies. C'est que « [l]e non-lieu est le contraire de l'utopie : il existe et il n'abrite aucune société organique. » (p. 140) Dans l'univers décrit par Karoline Georges (2017), réaliste en ce qui concerne l'enfance de la protagoniste, le non-lieu est toutefois omniprésent : il contamine jusqu'à l'espace le plus intime, celui de la chambre d'enfant.

La chambre de la protagoniste adulte, à Montréal, n'est quant à elle jamais décrite. C'est comme si elle n'avait aucune importance pour elle. De son appartement à Montréal, on sait qu'il est situé en hauteur et entouré de fenêtres, et qu'elle le laisse blanc. De fait, quand sa carrière s'essouffle à Paris, la protagoniste est obligée de quitter la chambre qu'elle y occupait. Elle réalise qu'elle a accumulé assez d'argent pour ne plus jamais travailler : il n'y a donc pas d'inquiétude financière. Cependant, elle est « terrorisée à l'idée d'être obligée de [se] loger par [elle-même], de prendre la responsabilité d'un lieu. » (p. 107) Elle se laisse guider par la suggestion de Camille, son agente, et s'installe « au vingt-septième étage de la Place Centre. Un quatre pièces tout aussi blanc et vide que le penthouse de Paris. Et qui allait le rester. » (p. 108) Ce premier logement, elle le choisit par défaut et ne se l'approprie pas vraiment. Elle n'a pas le désir d'en faire un nid douillet — c'est comme si elle était incapable d'habiter vraiment nulle part, dans le monde réel.

Espaces urbains : entre vide sémantique et surcharge symbolique

Dans leur étude sur l'urbanité intitulée *Des personnages et des hommes dans la ville. Géographies littéraires et sociales*, Freyermuth et Bonnot (2014) expliquent que « le monde urbain actuel, producteur d'absence à l'Autre, où la technologie génère solitude et exclusion », la société est toujours plus individualiste, cloisonnée et globalisée en même temps. (p. 114) En ce sens, le roman *De synthèse* met en scène des espaces urbains à la fois déshumanisants et agressants. De plus, le roman présente une femme qui est, en quelque sorte, suradaptée au monde urbain actuel, conditionnée depuis l'enfance à la solitude, à un point tel qu'elle désire l'« absence de l'Autre », qu'elle la recherche.

Comme sa grand-mère et sa mère avant elle, la protagoniste du roman *De synthèse* se déplace peu dans l'espace. On pourrait croire que sa carrière de mannequin lui ouvre toutes les portes, et pourtant, à Paris, elle passe l'essentiel de ses temps libres dans sa chambre — une chambre anonyme d'un appartement surtout fonctionnel qui sert à loger des mannequins de passage à Paris. Plus tard, devenue indépendante de fortune, à Montréal, elle ne quitte plus son appartement que rarement. Là encore, le lieu lui-même est une coquille vide, semblable à tant d'autres, pratique, bien situé, fonctionnel. C'est comme si, dans ce roman, les lieux qui devraient, en théorie, être des lieux intimes, des lieux du cœur — la maison, la chambre —, s'avèrent des non-lieux. Il y a inversion du symbolisme spatial traditionnel, qui associe la maison de l'enfance avec le réconfort et la nostalgie des souvenirs heureux. La ville nord-américaine en regorge, d'ailleurs, de ces non-lieux sans âme qu'on traverse sans faire attention, érigés

dans la pire période architecturale des temps modernes, entre le début des années soixante-dix et la fin des années quatre-vingt, pendant la ruée de l'aluminium et du néon, en plein règne des bungalows et des entrepôts, construits en catastrophe, sans souci esthétique ou urbanistique, par des hordes de travailleurs de la construction à moitié saouls. (Georges, 2017, p, 41)

Si la protagoniste quitte à la première occasion la ville-dortoir où sa mère est retenue prisonnière par des barreaux invisibles, si elle devient autonome financièrement, cela se fait presque par hasard : elle se laisse porter par son époque comme sa mère et sa grand-mère avant elle, et embrasse par défaut le rôle que les magazines de son enfance ont construit pour elle. En effet, elle devient mannequin après avoir gagné un concours organisé à son école secondaire, auquel elle participe sans enthousiasme, pour faire comme les autres filles. Elle gagne en raison du hasard génétique qui lui a valu le bon corps et le bon visage, mais surtout, croit-elle, grâce à son indifférence, à son visage dénué d'expression qui laisse aux photographes toute la place de l'imaginer autre, de la modeler à leur guise. Elle se présente comme une toile vierge, et cela fait son succès dans le monde de l'image.

Elle se laisse porter, ensuite, par les opportunités. Elle accepte tous les contrats qu'on lui propose. Bien sûr, enfant, elle avait rêvé de devenir une image, mais elle n'éprouve pas de plaisir à sa carrière de mannequin, qui ne semble pas l'enthousiasmer. Des espaces urbains de Paris et des grandes capitales européennes, le lecteur n'obtient qu'un aperçu, puisqu'elle les traverse sans plaisir. Pire, elle arrive à Paris peu après l'accident nucléaire de Tchernobyl, et aussitôt la peur tue sa curiosité. Le monde réel, avec sa laideur, sa dureté et sa violence, ne l'intéresse pas. Paris, après les banlieues nord-américaines lisses et droites, offre trop de contrastes, de textures et de formes : au lieu de charmer la protagoniste, cela l'agresse. Pire, pour elle, le monde est anxio-gène. Elle a peur de se déplacer dans l'espace — elle préfère l'immobilité. Elle reste huit ans à Paris, dans un appartement « qui ressembl[e] à un chantier de rénovations inachevé, avec ses murs blanc mat couverts de marques et de trous. Il n'y [a] ni mobilier, ni décoration, ni plantes. La cuisine sembl[e] inhabitée, avec ses armoires vides. » (p. 77) Ainsi, elle a troqué la maison familiale sans âme pour un appartement blanc, où les autres mannequins ne font que passer, la plupart du temps, et qui « ressembl[e] peut-être à un centre de détention. Mais avec un club vidéo à

deux pas. Et une bibliothèque un peu plus loin. » (p. 78) Avec sa première paie parisienne, elle s'achète une télévision.

Elle ne s'intéresse pas non plus aux bruits et à l'agitation de Montréal, ensuite. De son appartement, elle est coupée de tout cela : « Je n'entendais aucun des bruits de l'urbanité. L'horizon semblait indistinct, le ciel, vaste : le mouvement au niveau du sol, flou. Il n'y avait que la verticalité immobile des édifices à ma hauteur. » (p. 108) Les non-lieux sont devenus rassurants, pour elle, en quelque sorte, et elle apprécie de la vie urbaine le fait qu'elle puisse rester à l'écart, ne pas entrer en contact avec les autres. La vue depuis la fenêtre de son studio, d'ailleurs, révèle que « [d]es milliers de cubes d'habitation s'étendent, à perte de vue. » (p. 13). L'emploi du terme « cubes d'habitation » plutôt qu'« appartements » ou « maisons » est éloquent : la protagoniste préfère les surfaces lisses, les lignes droites et les espaces fonctionnels, dont la froideur la rassure — mais c'est, après tout, la seule réalité qu'elle ait connue.

C'est que dans les sociétés postindustrielles occidentales, l'individu « est contraint d'exister dans un présent "rapide" et "sans contact avec le passé". Les sujets privés d'inscription dans l'histoire, *étrangers au lieu de leur naissance*, n'ont d'autre ressource que l'ultime régression ou l'explosion de violence », expliquent Freyermuth et Bonnot (2014, p. 453). Cependant, dans l'univers de son roman, Karoline Georges propose une autre option à la régression ou à la violence : se réfugier dans la fiction. Pour ce faire, il faut reconnaître que la ville offre une multitude de possibilités d'évasion.

En dehors de la télévision, la protagoniste aime la bibliothèque et le cinéma, et plus tard les musées. On peut en déduire que les seuls lieux que fréquente volontiers la protagoniste dans le monde « réel » sont des hétérotopies idéalisantes (Foucault, 1984), c'est-à-dire des espaces autres, qui condensent l'histoire et l'espace, qui contiennent tous les possibles et tous les ailleurs en un même lieu. Le cinéma peut montrer tous les lieux du monde, le musée peut parler de toutes les époques, la télévision, de même, transporte ailleurs en imagination quiconque se prête au jeu et oublie la barrière physique de l'écran. Selon la protago-

niste, la télévision offre un nouveau rapport au monde : « cette nouvelle manière d'être, statique et passive devant la fenêtre d'un univers d'infinies fictions qui scintillent de mille couleurs chatoyantes, préparait une génération entière et les suivantes à se désintéresser peu à peu du monde physique pour embrasser la dimension virtuelle. » (Georges, 2017, p. 63) Si elle porte un regard cynique sur les effets de l'exposition prolongée à la télévision dès l'enfance, l'héroïne de Karoline Georges assume sa dépendance aux écrans. Il ne s'agit pas, pour elle, de déterminer si les technologies sont bonnes ou mauvaises, mais de trouver un sens à sa propre existence, loin de sa famille, loin du monde réel. Il faut dire qu'il est possible, désormais, de vivre dans une grande métropole, au milieu de milliers d'autres personnes, sans jamais entrer en contact avec elles. La jeune femme préfère observer le monde de loin : « Pendant une décennie, j'ai lu autour de trois mille livres. Et visionné plus de dix mille films. Mais je n'ai pas noué une seule relation humaine. » (p. 128)

Trente ans après sa retraite comme mannequin, lorsqu'obligée par la maladie de sa mère, elle quitte son appartement pour se rendre à l'hôpital, cela lui coûte d'énormes efforts. Malgré la gravité de la situation, l'idée de sortir de chez elle la tétanise de peur. Pourtant, son père lui a raconté en détail, au téléphone, la détresse et la solitude de sa mère :

Il parle de reins, d'empoisonnement. Il pleure. Il me dit qu'elle est seule, là-bas. Qu'il devrait peut-être y retourner. Qu'il ne sait pas quoi faire. Je ne sais pas davantage que lui. Je dis que je vais m'y rendre. / Je ne dis pas quand. / Après, je ne bouge plus. / Tandis qu'on déshabille ma mère à l'hôpital, qu'on lui retire son dentier, qu'on plante des aiguilles dans ses bras, je ne fais rien. Je reste assise au sol de mon atelier. (p. 56)

Dans ce passage du roman, les phrases se font courtes, le rythme syncopé, comme si la protagoniste avait du mal à respirer.

Selon la proposition de Foucault, l'hôpital serait une hétérotopie de déviation. Au contraire des hétérotopies idéalisantes, dont le symbolisme est positif, les hétérotopies de déviation seraient

ces endroits où la société moderne isole les déviants : les criminels dans les prisons, les orphelins dans les centres d'accueil, les sans-abris dans les refuges, les malades dans les hôpitaux. On y envoie ceux qui ne cadrent pas, ceux qu'on ne veut pas voir. Il n'est pas étonnant, alors, que la protagoniste de Karoline Georges s'y sente mal à l'aise. Il y a là trop de monde, trop de chair et d'os, trop de maladie et de mort, et puis elle y retrouve péniblement ses parents, avec qui elle était brouillée et qu'elle n'a pas vus depuis trente ans. Les odeurs de la maladie, de surcroît, l'agressent.

Se rendre à l'hôpital, à quinze minutes à peine de l'appartement de la protagoniste, lui paraît impossible, de prime abord. Ce n'est pas une difficulté réelle :

Il suffit de descendre au niveau du stationnement souterrain. De choisir un automat en libre-service à côté de la porte. Puis de me laisser conduire par le pilote virtuel. [...] Or, je ne peux pas. Je suis paralysée. La perspective d'avoir à m'éloigner de chez moi me terrifie. Je ne sors plus de chez moi depuis longtemps. Je me suis cloîtrée pendant le premier des attentats terroristes à Montréal. On parlait d'attaque à l'arme bactériologique après la série d'explosions. (p. 56)

Les technologies qu'évoque la protagoniste, « l'automat », « le pilote virtuel », si elles relèvent encore de l'anticipation à Montréal, au moment où j'écris ce chapitre, sont pourtant presque partie de notre monde. De même, des « attentats terroristes » ont déjà touché presque toutes les grandes villes du monde, ces dernières années, et c'est à peine de la science-fiction de penser qu'ils iront en se multipliant et gagneront en gravité. Cela dit, on sent bien, à la lecture du roman, que les attentats n'ont été qu'un déclencheur, pour la protagoniste, qui a exacerbé l'anxiété sociale dont elle souffrait depuis l'enfance. Dès lors, si elle a besoin de quelque chose, elle se fait livrer, ou encore se fie à son « androïde domestique » (p. 58), qui fait l'épicerie et arrose les plantes, et qui lui parle, parfois, d'une voix douce.

Pour trouver la force intérieure de sortir de chez elle et de se rendre à l'hôpital au chevet de sa mère, l'héroïne a recours à des

« amis » superhéros virtuels, qui l'escortent joyeusement jusqu'au point où l'utilisation d'internet n'est plus permise. La technologie qui lui permet ce prodige en « réalité augmentée », si elle n'est pas encore d'usage courant, est presque à notre portée. Il s'agit dans le roman d'un des éléments qui composent le novum (Suvin, 1978), le monde différent proposé par la science-fiction. Grâce à un « masque » et à une « application d'accompagnement » (Georges, 2017, p. 61), la protagoniste crée une sorte de bulle de protection entre elle et le monde : elle se déplace dans un espace fictif peuplé d'amis, qui l'entourent et la suivent, formant comme une barrière avec les vrais humains. Bref, dans cette œuvre de Georges, la bulle virtuelle dans laquelle s'isole la protagoniste constitue une variété nouvelle d'hétérotopie idéalisante, tout comme la « réalité augmentée ».

Le corps féminin : entre eutopie et dystopie

Les images du corps féminin sont omniprésentes, pour la protagoniste du roman *De synthèse*, dès l'enfance. Les corps sont idéalisés dans les magazines de sa grand-mère, objectifiés dans les calendriers pornographiques de son grand-père, hypersexualisés à la télévision, jusque dans les dessins animés pour enfants. La société offre des images dites idéales du corps féminin, qui n'ont pourtant rien à voir avec la réalité. Et pourtant, aux yeux de l'enfant, la distinction entre l'idéal artificiel, inatteignable, et la réalité, n'est pas nette. Elle rêve elle-même de devenir une de ces images.

Si le rapport au monde réel et à l'autre est tellement difficile pour la protagoniste du roman *De synthèse*, il semble que tout ce qui est charnel lui est étranger également, à commencer par son propre corps, qu'elle « habite » à peine. D'ailleurs, dès l'enfance, elle sent peser sur son corps le regard intransigeant de son père, regard auquel elle voudrait se soustraire. L'évènement qui provoque la rupture des liens entre la fille et ses parents, c'est la colère et la honte du père lorsque sa fille pose nue pour une photo artistique. Il ne fait pas la distinction entre les magazines pornographiques du grand-père et le nu artistique : le corps de sa fille,

exposé publiquement, est perçu par lui comme dégradant. Il se sent humilié par cette fille qui expose à tous sa nudité. Ainsi, d'entrée de jeu, pour la protagoniste, le corps féminin est tantôt fantasmé, tantôt honteux, — entre eutopie et dystopie, pour employer une image spatiale. Le récit ne mentionne d'ailleurs aucune relation intime avec un autre être humain, aucun baiser, aucune caresse — sauf, à la toute fin, une unique et brève accolade avec le père et une caresse sur la main de la mère.

L'été de ses 16 ans, libre à Paris, l'adolescente a peur de tout : « De toute manière, il était hors de question que je laisse qui que ce soit m'embrasser ; cette histoire de sida n'était qu'une brique supplémentaire dans le mur intérieur que je me construisais pour me protéger des autres. » (Georges, 2017, p. 76) Le sens du toucher n'est jamais évoqué. Les odeurs des corps humains la dégoûtent. Elle n'éprouve pas non plus d'intérêt envers la nourriture : elle survit simplement de barres nutritionnelles, de vitamines, d'eau et de thé. Elle explique son dégoût de la nourriture par les repas insipides de son enfance, partagés sans plaisir :

Ma mère n'aimait pas cuisiner, et nous n'avions pas les moyens de manger des plats préparés ; mon père avalait sans trop s'en rendre compte ce qui lui tombait sous la main, sans aucun souci pour son alimentation. [...] Le foie de veau sentait les excréments et la puanteur du bouilli de bœuf suffisait à me couper l'appétit pour deux jours. Sans faire exprès, ma mère m'a préparée à choisir l'anorexie comme mode alimentaire. (p. 64)

De même, elle ne s'identifie pas à son propre visage, qui lui apparaît terne, dans le miroir, en comparaison avec ceux de ses idoles dans les magazines, ni à son corps, qui n'est pour elle qu'une enveloppe nécessaire qu'il faut entretenir. La première fois qu'une photo d'elle fait la couverture d'un magazine, elle ne se reconnaît pas : « Ce n'était plus moi du tout. Ça me plaisait. » (p. 68) Son vrai corps, son vrai visage, ne lui paraissent pas à la hauteur des images. D'ailleurs, les photographes et les stylistes préfèrent, selon elle, les mannequins qui ne parlent pas, ne bougent pas. Son corps ne lui appartient pas, alors, et il est critiqué

comme on le fait pour un objet, sans égard pour sa sensibilité : « J'ai été insultée à répétition par des clients qui jugeaient de mon apparence comme si je me confondais parmi les vêtements que je devais mettre en valeur. Et j'ai tout entendu, que j'étais trop petite ou trop grande, monstrueuse ou trop mignonne, honteusement sexuée ou pas suffisamment osseuse. » (p. 105) Ce sont les images qui la fascinent, glacées, magnifiées par l'éclairage et le maquillage, parfaites. Le décalage entre le réel et la fiction ne cesse de la heurter, jusqu'à ce qu'elle se détache de plus en plus de son enfance, de sa famille, de sa maison, de tout ce qui pourrait constituer son identité individuelle. Le réel lui devient insupportable, elle se réfugie dans un monde artificiel fait d'images sans émotion.

Du corps des autres, elle ne s'approche pas. Elle ne ressent pas le besoin d'être touchée. Tout ce qui est organique et incarné semble lui répugner. Les odeurs l'agressent, les contacts physiques l'effraient :

Les hommes étaient tous hideux, à la lumière du jour. [...] Pour tout dire, hors des écrans, les êtres, célèbres ou inconnus, étaient pour la plupart répugnants. Je pouvais sentir l'odeur de l'alcool dans leur sillage. Ou celle de la cigarette. Ou les relents de leur digestion, d'une puanteur à vomir. Ou leur sueur. (p. 129-130)

Elle ne jouit pas non plus de son propre corps, qui lui reste étranger. En fait, elle traite son corps comme une machine, une technologie qu'il faut entretenir : « Je mange et je bois pour maintenir mon système organique en action ; ma routine quotidienne d'exercices au sol me permet de préserver ma souplesse pour éviter de ressentir quelque raideur ou lourdeur que ce soit. Pour éviter d'avoir conscience de mon corps. » (p. 162)

Sa mère, quant à elle, incapable de gestes d'affection envers sa fille, est trahie par son propre corps, fausse couche après fausse couche, dans une société où la maternité est censée être une joie — et une finalité — pour les femmes. Son sexe l'enferme dans une vie de femme mariée qui la rend malheureuse. Elle perçoit avec

cynisme les inégalités entre les hommes et les femmes, tout en se résignant, faute d'entrevoir une meilleure option, à la prison de son propre mariage sans amour ni tendresse, et à celle de sa propre maison de banlieue. La seule fois où la mère semble sur le point de reprendre le contrôle de son destin, le jour où elle annonce à son mari violent, après avoir subi une énième fausse couche, qu'elle veut demander le divorce, elle ne se rend pas plus loin qu'au bout du pâté de maisons. Son mari, aussitôt, descend au sous-sol et saisit son fusil de chasse — pour se suicider, semble-t-il —, alors l'adolescente prend peur et court dehors chercher sa mère, qui rentre vite à la maison. L'impulsion de la liberté n'aura duré que quelques minutes, et plus personne n'en reparlera ensuite. Alors, l'adolescente décide de quitter la maison, elle, puisque sa mère ne le fera pas. Elle part pour Paris.

Mais sa carrière de mannequin ne lui permet pas d'approprier son propre corps, puisque les photos ne lui ressemblent jamais tellement. Alors, elle achète un premier appareil photo et commence à se photographier elle-même, nue, sans costume ni maquillage, sous tous les angles, en noir et blanc. À ce moment, elle cherche à saisir qui elle est : « Devant mon propre objectif, j'avais un visage familier, mais sans traits distincts, comme une absence de présence franche. J'étais quasi imperceptible. » (p. 104) Après des centaines de tentatives d'autoportraits, elle renonce à se découvrir par la photographie. Son corps lui reste étranger. Elle l'oublie autant qu'elle peut, ensuite, préférant le monde virtuel à la chair, jusqu'à ce que la maladie de sa mère, dont le corps commence « à se décomposer » (p. 8), la renvoie à la réalité de ses propres organes, et de la mort inévitable.

L'ultime trahison du corps s'avère pour la mère la cage de son propre squelette, rongé par la maladie qui le dégrade, la condamnant à perdre son peu d'autonomie. Des étrangers — les médecins — l'examinent, et elle se laisse faire, mais ne répond pas aux questions qu'on lui pose. C'est la seule résistance qui lui reste :

Les premiers jours, des étrangers s'installent devant le marais qu'est devenu le corps de ma mère. Ils ne peuvent pas encore quantifier la diversité des bactéries et des

foyers d'infection qui s'y ramifient. Mais ils l'observent avec gravité. Ma mère subit tous les examens, prises de sang, radiographies. Mais elle ne répond pas aux questions. (p. 145)

La métaphore du marais compare le corps de la mère à une étendue d'eau stagnante, en décomposition. Il n'est d'ailleurs pas fortuit que le corps féminin soit perçu en terme spatial — et aquatique. Les métaphores spatiales ne manquent pas, dans la littérature, pour décrire le corps féminin, de la terre fertile qu'est la jeune femme à la terre asséchée qu'est la vieille, de la mer nourricière au marais, en passant par le pays à conquérir. Il semble que l'imaginaire humain a souvent pensé le corps féminin en termes d'espace.

La mère, qui restait sa vie durant immobile à la fenêtre, ne peut même plus marcher, à la fin. Son corps se dégrade, elle ne peut rien y faire : c'est l'ultime impuissance. Pour sa fille, qui est témoin, enfant, des fausses couches, des dépressions et de la violence du père, et puis qui est obligée de faire face au corps mourant de sa mère, à la réalité de la chair, la réconciliation avec l'idée de sa propre réalité physique semble impossible. En effet, on peut voir une figure du double, incarnée par la mère et la fille : une femme, à deux âges différents. Le corps malade de la mère renvoie inévitablement la fille à la réalité de son propre corps, qu'elle préférerait ignorer : « La plupart du temps, je ne pense pas à mon corps. Je ne sais pas ce que je devrais découvrir en le palpant, ce qui devrait s'y trouver ou pas. Mon corps ressemble à un voisin [...] que je n'ai jamais vraiment rencontré. » (p. 146) Quand la maladie progresse et que la mère se plaint que tout son corps lui fait mal, la fille, elle, voudrait sortir du sien. (p. 150)

C'est sur un autre plan, dans un autre espace, qu'elle s'invente un nouveau corps, un corps numérique en « réalité augmentée », plus réel pour elle que son corps physique : « Sa peau semble plus réelle que la mienne ». (p. 15) Elle vit à travers son avatar une « seconde naissance », « une épiphanie ». (p. 132) Elle s'y identifie, à tel point qu'elle confond son avatar avec elle-même : « je dois d'abord me réinitialiser » (p. 15), dit-elle, parlant de son

avatar en employant le pronom « je », comme si elle aussi, en même temps que son image, se transforme.

Mais, lorsqu'elle décide de montrer à sa mère sa galerie d'art virtuelle, dans laquelle se trouvent des centaines de versions différentes de son propre avatar, sa mère observe que les images ne bougent pas : « Pour vivre, il faut bouger » (p. 178), objecte la mère désormais clouée à son fauteuil roulant. De nouveau, un peu plus tard, lorsque la mère affirme n'avoir pas peur de la mort, la fille en est choquée, puisqu'elle ne sait pas comment parler de « ces choses-là. » (p. 181) Alors, la mère explique qu'elle est fatiguée : « Je n'aurais pas la force d'avoir à apprendre à vivre dans un autre monde, comme toi tu fais. » (p. 181) La mère fait référence au monde virtuel, où elle comprend bien que sa fille « vit » plus que dans le monde réel. Après cela, pour la première fois, la fille prend la main de sa mère.

C'est tout de même dans l'espace virtuel que la protagoniste se réconcilie enfin avec son enfance et sa famille, à la mort de ses parents. Elle invite même sa mère dans son intimité, en quelque sorte, en lui créant un hologramme — animé — qu'elle installe dans son studio. Le monde réel lui est insupportable, habiter son propre corps ne l'intéresse pas : elle préfère se créer autre, s'inventer sa propre identité. Elle habite bien davantage le monde virtuel que le monde réel, et même, si elle s'en éloigne trop longtemps, elle a le sentiment de suffoquer. Mais en faisant entrer sa mère dans son monde, elle commence à réconcilier les deux plans, qui pourront peut-être, qui sait, co-exister.

Le récit, autodiégétique, ne condamne pas les choix du personnage, au contraire. Il suggère que le seul habiter possible, pour elle, dans le monde contemporain, est virtuel. Les possibilités qu'offre la technologie la rendent libre de créer sa propre image, son propre corps, de contrôler ses interactions sociales, de choisir avec qui elle partage son quotidien. Pour elle qui a grandi dans un monde où les femmes sont passives et résignées, qui a compris très jeune qu'on attendait qu'elle se conforme au modèle, l'espace virtuel offre l'infini des possibles. Elle réalise ainsi son rêve d'enfant et devient « [p]ersonnage de fiction, avec un corps de lumière à l'écran. » (p. 26)

Foucault considérait le bateau comme l'hétérotopie ultime, puisqu'il permet de se déplacer partout ou de n'être nulle part, et qu'il contient en puissance tous les lieux du monde. Pour l'héroïne de Georges, cependant, l'hétérotopie ultime c'est l'espace virtuel, en « réalité augmentée », plus vrai que le réel, et qu'elle peut modeler à l'infini.

Conclusion : habiter et cohabiter, une réconciliation virtuelle avec soi

Le roman *De synthèse* de Karoline Georges met en scène l'incapacité d'habiter les non-lieux contemporains, qui investissent tous les espaces urbains, même les plus intimes. Il révèle trois générations de femmes, immobiles, incapables de se déplacer librement ou de s'appropriier l'espace, y compris celui de leur propre corps qui leur échappe sans cesse. La seule issue, pour la protagoniste, qui n'est d'ailleurs jamais nommée, c'est de se réinventer un corps et un visage, encore et encore, dans l'espace virtuel qu'elle habite d'ailleurs davantage que le monde réel.

Il est intéressant de souligner que deux personnages seulement, dans le roman, sont nommés par leur prénom. La première est Anouk : c'est le nom que l'héroïne donne à son avatar virtuel, choisi parce que sa mère avait voulu l'appeler ainsi, à la naissance, mais avait renoncé, ridiculisée par son entourage. La deuxième est Camille, l'agente de la protagoniste pendant sa carrière de mannequin, puis sa mentore dans la découverte de l'art. Camille l'encourage, d'ailleurs, à approfondir ses recherches de création numérique et à exposer son travail sur internet.

Ainsi, le seul habiter possible, pour la protagoniste de Georges, est en réalité virtuelle, via son avatar. Le monde virtuel, qui était au départ une fuite, devient ultimement un lieu de création artistique et un espace dans lequel la socialisation est possible, avec une communauté anonyme, certes, mais sans limites géographiques. Dans cette hétérotopie se produit à la fin une réconciliation avec la mère, invitée en quelque sorte à cohabiter dans la bulle intime de l'héroïne, de manière posthume. Le roman se termine lorsque l'héroïne, ayant enfin compris que c'est l'image de sa mère qu'elle cherchait à créer toute sa vie, complète sa dernière

œuvre, un « portrait de famille » holographique. Sa mère et elle, grâce à cette œuvre, deviennent des images, ni mortes ni vivantes, offertes aux sociétés du futur. Si la lecture de ce roman laisse un goût amer sur la langue, puisqu'il présente un portrait cynique d'un monde contemporain hostile et agressant, elle propose tout de même la possibilité d'un habiter serein, dans un espace virtuel où tout est possible.

Notes

1. La xéno-encyclopédie du lecteur, notion proposée par Richard Saint-Gelais (1999), dérive de l'encyclopédie du lecteur d'Umberto Eco (1979) : chaque lecteur lit en s'appuyant sur ses propres connaissances générales et littéraires — il possède son « encyclopédie du lecteur ». Le texte, selon le « lecteur modèle » à qui il s'adresse, contribue plus ou moins à compléter cette encyclopédie en ajoutant les informations que le lecteur est susceptible d'ignorer, afin de permettre à ce dernier de le comprendre. La xéno-encyclopédie concerne alors le monde inventé proposé dans une œuvre de science-fiction ou de *fantasy*.

2. Michel de Certeau (2004 [1990]) avait d'abord proposé la notion de non-lieu anthropologique. Augé reprend la même notion, mais en propose une définition nouvelle, opposant lieux anthropologiques et non-lieux.

Chapitre 4

Hétérotopie *DAU* : Vers une analyse spatiale du post-cinéma

Alexandre Zaezjev
Université McGill (Canada)

Introduction

Dans son texte capital *Le postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, le théoricien américain Fredric Jameson (2007) définit cette période singulière de notre rapport au monde par la domination des « catégories de l'espace plutôt que par les catégories du temps, comme c'était le cas dans la période précédente du haut-modernisme » (p. 16). Cette observation fait écho à la conférence de Michel Foucault (2004), *Des espaces autres*, et à la déclaration faite par le philosophe français selon laquelle « l'époque actuelle serait peut-être plutôt l'époque de l'espace » (p. 12). Au cours des dernières décennies, l'approche spatiale a fait son chemin dans les études du cinéma,¹ une tendance qui est décrite par l'*Oxford Dictionary of Film Studies* comme un « tournant spatial » (Kunh et Westwell, 2020).

La méthode centrée sur l'espace a également été adoptée dans la recherche sur le phénomène du post-cinéma. Shane Denson et Julia Leyda (2016) considèrent le post-cinéma comme

une nouvelle « structure de sentiment » (Williams) ou « épistémè » (Foucault) qui caractérise le cinéma post-millénaire et d'autres médias contemporains, et se manifeste par de nouvelles stratégies formelles, des conditions de visionnement radicalement modifiées et de nouvelles façons dont les films s'adressent à leurs spectateurs (p. 4, notre traduction).

En discutant de ces « conditions de visionnement et des nouvelles façons dont les films s'adressent à leurs spectateurs »,

Francesco Casetti (2016) a introduit le concept de « délocalisation », en soulignant le rôle de l'environnement dans l'expérience post-cinématique : « Un support donné est défini par la situation dans laquelle il opère ou qu'il crée. [...] Le concept de relocalisation montre clairement que la migration d'un médium hors de son domaine d'origine implique un type d'expérience et un espace physique ou technologique » (p. 583).

Le présent chapitre explore davantage le rôle de l'espace dans l'expérience post-cinématique en s'appuyant sur le concept d'hétérotopie développé par Michel Foucault, et en l'appliquant à l'analyse du projet multimédia *DAU*, du réalisateur russe Ilia Khrjanovski (2005-projet en cours). Notre étude élabore un modèle théorique original qui permet d'adapter la proposition de Foucault au cinéma pour comprendre l'expansion transmédia-tique du cinéma contemporain, et que nous proposons d'appeler le « cinéma hétérotopique ».

Cadre théorique et recension d'écrits

Foucault (2004) a développé le concept d'hétérotopie dans une conférence intitulée *Des espaces autres* en le décrivant comme un emplacement concret, « effectivement localisable » (p. 15) dans le monde réel, mais qui en est aussi phénoménologiquement différent ; un lieu qui perturbe la continuité et la régularité de notre perception spatio-temporelle. Signifiant littéralement « lieux autres », les hétérotopies peuvent être comprises comme des enclaves de « non-réalité » culturellement reconnues et codifiées (Groys, 2008) qui « injectent l'altérité dans l'homogénéité, la platitude, le mondain de la société quotidienne » (Dehaene et De Cauter, 2008, p. 4, notre traduction). Contrairement à la formule dualiste « utopie/dystopie qui prévaut dans la modernité » (Năripea, 2014, p. 121, notre traduction), l'hétérotopie est « une sorte d'altérité spatiale postmoderne » (Kinght, 2016, p. 142, notre traduction), un modèle théorique qui se concentre sur la nature hybride, fragmentée et oscillante d'une expérience spatiale particulière. Les exemples d'hétérotopies fournis par Foucault comprennent les cimetières, les théâtres, les cinémas, les musées,

les bibliothèques, ainsi que les maisons de retraite, les cliniques psychiatriques et les prisons, pour en mentionner quelques-uns.

Il évoque ces exemples pour formuler les six principes de l'hétérotopologie, qui est « une sorte de description systématique » des hétérotopies (Foucault, 2004, p. 16). En résumé, (1) les hétérotopies sont omniprésentes, mais non universelles, et peuvent prendre des formes diverses, telles que les hétérotopies de crise ou les hétérotopies de déviation ; (2) le fonctionnement des hétérotopies n'est pas prédéterminé ontologiquement et peut être sujet à changement ; (3) les hétérotopies juxtaposent dans un même lieu réel plusieurs emplacements qui pourraient être incompatibles en eux-mêmes ; (4) les hétérotopies créent une rupture absolue avec le temps quotidien ; (5) l'accès aux hétérotopies est restreint et implique souvent des rites de passage ; (6) les hétérotopies sont physiquement isolées de l'espace extérieur, mais y sont fonctionnellement liées. Bien que Foucault ait inventorié ces six principes d'hétérotopologie, le concept lui-même suscite toujours des débats académiques, produisant des interprétations et adaptations diverses, faisant de l'hétérotopie « un trope familier, bien qu'ambigu, dans la pensée critique sur la spatialité » (Knight, 2014, p. 8, notre traduction).

La notion d'hétérotopie a été largement déployée dans les études sur les médias post-cinématiques. Hye-jin Chung (2018) l'emprunte pour proposer son propre concept d'« hétérotopie médiatique » — « un domaine de représentation audiovisuelle augmentée numériquement qui superpose des couches de spatialités et de temporalités diverses » (p. 37, notre traduction). Francesco Casetti (2015) l'adapte à la production audiovisuelle numérique. Il introduit le terme d'« hypertopie » pour décrire la structure spatiale des films consommés sur les écrans des appareils électroniques, une sorte d'hétérotopie extravertie, un espace d'altérité qui « ne me demande plus de m'y rendre ; [mais] vient vers moi, m'atteint où que je sois » (p. 155, notre traduction). La notion d'hétérotopie a également été mobilisée dans l'étude du *database cinema*, où la « base de données » est conceptualisée comme une hétérotopie virtuelle qui remplace la linéarité chro-

nologique du temps par la logique non linéaire de l'espace. Arpin-Simonetti (2014), par exemple, applique le modèle foucauldien à l'analyse des *Valises Tulse Luper* de Peter Greenaway (2003) — l'exemple le plus ambitieux du *database cinema* avant l'avènement de *DAU*, comme Lev Manovich (2020), qui a forgé le terme, l'a récemment souligné lui-même en faisant un parallèle entre la plateforme virtuelle *DAU Digital* (on y reviendra plus loin) et l'œuvre de Greenaway. Si Greenaway et Khrjanovski sont reconnus pour leur cinéma d'auteur expérimental, l'approche hétérotopique est également appliquée à l'étude du cinéma commercial. Parmi les exemples plus récents, il est possible de nommer la franchise *Mad Max* de George Miller (Corbett, 2017), *The Hours* de Stephen Daldry (Zhao et Öner, 2018), *Carol* de Todd Haynes (Smith, 2018), et *High-Rise* de Ben Wheatley (Klein, 2019).

Il est important de souligner, cependant, que ce corpus d'études porte sur les hétérotopies cinématographiques plutôt que sur le cinéma hétérotopique — une distinction qui est cruciale pour notre analyse de *DAU*. La recherche sur les *hétérotopies cinématographiques* s'intéresse principalement aux hétérotopies qui existent dans l'espace diégétique,² c'est-à-dire les hétérotopies qui figurent *dans* les œuvres cinématographiques. En revanche, une étude sur *le cinéma hétérotopique*, telle que le propose le présent chapitre, explore les conditions hétérotopiques de *réalisation* et de *réception* des œuvres cinématographiques.

Depuis Foucault, qui avait abordé les salles de cinéma dans sa conférence *Des espaces autres*, les conditions hétérotopiques de réception ont fait l'objet de plusieurs études dans le domaine de l'analyse filmique (voir Kuhn, 2004 ; Bruno, 2002 ; Casetti, 2015). Les hétérotopies de réalisation sont, par contre, beaucoup moins nombreuses dans l'histoire du cinéma, avec quelques exemples qui traitent du film expérimental, comme ceux d'Andy Warhol (1965, 1966), mais surtout *La Commune — Paris, 1871* de Peter Watkins (2000).³ Cependant, comme nous allons le démontrer dans le présent chapitre, ce qui fait de *DAU* un exemple éminent du cinéma hétérotopique, c'est qu'il incarne à la fois des hétérotopies de production et de réception.

Contexte historique

DAU a été conçu en 2005 comme un biopic plutôt conventionnel sur un scientifique soviétique, Lev Landau (1908-1968). Étudiant et collègue de Niels Bohr (1885-1962), lauréat du prix Nobel de physique en 1962, Lev Landau (surnommé *Dau* par ses amis) était non seulement un homme de science, mais aussi un vrai homme à femmes. Selon Khrjanovski, c'est ce dualisme qui lui a permis de traiter la figure de Landau à la fois comme Faust et Don Juan (Arkus, 2009). Et si les exploits intellectuels de Landau sont rendus célèbres grâce à ses réalisations scientifiques, ses exploits amoureux ont été bien documentés dans le livre de sa femme Concordia « Cora » Landau-Drobantseva (1908-1984), *Académicien Landau. Comment nous avons vécu (Akademik Landau. Kak my zhili)*, qui a circulé en samizdat dans les années 1980 et a été publié en 1999.

L'aspect sexuel est mis de l'avant dans le livre de Cora, et même si le lecteur attentif sera probablement capable de distinguer les souvenirs et les observations d'une épouse jalouse de ses fantasmes (et, peut-être, de ses délires), l'ouverture provocante avec laquelle son époux s'engageait dans les relations polygames était un fait bien connu dans le milieu de l'intelligentsia scientifique soviétique. C'est précisément le libertinage manifeste de Landau décrit par Cora dans ses mémoires — le contraste entre la liberté intérieure de Landau et la nature oppressive du régime stalinien alentour — qui a éveillé l'intérêt initial de Khrjanovski pour la biographie du fameux scientifique.

Il convient de dire quelques mots sur Khrjanovski lui-même. Né en 1975 à Moscou, il est le fils du cinéaste et animateur Andreï Khrjanovski (1939-), et le petit-fils du peintre Yuri Khrjanovski (1905-1987), élève de Kazimir Malevich et membre du groupe de Pavel Filonov. Ilia Khrjanovski est diplômé de la célèbre école de cinéma russe VGIK, qu'il a achevée en 1998 sous la tutelle de Marlen Khutsiev (1925-2019) — un cinéaste soviétique, auteur de plusieurs films cultes marquant l'époque de « dégel » sous Nikita Khrouchtchev. Khrjanovski a sorti son premier long-métrage, *4*, en 2004, et a reçu en 2005 le « Tiger Award » pour ce film au 34^e Festival international du film de Rotterdam. Fort du succès

critique de *4*, Khrjanovski a réussi à capter l'intérêt du producteur français Philippe Bober, fondateur d'un label européen d'origine allemande Coproduction Office, avec son projet suivant, *DAU*.

En 2007, après déjà deux ans de production, le projet de Khrjanovski, qui bénéficiait initialement d'un budget plutôt modeste, alloué par plusieurs agences de financement européennes et russes, a attiré l'attention d'un commanditaire privé, Sergueï Adoniev — un nouveau riche qui a fait sa fortune après la chute de l'Union soviétique, dans la première décennie du capitalisme russe. Comme le raconte Sophie Pinkham (2020) dans son article entièrement consacré au contexte socio-économique de *DAU*, Khrjanovski a rencontré le milliardaire à une fête, après qu'Adoniev ait mentionné à leur ami commun à quel point il admirait *4* — le premier film du jeune réalisateur. Khrjanovski a fait un résumé du synopsis de *DAU* et le budget du projet a grimpé en flèche, permettant au cinéaste indépendant, âgé de 32 ans seulement, de transformer *DAU* en une œuvre expérimentale et pluridisciplinaire à grande échelle.

Ce développement n'est pas étonnant, puisqu'Adoniev est connu pour son comportement de mécène culturel, s'adonnant à sa passion qui se situe « au carrefour de l'art, de la science et de la philosophie » (Pinkham, 2020), comme le site web de son Phenomen Trust le mentionne. Il finance, par exemple, L'Électrothéâtre Stanislavski à Moscou, dirigé par le metteur en scène expérimental Boris Yukhananov, et parraine le centre artistique The Shed, à Manhattan. Il est également cofondateur de l'Institut Strelka pour les médias, l'architecture et le design, dont le programme d'enseignement de la théorie urbaine a été conçu par le « starchitect » néerlandais Rem Koolhaas, ainsi que le mécène de l'orchestre MusicAeterna, dont le chef d'orchestre russe d'origine grecque Teodor Currentzis est également une figure clé dans *DAU*.

Une partie importante des fonds fournis par Adoniev a été accordée pour la construction du plateau de tournage à Kharkiv, en Ukraine, entamée en 2008. Cet ensemble gargantuesque d'architecture pseudo-stalinienne — appelé l'« Institut » — occupait

une superficie comparable à celle d'un campus universitaire et, par son organisation et ses fonctions, rappelait les « Naoukograds » soviétiques. Ces localités fondées en URSS au milieu du XX^e siècle présentaient une importante concentration de complexes de recherche scientifique et de développement technologique, notamment dans les secteurs des télécommunications, de l'armement, de l'aéronautique, de l'exploration spatiale et du nucléaire. Une grande partie des Naoukograds dépendaient du complexe militaro-industriel de l'URSS et constituaient, de ce fait, des « entités territoriales administratives fermées », des zones secrètes comportant des restrictions d'accès, de déplacement et de résidence. Selon l'historien Kevin Limonier (2014), ces villes se caractérisaient par le rôle central joué par l'institut de recherche dans tous les aspects de la vie ; en règle générale, à Naoukograds, l'institut constituait « un générateur de pratiques locales, » et « ordonn[ait] bien souvent l'identité [de ses habitants] » (p. 2). Ce phénomène des centres de recherche fermés est souvent évoqué dans la littérature soviétique et postsoviétique — par exemple, dans les œuvres d'Alexandre Soljenitsyne (1968), d'Arcadi et Boris Strougatski (1966), ainsi que de Victor Pelevine (1992) —, appartenant à ce que le philologue et critique culturel Mark Lipovetsky (2017) a appelé la « culture ITR » (d'après *Injenerno-Tekhnicheskie Rabotniki*, un acronyme utilisé en Union soviétique pour désigner l'intelligentsia scientifique et technologique).



Figure 4.1 : La vie à l'Institut, 2009-2011. Conception et réalisation graphique par l'auteur du chapitre (Photos, gracieuseté de Phenomen Trust, 2019 ©).

Tout comme les villes scientifiques secrètes, l'Institut que Khrjanovski a fait construire comprenait des laboratoires entièrement opérationnels, des bâtiments administratifs, des installations sportives, des immeubles d'habitation et un réfectoire. Il y avait également un bureau de presse où l'on publiait un périodique qui rendait compte autant des événements majeurs de l'époque que de la vie quotidienne à l'Institut. Un aspect clé de *DAU* était donc la fabrication des preuves documentaires témoignant de son existence et le mettant en rapport avec les événements historiques réels. « L'Institut existait dans un univers spatial et temporel parallèle [à la réalité historique] des années 1938 à 1968 », explique la brochure officielle du *DAU* (Macnab, 2019, para. 6, notre traduction).

Soulignons que ce rapport hétérochronique (voir le quatrième principe d'hétérotopologie foucaldienne) était également maintenu en dehors de l'Institut, et même après sa destruction. Carlo Rovelli, un physicien théoricien italien mondialement reconnu qui avait visité l'Institut et qui apparaît dans *DAU*, a publié en 2011 un article scientifique dans le *Journal of Theoretical Physics*, une revue spécialisée à haut facteur d'impact, arbitrée par

un comité de lecture, dans lequel il remercie l'Institut « pour l'hospitalité qui lui a été accordée en *octobre 1942* » (l'auteur souligne) et « pour les conversations stimulantes qu'il a eues [avec les habitants de l'Institut] lors de cette visite, qui ont inspiré cet article » (Rovelli, 2012, p. 10, notre traduction).

Tout comme les villes scientifiques secrètes, le territoire de l'Institut constituait un ensemble architectural clos, replié sur lui-même. En plus d'être isolé et entouré d'une clôture, le plateau de tournage a été construit dans le bassin d'un immense centre aquatique soviétique datant de 1931, avec une partie des bâtiments situés sous le niveau du sol. Que l'organisation spatiale de l'Institut eût une fonction autant pratique que symbolique était notamment figuré par l'emplacement du cabinet du directeur. Pour y accéder, les visiteurs devaient d'abord monter un escalier monumental qui n'avait pas deux marches de la même taille, officieusement connu sous le nom de « Chemin de Dieu », et puis passer par un labyrinthe de pierre verte, ce qui avait pour effet d'estomper leur sens de l'échelle et de l'orientation.

Dans une entrevue avec l'auteur de ce chapitre (réalisée en mars 2021), le décorateur en chef du projet, Denis Shibanov, explique que ces éléments architecturaux ont été conçus spécifiquement pour que les visiteurs du directeur « se sentent insignifiants » : « Le voilà », commente Shibanov, « Si fier et content... et j'ai pensé qu'il fallait le dépouiller de son arrogance, le faire s'interroger sur son identité [...]. Il est passé par le bureau du directeur et s'est complètement épuisé en chemin ». En d'autres mots, cet environnement architectural — dont l'escalier et le labyrinthe — exerçait une violence physique et psychologique sur l'individu. Cet exemple illustre bien le fait que l'Institut n'était pas qu'un décor de film, mais également un agent actif intervenant directement dans la vie des participants.



Figure 4.2 : L'architecture de l'Institut. Conception et réalisation graphique par l'auteur du chapitre (Photos, gracieuseté de Phenomen Trust, 2019 ©).

S'étalant sur une superficie de 8700 mètres carrés (150 par 58 mètres), l'Institut est décrit sur le site officiel de *DAU* comme étant « le plus grand plateau de tournage dans l'histoire du cinéma européen » (Dau Cinema, 2020, para. 8, notre traduction).⁴ Suite à l'achèvement des travaux de construction en 2009, Khrjanovski a procédé à la mise en scène d'une expérience cinématographique immersive qui a duré près de deux ans. Le cinéaste n'a engagé aucun acteur professionnel,⁵ a renoncé au script initialement conçu par l'écrivain postmoderne russe Vladimir Sorokine, ainsi qu'aux répétitions et aux reprises. À la place, Khrjanovski a invité des volontaires du monde entier à passer des semaines, voire des mois dans l'univers pseudosoviétique qu'il a (re)créé sur son plateau de tournage. Une équipe de plus de 400 acteurs principaux et de 10 000 figurants comprenait à la fois des gens ordinaires et des artistes contemporains célèbres comme Marina Abramović et Carsten Höller, les directeurs d'opéra et de théâtre Peter Sellars et Romeo Castellucci, le chef d'orchestre Teodor Currentzis, le prix Nobel de physique David Gross, ainsi que de nombreux scientifiques éminents, dont Carlo Rovelli, Andrey Losev, Dmitry Kaledin, pour n'en nommer que quelques-uns.

Situé au croisement de la science et de la religion, l'Institut accueillait également des figures spirituelles de confessions diverses, dont le rabbin Adin Steinsaltz, l'hégémon russe orthodoxe Daniil, le sage péruvien Guillermo Arévalo et le chaman sibérien Viacheslav Cheltuev.



Figure 4.3 : Ilia Khrjanovski (à gauche) et Marina Abramović (à droite), à l'Institut, en 2011. Conception et réalisation graphique par l'auteur du chapitre (Photo, gracieuseté de Phenomen Trust, 2019 ©).

Les limites entre la science et la spéculation étaient encore plus floues. Par exemple, un accumulateur de l'énergie de l'« orgone » — une pyramide à taille humaine — a été construit par les scientifiques de l'Institut sur la base des croquis de l'ésotériste et astrologue français Luc Bigé, produits lors de son séjour à l'Institut. Popularisée en Amérique du Nord au milieu du XX^e siècle par Wilhelm Reich — un étudiant et disciple de Sigmund Freud —, la théorie de l'énergie de l'orgone est actuellement considérée comme pseudo-scientifique par la communauté académique. Néanmoins, au sein de l'Institut, ce n'était pas le cas, et les pyramides de Bigé faisaient l'objet de maintes expérimentations.

Khrjanovski affirme :

Le monde de la science a ses tabous, dont les scientifiques — les vrais scientifiques — ne sont pas toujours prêts à discuter publiquement de peur d'être pris pour des fous, Mais dans la réalité créée sur un plateau de tournage, une personne peut se permettre plus de sincérité. Et lorsqu'un scientifique donne une conférence [à l'Institut], par exemple, il peut exprimer de telles hypothèses, et de telles théories, qui, dans la vie réelle, pourraient lui coûter sa carrière. Et cette possibilité a séduit de nombreuses personnes (cité dans Zayac, 2020, para. 61, notre traduction).

Alors, malgré l'atmosphère hostile de l'époque totalitaire qui fait intégralement partie de l'expérience de l'Institut, ce dernier possédait manifestement un certain charme. Tout au long du projet, son air de mystère attirait des artistes et des intellectuels du monde entier et devint leur sanctuaire, un espace réservé à leurs exploits créatifs et scientifiques, libéré des conventions sociales. Cette ambivalence entre les discours utopique et dystopique se manifestait également au niveau stylistique. L'architecture de l'Institut représentait un mélange de formes néoclassiques (telles les colonnes et les portiques) et constructivistes (les façades anguleuses et géométriques, notamment), de sobriété solennelle des projets totalitaires de la première moitié du XX^e siècle et des décors kitsch, ludiques et carnavalesques.⁶ Le cadre bâti de *DAU* constituait ainsi un pastiche qui rappelle plutôt les œuvres des architectes postmodernes comme Ricardo Bofill ou Michael Graves que le grand style stalinien (*bolshoi stil'*) au sens propre.

Immergés dans le monde de *DAU*, les participants vivaient effectivement le quotidien de leur personnage : de vraies barmaids travaillaient comme serveuses au restaurant de l'Institut, de vrais ex-officiers du KGB surveillaient l'Institut et ses résidents, de vrais journalistes publiaient un journal d'actualité. Enfin, des scientifiques menaient des recherches réelles dans les laboratoires d'un institut fictif qui, dans l'esprit très métafictionnel de *Synecdoche, New York* de Charlie Kaufman (2008), fonc-

tionnait comme un laboratoire géant avec des centaines de sujets participants.

En même temps, vêtus de costumes historiques et entourés d'objets de l'époque, les résidents de l'Institut ont été invités à renoncer à tout lien avec la réalité contemporaine. Ils devaient laisser derrière eux leurs appareils électroniques et objets privés, mais aussi éviter les sujets de discussion et les références culturelles qui ne correspondaient pas à la chronologie fictive de *DAU*. Puisqu'il n'y avait pas de scénario et que tous les dialogues étaient spontanés, les résidents de l'Institut étaient munis d'un livret de règles linguistiques et appelés à les respecter en tout temps. Par exemple, en parlant de leur vie en dehors de l'Institut, si les habitants voulaient évoquer la récréation « en boîte de nuit », ils devaient plutôt utiliser l'expression « en soirée de danse » ; Internet et Google avaient des désignations alternatives, dont le journal soviétique Pravda, etc. Pour plusieurs mots modernes, il y avait également un substitut.

Afin de traduire l'expérience vécue de *DAU* dans le langage cinématographique, Khrjanovski a invité un célèbre cinéaste allemand, Jürgen Jürges. La pellicule 35 mm a été utilisée pour filmer les 700 heures d'images, car, comme l'explique Jürges, « c'est ce qui se rapproche le plus de la façon dont les films étaient réalisés à l'époque. » (cité dans Dauhaus, 2020e, p. 28, notre traduction) En 2011, la production s'est achevée par une destruction rituelle du plateau de *DAU* et une grande « rave » en plein air sur ses ruines.

Pour achever la postproduction, qui a pris encore sept ans, Khrjanovski et son équipe se sont installés à Londres, dans un immeuble victorien situé au 100 Piccadilly, le transformant en ambassade de *DAU* en Grande-Bretagne. Identifié par un drapeau transparent, sans symboles ni couleurs, le bâtiment était gardé par des agents de sécurité en uniformes d'époque.

En accord avec la méthode développée lors du tournage qui se déroulait sans scénario ni réalisateur, la postproduction n'avait pas de plan préétabli non plus. Khrjanovski a fait appel à plusieurs artistes, chacun ayant sa propre vision et la mission de réaliser ses propres films à partir des 700 heures de rush tournées

pendant les presque deux ans de fonctionnement de l'Institut. Bien que Khrjanovski nie avoir été influencé par Andreï Tarkovski (1932-1986), on ne peut s'empêcher de remarquer des parallèles apparents entre cette approche de la postproduction et celle décrite par Tarkovski (1967) dans son célèbre essai « Le temps capturé » (*Vremiya Zapechatlennoe*), que Khrjanovski aurait lu pendant ses années au VGIK :

Voici un exemple de travail sur un film qui me semble idéal. L'auteur prend des millions de mètres de pellicule sur lesquels, par exemple, la vie d'un homme de la naissance à la mort est retracée [...]. Il est également intéressant d'imaginer que ces millions de mètres de pellicule soient confiés à plusieurs réalisateurs et que chacun d'entre eux réalise un film différent — combien l'un sera différent de l'autre ! (p. 18, notre traduction)

Les 12 films du projet DAU sortis jusqu'à présent ont été réalisés par trois personnes différentes — la maquilleuse allemande d'origine soviétique Jekaterina Oertel, le metteur en scène russe Aleksey Slusarchuk, ainsi que l'artiste multimédia russe Ilia Permyakov, qui est également un chercheur indépendant, titulaire d'un doctorat en philosophie. Bien que *de jure* DAU soit l'œuvre d'Ilia Khrjanovski, qui en reste le réalisateur principal, les codirecteurs ont bénéficié d'une grande autonomie lors de l'étape de la postproduction, travaillant ensemble, mais aussi en petites équipes, en compétition les unes avec les autres. Une cinquantaine d'employés, plongés dans l'univers spatial et temporel parallèle du projet dans un immeuble transformé en une ambassade de DAU, à Londres, y travaillaient sur le montage, le mixage audio, la conformation et l'étalonnage, formant ainsi ce que Permyakov a qualifié de « crypto-commune ».⁷ Comme il le rappelle :

Khrjanovski ne me disait jamais qu'il voudrait que le travail se développe d'une certaine manière. Cette liberté vraiment hors du commun était l'un de ses principes. [...] Il commentait attentivement le processus de montage et

s'impliquait beaucoup à la phase de postproduction. Mais il ne m'aurait jamais demandé de s'emparer d'un personnage, par exemple. Il n'a jamais imposé son point de vue (Dauhaus, 2020b, p. 19, notre traduction).

À présent, *DAU* demeure « un projet en cours » (Dau Cinema, 2020, para. 4, notre traduction). La création d'une plateforme numérique innovante, *DAU Digital*, rassemblant 700 heures de séquences, 8 000 heures de dialogues, 500 000 photographies de plateau et des métadonnées descriptives détaillées, a été annoncée en 2019, sans mention d'une date de sortie précise.⁸ Comme nous allons le voir ci-dessous, une version démo de *DAU Digital* fut présentée pour la première fois en février 2019, lors de la première mondiale de *DAU* à Paris.

Hétérotopie *DAU*

Comme le donne à voir cet aperçu de *DAU*, cette œuvre multidisciplinaire échappe aux définitions communes et exige une approche originale. Dans la section suivante, nous offrons une analyse foucauldienne du projet de Khrjanovski, centrée sur la notion d'hétérotopie, et démontrons comment ce modèle théorique permet de saisir la nature hybride, fragmentée et oscillante d'une expérience phénoménologique particulière que constitue *DAU*.

Selon le troisième principe de l'hétérotopologie, les hétérotopies juxtaposent « en un seul lieu réel plusieurs espaces, plusieurs emplacements qui sont en eux-mêmes incompatibles » (Foucault, 2004, p. 19). Les hétérotopies effacent la frontière entre « l'espace privé et l'espace public, entre l'espace de la famille et l'espace social, entre l'espace culturel et l'espace utile, entre l'espace de loisirs et l'espace de travail » (idem, p. 13) ; les confondent en un seul « espace d'altérité » aux attributs qui lui sont propres. Le langage utilisé par Foucault pour décrire les hétérotopies — « espaces juxtaposés », « emplacements contradictoires » — indique clairement qu'il existe une certaine tension entre ses constituants, une tension qui est maintenue dans et par le biais de l'hétérotopie. Comme le souligne le philosophe Valeri

Podoroga (1995), cette tension est essentielle dans la réflexion foucauldienne, car « les espaces hétérotopiques sont des espaces de juxtaposition des éléments incompatibles [...] et ces espaces sont justement formés de ces juxtapositions » (para. 17, notre traduction).

L'hétérogénéité des espaces hétérotopiques peut être illustrée par le concept de la perception dite « multistable ». Issue du gestaltisme, la perception « multistable » se définit comme « l'alternance spontanée entre deux ou plusieurs états perceptifs qui se produit lorsque l'information sensorielle est ambiguë » (Sterzer, 2009, p. 311, notre traduction). Cette logique multistable régit le fonctionnement de *DAU* : l'univers fictif d'une œuvre du cinéma, « l'espace culturel » du septième art, se heurte à la réalité quotidienne des résidents de l'Institut, pour qui ce dernier est moins un décor de film ou une localité imaginaire qu'un lieu de résidence et d'activité professionnelle — dans les mots de Foucault, « un espace utile ». L'espace privé et l'espace public s'entremêlent également à l'Institut, car la vie privée des participants devient une expérience cinématographique exposée à la caméra. Comme le décrit la brochure officielle du projet, « Libérées des contraintes du scénario et de la logique temporelle, les conditions sans précédent dans lesquelles *DAU* a été filmé ont donné naissance à un nouveau type de réalité — tout aussi valable, saisissante, complexe » (Dauhaus, 2020d, para. 3, notre traduction).

La coexistence de ce nouveau type de réalité avec la fiction cinématographique n'est possible qu'au sein d'une hétérotopie, de « l'espace autre ». Comme nous allons le voir ci-dessous, ce principe caractérise la démarche artistique de Khrjanovski, que nous appellerons la « cinématographie hétérotopique ».

Cinématographie hétérotopique/Hétérotopie de réalisation

Lorsque les caméras étaient éteintes, ce qui était souvent le cas, l'Institut opérait comme un espace de vie et de travail pour des centaines de personnes. Le bureau de presse continuait à rédiger des articles, les jeunes membres du komsomol s'adonnaient à l'entraînement physique et les scientifiques poursuivaient leurs

recherches dans les laboratoires de l'Institut. Cette capacité de l'Institut d'accommoder la vie quotidienne authentique et spontanée des participants le distingue du plateau de tournage conventionnel. En même temps, cette vie quotidienne est délibérément encadrée par une cinématographie plutôt conventionnelle — l'architecture fantastique des décors, le maquillage et les costumes d'époque, la présence des grandes caméras à pellicule, etc. —, ce qui distingue manifestement cette démarche artistique de la télé-réalité (des émissions telles que *Big Brother*, qui sont parfois évoquées dans les discussions sur *DAU* ; Rose, 2019). C'est justement le caractère hétérotopique de l'Institut qui lui permet d'accommoder ses modes d'être concurrents, à savoir la vie quotidienne et la représentation artistique, et de maintenir l'ambivalence phénoménologique entre les deux.

Et c'est justement la poursuite de cette ambivalence qui nous empêche de considérer *DAU* comme une reconstitution historique (« historical re-enactment »), puisque cette dernière, comme le terme l'implique, présuppose un événement historique connu, un récit ou une action achevée à reproduire. Depuis *La saisie du palais d'hiver* de Mikhaïl Yevreinov (1920), qui, comme le note Slavoj Žižek (2002), a effectivement été un reconstituteur historique, cette forme artistique trouve son expression dans le cinéma et l'art expérimental contemporains. La susmentionnée *La Commune — Paris, 1871*, de Peter Watkins (2000), ou l'œuvre d'art participative *The Battle of Orgreave*, de Jeremy Deller (2001), en sont des exemples. Il est important de noter que Yevreinov, Watkins et Deller, tout comme les participants de leurs projets, connaissaient à l'avance le déroulement et la conclusion des événements historiques qu'ils reproduisaient, ce qui imposait nécessairement ses limites à la spontanéité de la reconstitution.

Dans *DAU*, malgré certaines allusions à la biographie de Landau, la spontanéité de la vie quotidienne était assurée par l'absence d'intrigue, ainsi que par la méconnaissance des échéanciers et des objectifs du projet par ses participants, de même que par l'équipe de production, y compris le réalisateur lui-même.

Comme le soulignent de nombreux témoignages des participants, personne ne savait vraiment quand et comment le tournage allait se terminer. Par exemple, dans une entrevue donnée au journaliste russe Oleg Kashin (20 août 2010) en lors de la deuxième année de tournage à l'Institut, Khrjanovski affirme avoir prévu d'ajouter un endroit encore plus épique, la soi-disant « Ville dans le ciel » (*Gorod na vysote*), reconstituant les rues de Moscou sur les toits du bâtiment *Gosprom*, une icône de l'architecture constructiviste soviétique des années 1920 située au cœur de Kharkiv. Pour des raisons administratives, la Ville dans le ciel n'a jamais vu le jour.

Un impromptu a été réalisé, par contre, sur la destruction de l'Institut — l'événement crucial dans l'univers de *DAU*, qui d'une part avait mis fin au tournage, et, de l'autre, avait définitivement sorti le projet du scénario historique. Après tout, comme le souligne à juste titre Mark Lipovetsky dans une conférence sur *DAU* (Dauhaus, 2021), l'eschatologie du projet soviétique est complètement différente de celle du micrososome de Khrjanovski, car en réalité, il n'y a pas eu de pogrom sanglant, et tout s'est terminé de manière plutôt pacifique avec la signature des accords de Belovezh.

Khrjanovski accentue l'importance de cette spontanéité en déclarant que « le processus est plus important que le résultat » (cité dans Akrus, 2009). Pendant les huit ans qui se sont écoulés entre la destruction de l'Institut en 2011 et la première de *DAU* à Paris en 2019, cette fixation sur le processus alimentait des rumeurs selon lesquelles le matériau filmé ne verrait jamais le jour. D'ailleurs, cette démarche créative fut également à la source de l'immense surproduction cinématographique qui compte 700 heures d'actualité, 4 000 heures de dialogues et 257 volumes de textes. Le temps saisi dans *DAU* est donc excessif ou, suivant le philosophe et historien de l'art Boris Groys (2009) dans sa discussion sur l'art processuel, empruntant l'expression à Georges Bataille, il est « dépensé improductivement ». Selon Groys (2009),

L'art processuel thématise ce temps improductif parce qu'il saisit et met en évidence des activités qui se déroulent dans le temps, mais qui n'aboutissent à la création d'aucun produit particulier. Et même si cette activité conduisait à la création d'un produit final, elle serait présentée comme étant séparée de son résultat, comme n'étant pas entièrement investie dans le produit, et pas entièrement absorbée par lui (para. 13, notre traduction).

Si l'on applique ce cadre conceptuel à *DAU*, la création d'un produit fini — c'est-à-dire d'un ou de plusieurs films — ne serait pas l'objectif ultime du projet, car c'est l'expérience conviviale partagée par les participants dans l'espace hétérotopique de l'Institut, à mi-chemin entre présence et représentation, « pas entièrement investie [...] et pas entièrement absorbée » par la cinématographie, qui est l'objet d'investigation autant pour le cinéaste que pour l'auteur du présent chapitre.



Figure 4.4 : Jürgen Jürges (au centre) et son équipe de tournage à l'Institut en 2011. Conception et réalisation graphique par l'auteur du chapitre (Photo, gracieuseté de Phenomen Trust, 2019 ©).

Pour maintenir cet état fragile d'ambivalence, la frontière entre ceux qui étaient devant la caméra et ceux qui étaient derrière

n'était pas clairement tracée, et certains membres de l'équipe de tournage se trouvaient parfois dans l'objectif de la caméra. Par exemple, Jekaterina Oertel — la maquilleuse lors du tournage à l'Institut et monteuse de plusieurs films *DAU* lors de la post-production — « jouait » également le rôle de l'épouse du directeur de l'Institut. Pour ne pas attirer l'attention des résidents et pour mieux s'y intégrer, l'équipe de production portait également des costumes de l'époque (figure 4.4). Pendant le tournage, elle avait accès à n'importe quelle partie de l'Institut et pouvait commencer à filmer ses habitants à tout moment. Se déplaçant discrètement d'un endroit à un autre, la caméra tentait de saisir autant leurs activités les plus mondaines que les moments uniques de drame ou de crise.

Selon Jürgen Jürges, le premier jour, Khrjanovski lui avait fourni les directives suivantes : « entrer, observer, attendre, et quand ça devient intéressant, commencer à filmer. [...] C'était vraiment très intuitif » (Dauhaus, 2020c, p. 28, notre traduction). Cette approche de la production cinématographique rappelle le principe de la « vie prise au dépourvu » (*zhizn' vrasplokh*), une méthode de tournage conçue par le cinéaste et théoricien du cinéma soviétique Dziga Vertov (1896-1954). Soulignant le fait que « les gens doivent continuer à se comporter devant la caméra comme ils le font dans la vie de tous les jours », Vertov (1966) a décrit sa méthode de travail avec les événements profilmiques comme celle qui assure l'authenticité ontologique de ses films et minimise le rôle de la performance (p. 63, notre traduction).

Depuis que les formalistes russes ont initié « le premier débat sophistiqué sur la forme et la méthode appropriées de réalisation de films documentaires » (Gershon et Malitsky, 2011, p. 56, notre traduction), la poursuite de la véracité hante l'histoire du cinéma : du néo-réalisme italien de l'après-guerre au cinéma-vérité et au cinéma direct des années 1960, des films expérimentaux de Cassavetes et de Warhol, au « Dogme 95 » des années 1990 — dans une certaine mesure. En revanche, ce qui distingue le projet de Khrjanovski, c'est la poursuite de la véracité depuis une hété-

rotopie de réalisation — un espace « à la fois mythique et réel » (Foucault, 2004, p. 15).

Si, traditionnellement, le film factuel (film documentaire, film d'actualité, etc.) cherche principalement à restituer les apparences de la réalité, et la fiction (film narratif, film d'art) soumet l'histoire et les personnages à la dramaturgie, le cinéma hétérotopique combine les deux genres : il documente les événements et les êtres humains réels à partir d'un monde imaginaire. La cinématographie hétérotopique peut donc être définie comme la réalisation de films factuels dans un univers fictif.

Visionnement hétérotopique/Hétérotopie de réception

Passons maintenant à la description et à l'analyse du « visionnement hétérotopique », de l'expansion transmédiatique de *DAU* et du rôle des conditions de réception dans l'expérience que le public fait de l'œuvre de Khrjanovski. Depuis la publication en 1935 de l'essai fondateur de Walter Benjamin *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, les nouvelles technologies des médias ont été associées à l'émergence de nouvelles façons d'appréhender la réalité physique. Ainsi, pour illustrer les paramètres de perception spécifiques au cinéma hétérotopique, nous allons utiliser l'analogie du dispositif stéréoscopique.

Le stéréoscope mobilise la vision binoculaire pour créer l'illusion d'une image tridimensionnelle à partir de deux images bidimensionnelles. Le théoricien des médias Jonathan Crary (1992) décrit la vision stéréoscopique comme « une opération de réconciliation de la disparité », qui « fait de deux vues distinctes une seule » (p. 120, notre traduction). De la même manière, l'hétérotopie de réalisation de Khrjanovski se situait au point d'intersection virtuel entre la cinématographie de *DAU* et la vie réelle des habitants de l'Institut. Comme une caméra stéréoscopique qui filme deux vues de la même scène simultanément, la méthode de réalisation hétérotopique de Khrjanovski a permis de saisir à la fois les aspects fictionnels et factuels de *DAU*, soit ceux du biopic/drame historique et de l'expérience vécue des résidents de l'Institut.

Comme l'effet stéréoscopique requiert une vision binoculaire pour que les deux axes optiques entrecroisés produisent une image tridimensionnelle, une œuvre de cinématographie hétérotopique n'est possible que dans les conditions de visionnement hétérotopiques, c'est-à-dire, de l'intérieur d'une hétérotopie de réception, elle-même située à la jonction des spatialités différentes. En d'autres termes, tout comme un couple d'images stéréoscopiques peut être observé sans aucun appareil spécialisé, un film hétérotopique peut bien évidemment être visionné dans des conditions de réception ordinaires ou non hétérotopiques. Dans ce cas, cependant, l'illusion de profondeur sera perdue.

Mais cette analogie n'est pas à prendre à la lettre. Alors que les images stéréoscopiques ne créent qu'une illusion purement optique, l'effet d'immersion produit par les hétérotopies de réception est polyvalent et multisensoriel.⁹ Il se produit seulement lorsque les conditions spatio-temporelles *de perception* (Figure 4.5, point 2) sont modifiées de manière à mettre en évidence les aspects hétérotopiques *de la réalisation* (Figure 4.5, point 1).

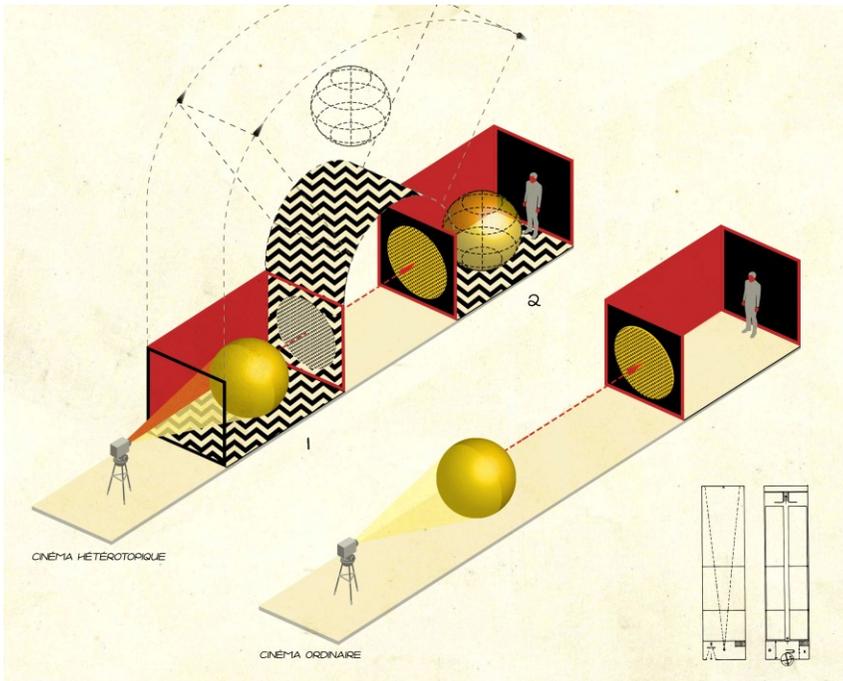


Figure 4.5 : Cinéma hétérotopique. Conception et réalisation graphique par l'auteur du chapitre.

En ce sens, la relation entre le spectateur et le cinéma hétérotopique est fondamentalement mimétique — un échange entre deux sensibilités spatiales. Au lieu de contempler le cinéma comme à travers un cadre ou une fenêtre (Figure 4.5, cinéma ordinaire), le spectateur partage l'espace cinématographique et y performe dialogiquement (Figure 4.5, cinéma hétérotopique). La section qui suit décrit une expérience de réception hétérotopique modèle qui a été créée pour la première internationale de *DAU* à Paris.

Première mondiale de *DAU* à Paris : exemple de réception hétérotopique

La première mondiale de *DAU*, qui a eu lieu du 24 janvier au 17 février 2019 à Paris, au Théâtre du Châtelet, au Théâtre de la Ville et au Centre Pompidou, met en évidence à quel point le projet de Khrjanovski contribue à l'expansion transmédiatique du cinéma contemporain et à quel point la sensibilité spatiale est

importante dans ce processus. Pour prendre part à cette expérience culturelle, les visiteurs devaient se procurer soit un « visa d'entrée unique » pour six heures ou vingt-quatre heures, ou bien un « titre de long séjour », permettant l'accès illimité aux salles de projection. Dans les deux derniers cas, chaque visiteur devait compléter un questionnaire qui déterminait son profil psychométrique unique à l'aide d'un algorithme, permettant de personnaliser son voyage à travers l'univers *DAU* et d'assurer une immersion plus complète (promesse qui n'a finalement pas été tenue, pour des raisons techniques).

Ce voyage n'était pas limité au visionnement des longs-métrages mettant en scène la vie à l'Institut, mais comprenait également le parcours des installations multimédias en mutation constante, la participation aux performances artistiques expérimentales, l'assistance aux colloques scientifiques, les rencontres avec des sages et des psychologues, et plus encore. Comme l'a également remarqué l'historienne du cinéma Eugénie Zvonkine (2020, p. 314), certaines prestations qui attendaient le public dans les halls du Théâtre du Châtelet et du Théâtre de la Ville témoignent de l'intérêt que les organisateurs avaient pour les théories du post-cinéma et de la condition post-médiatique. Par exemple, l'une des conférences a été donnée par José Moure et Dominique Chateau (2020), les éditeurs du récent ouvrage *Post-Cinema : Cinema in the Post-Art Era*.

Cet environnement confus, surchargé et fantasmagorique a été conçu de manière à désorienter le public, à perturber sa notion du temps et à l'arracher à la vie quotidienne. Pour la même raison, et tout comme les habitants de l'Institut lors du tournage, les détenteurs d'un visa étaient invités à laisser leurs appareils électroniques à l'entrée, dans les casiers prévus à cette fin, puis ils étaient fouillés pour s'assurer que ce règlement était respecté. Le retrait obligatoire des appareils électroniques et une fouille par les agents de sécurité opéraient comme un rite préparatoire évoquant un des principes de l'hétérotopologie foucauldienne.

Tout comme les habitants de l'Institut, les visiteurs furent plongés dans l'univers pseudo-stalinien recréé, cette fois-ci, au Théâtre du Châtelet, où les bureaux furent transformés en un

étrange parcours dans des intérieurs soviétiques, habité de mannequins en silicone hyperréalistes. Ces installations immersives, que certains critiques français ont qualifié d'« au mieux une copie des Kabakov » (Boyer, 2019), évoquent effectivement les œuvres du célèbre artiste conceptuel russe que Khrjanovski connaissait personnellement depuis l'enfance.¹⁰ Ce qui rend la discussion de l'influence de Kabakov sur Khrjanovski particulièrement pertinente pour notre analyse est l'approche du premier en matière de perception et de transcription de la spatialité. En parlant de ses installations, l'artiste note que « si, en Occident, un "objet" est exposé comme protagoniste et l'espace n'existe pas du tout, "nous" [les artistes postsoviétiques] devrions peut-être, au contraire, exposer "l'espace" et y placer des objets » (cité dans Orlova, 2018, p. 44, notre traduction).

En appliquant la même logique à la première parisienne de *DAU*, il est possible de conclure que ce ne sont pas les films qui se présentent en protagonistes, mais l'espace lui-même. Ceci permet un échange entre deux sensibilités spatiales distinctes — celle de l'Institut (hétérotopie de production) et celle de l'installation multimédia parisienne, transformant cette dernière en une véritable hétérotopie de réception.

La première parisienne constituait également un terrain d'essai pour *DAU Digital*, une plateforme numérique décrite par Khrjanovski comme un espace virtuel animé par l'intelligence artificielle (Dauhaus, 2020c, para. 9, notre traduction). À partir de cabines spéciales munies de postes d'ordinateur, les visiteurs pouvaient accéder aux centaines d'heures d'épreuves de tournage et y contribuer. L'expérience « anti-narrative », interactive et connectée de l'univers *DAU* qui est ainsi créée émancipe davantage le projet des caractéristiques propres au médium cinématographique. Ayant choisi un épisode à visionner, le visiteur ne pouvait pas, cependant, rembobiner ; tout comme dans la vraie vie, il devait soit y assister du début à la fin, soit simplement aller ailleurs. Dans l'esprit du *database cinema*, chaque épisode fut inventorié à l'aide de mots-clés, du nom des personnages impliqués, de la date et de l'emplacement spécifique.

Grâce à l'introduction de DAU Digital dans le visionnement, la première parisienne comportait à la fois des caractéristiques temporelles des deux types évoqués par Foucault dans sa description du quatrième principe de l'hétérotopologie. D'une part, en tant qu'exemple de *database cinema*, celles des « hétérochronies liées à l'accumulation du temps », comme les musées et les bibliothèques ; les endroits où « le temps s'amoncèle et se juche » ; et de l'autre, en tant que lieu de loisir carnavalesque et passager, des « hétérotopies qui sont liées, au contraire, au temps dans ce qu'il y a de plus futile, de plus passager, de plus précaire, et cela sur le mode de la fête » (Foucault, 2004, p. 16). En même temps, la programmation continue (24 h) des longs-métrages contribuait à l'immersion dans l'univers DAU. Dans la discussion sur les aspects hétérotopiques des salles de projection, l'historienne culturelle anglaise Annette Kuhn (2004) souligne l'importance du visionnement ininterrompu des films : « La programmation continue favorise un rapport à l'organisation de la narration et du temps narratif des films de fiction long-métrage qui va à l'encontre de la linéarité qui caractérise le temps de l'horloge » (p. 110, notre traduction).

Un examen de l'expérience parisienne démontre à quel point l'effet d'immersion produit par les hétérotopies de réception est polyvalent et multisensoriel. Il permet également de répertorier les stratégies formelles qui ont pour but de modifier les conditions spatio-temporelles de perception et met en évidence les aspects hétérotopiques de la réalisation.

Conclusion

En conclusion, il est important de souligner que l'approche adoptée par Khrjanovski à la première de son *magnum opus* à Paris n'est pas un cas ponctuel, mais une caractéristique fondamentale de sa démarche artistique. Comme nous l'avons démontré dans le présent chapitre, l'Institut, créé en 2009 à Kharkiv pour filmer DAU, représentait une véritable hétérotopie de réalisation. La postproduction qui a eu lieu à l'ambassade DAU à Londres reproduisait les mêmes pratiques et a été organisée conformément aux principes de l'hétérotopologie. Finalement, la

première mondiale de *DAU* offrait au public parisien une expérience de visionnement hétérotopique.

Khrjanovski avait initialement prévu de créer des hétérotopies de réception similaires à Berlin et à Londres. En 2018, il avait planifié de reconstruire une partie du mur de Berlin au centre de la ville, isolant un bloc entier du boulevard *Unter den Linden* pour la projection immersive de *DAU*. Malgré l'accord du ministre de la Culture allemand, le projet n'a pas été approuvé par les autorités locales, pour des raisons de sécurité, et la pandémie de Covid-19 qui a frappé l'Europe en 2020 a remis en question toute possibilité d'expérience publique similaire dans un proche avenir.

L'expansion transmédiatique du projet sera néanmoins facilitée par la parution de la plateforme numérique *DAU Digital* (initialement prévue pour l'été 2020, mais reportée à 2023). Annoncé comme un « espace virtuel immersif »,¹¹ *DAU Digital* prévoit de mettre en place une expérience de réception spatialisée des divers contenus multimédias (vidéos, photos, textes) en rapport avec la vie à l'Institut. En naviguant dans sa maquette numérique, l'utilisateur pourra « participer » à la vie de ses habitants et entrer en contact avec les autres utilisateurs de la plateforme. Cette expérience interactive aura donc lieu dans un espace virtuel d'altérité — une hétérotopie numérique de réception. Le cadre théorique élaboré dans le présent chapitre pour l'analyse des œuvres post-cinématiques — le modèle du cinéma hétérotopique — pourra alors être employé pour en saisir les caractéristiques et la portée.

En même temps, ce modèle a bien évidemment ses limites. Puisque notre analyse se concentre exclusivement sur les conditions de la production et de la réception, le contenu des images tournées, leurs qualités esthétiques et leurs caractéristiques stylistiques n'y sont pas considérées. Néanmoins, cette approche axée sur « les nouvelles conditions de visionnement et des nouvelles façons dont les films s'adressent à leurs spectateurs » (Denson et Leyda, 2016, p. 4, notre traduction), met de l'avant la dimension spatiale du post-cinéma, permet de questionner la place centrale de la vision dans les théories du film et suggère la conception multisensorielle de l'expérience post-cinématique.

Notes

1. Voir André Gardiès (1993), Annette Kuhn (1999), Giuliana Bruno (2002) et John David Rhodes et Elena Gorfinkel (2011).

2. Pour une discussion plus élaborée des termes qui ont rapport à l'espace cinématique, voir l'ouvrage séminal d'André Gardiès (1999).

3. Ce qui définit ces projets, c'est le rôle fondamental que l'espace hétérotopique joue à l'étape de leur production. La *Factory* d'Andy Warhol à New York et la vieille usine abandonnée à Montreuil de Watkins (gracieusement fournie par Armand Gatti) ont servi de machines de production d'altérité phénoménologique permettant aux participants de ces projets respectifs d'avoir une expérience simultanée de la réalité artistique et de la vie ordinaire. Comme le note Michelle Lannuzel (2008) dans son article sur l'œuvre de Watkins : « C'est une œuvre inclassable : un documentaire nourri de longs mois de préparation et de documentation avec des historiens ; une fiction, dans laquelle les comédiens inventent leur personnage ; et surtout la création d'un univers qui rassemble en un même espace-temps passé et présent. »

4. Ce qui n'est pas tout à fait vrai, puisque la « cité du cinéma » à Rome – le célèbre studio *Cinecittà*, compte 400 000 mètres carrés.

5. À l'exception d'une seule actrice professionnelle, Radmila Schegoleva.

6. Pour une analyse architecturale plus détaillée de DAU, voir Makarova (2022).

7. Dauhaus (2021).

8. Phenomen Films (2020, notre traduction).

9. Pour une discussion plus détaillée de la phénoménologie existentielle du cinéma, voir Vivian Sobchak (1991). S'appuyant sur l'approche du philosophe français Maurice Merleau-Ponty, l'auteure critique la place centrale de la vision dans les théories du film et suggère la conception multisensorielle du visionnement.

10. Ilya Kabakov était un ami de la famille des Khrjanovski. Voir Sulim (2021).

11. Phenomen Films (2020, para. 8, notre traduction).

Chapitre 5

Habiter le ciel : les cités flottantes de la *fantasy* jeunesse

Florie Maurin

Université Clermont Auvergne (France)

Introduction

Influencées par les littératures de l'imaginaire, les îles fictionnelles se métamorphosent au cours des XX^e et XXI^e siècles. À l'image de la chaîne des Hallelujah dans *Avatar* (Cameron, 2009), de Skypiea dans le manga *One Piece* (Oda, 2014, t.26) ou de Laputa dans le film d'animation japonais *Le Château dans le ciel* (Miyazaki, 1986), les îles perdent en pesanteur et s'élancent de plus en plus fréquemment dans les airs. Ce nouveau terrain de jeu participe au renouvellement des espaces de *fantasy*, un genre ayant grandement exploité les lieux médiévaux, au premier rang desquels nous trouvons les forêts et châteaux. *Les Chroniques du bout du monde* (Stewart et Riddell, 2002-2003), *La Cité du ciel* (Ewing, 2019-2020), *La Passe-miroir* (Dabos, 2013-2019) et *Steam Sailors* (Green, 2020) se sont engouffrés dans cette nouvelle brèche de l'insularité céleste et leur intrigue se déroule, au moins partiellement, dans des cités flottantes.

La trilogie de Spic, du cycle des *Chroniques du bout du monde* de Paul Stewart et Chris Riddell, narre les aventures d'un jeune garçon, Spic, qui devient pirate du ciel. Quittant sa famille adoptive, il retrouve son père biologique, capitaine d'un navire volant, et essaie de sauver le monde menacé par un terrible cataclysme. Dans *La Cité du ciel* d'Amy Ewing, une jeune fille issue du peuple des Céruléennes, Sera, est sacrifiée pour la survie des citoyennes. Elle doit alors se jeter du haut de la Cité et couper le cordon reliant sa planète à celle du dessous. L'adolescente survit, découvre le monde inférieur et n'aura de cesse de regagner sa ville aérienne. La tétralogie *La Passe-miroir* de Christelle Dabos pré-

sente, quant à elle, l'univers des arches, des îles flottant dans les airs sur lesquelles règnent les esprits de famille, des personnages immortels et déifiés possédant tout un panel de pouvoirs surnaturels. À chaque arche son esprit de famille et son type de pouvoirs, ceux-ci étant ensuite légués aux descendants des esprits. Dans cette œuvre, nous suivons les pérégrinations d'Ophélie, une jeune adulte dont le mariage arrangé la conduit à la Citacielle. Enfin, dans *Steam Sailors* d'E. S. Green, les lecteurs et lectrices voyagent à bord de *L'Héliotrope*, un navire volant, sur la piste d'un antique trésor. La protagoniste, Prudence, issue du Bas-Monde, découvre les îles suspendues, l'univers des hauteurs et des pirates.

Au sein de ces quatre œuvres ultra contemporaines pour la jeunesse, parues entre 1998 et 2020, de nombreuses villes sont décrites : à la fois dans les îles célestes, mais également dans les pays surplombés par elles. Si l'espace insulaire peut paraître idéal de prime abord en raison d'une nature luxuriante, d'un système égalitaire et/ou pacifique, les cités révèlent peu à peu leur dimension dystopique. Les conflits vont bon train dans un espace urbain en décrépitude, pollué par les habitants, surpeuplé et agonisant. Sur fond de *fantasy*, les romans tiennent un discours politique, écologique et parfois féministe, de façon plus ou moins voilée. Ce discours est peut-être d'autant plus important qu'il s'adresse à un jeune lectorat et se tient à une époque où les catastrophes humaines (notamment écologiques) n'ont cessé de croître. Afin d'analyser au mieux ces cités utopiques, nous adopterons un triple point de vue — géocritique¹, écocritique² et méso-critique³ — qui nous permettra de pleinement envisager les rapports du milieu à l'humain pour faire émerger la charge critique dont sont porteuses les œuvres. Notre étude s'intéressera à la façon dont les écrivaines et écrivains contemporains de *fantasy* recréent l'espace urbain dans leurs cités aériennes insulaires et offrent aux jeunes lecteurs et lectrices une représentation désenchantée de nos sociétés actuelles.

Construire l'espace : l'itinéraire ascensionnel de l'urbanité

Un œkoumène vertical

Infraville (*Les Chroniques*), Babel (*La Passe-miroir*), le Haut et le Bas-Monde (*Steam Sailors*) : voici quelques toponymes présents dans les œuvres qui évoquent immédiatement à l'esprit tout un imaginaire de la verticalité. Alors que notre Terre s'ancre davantage dans une logique horizontale — outre les plus grandes mégapoles mondiales et leur lot de gratte-ciels, à l'instar de New York, qui relèvent de la verticalité —, nos romans de *fantasy* défient la pesanteur par tous les moyens et l'œkoumène, dans son sens premier d'« espace habitable de la surface terrestre » (Œkoumène, s.d.) se fait alors vertical. Ce sont tout d'abord les îles qui provoquent cet effet, de deux manières. Soit l'espace insulaire est décrit comme un amas de terre tout en hauteur — c'est le cas de *La Passe-Miroir* et de *Steam Sailors*, qui comparent respectivement leurs îles à « une souche de terre et de gazon qu'une pelle invisible aurait arrachée de son jardin [...] petite motte perdue au milieu du ciel » (Dabos, 2013, t.1, p. 94) ou à « une énorme dent, avec une longue racine de roche terrestre » (Green, 2020, p. 85). Soit l'île n'est en elle-même pas décrite comme verticale — la Cité du ciel est un disque plutôt plat et Sanctaphrax est parfaitement ronde — mais elle le devient par son amarrage à une sous-planète traçant une longue ligne entre les deux espaces reliés. Ainsi, Sanctaphrax est attachée à Infraville au moyen d'une gigantesque chaîne de métal et un cordon réunit la Cité du ciel et l'île, terrestre cette fois, de Braxos.

Ces différents territoires sont doublement verticaux. D'une part, ils le sont naturellement ou grâce à leur disposition et, d'autre part, ils le sont en raison de leur architecture. Les personnages habitent ces espaces longilignes : ils y sont non seulement présents, ils occupent donc le lieu, mais ils construisent l'espace, ils s'en accommodent et le modèlent. Ils adaptent leur milieu (au moyen de chaînes d'amarrage, par exemple) et s'adaptent aussi à lui, comme en témoigne la cité de Sanctaphrax. Ne pouvant s'épandre sur une large parcelle de terre à cause de l'insularité du

territoire, les constructions se dressent vers les sommets et prolongent la verticalité de l'espace. Au cœur de Sanctaphrax, une avenue sillonne la ville, elle est

environnée de tours qui rutilaient comme de l'or sous les rayons du soleil couchant. Et quelles tours ! Toutes différentes, elles étaient pourtant toutes aussi splendides les unes que les autres. Certaines avaient des minarets, d'autres des flèches ; d'autres encore des coupoles, mosaïques de verre et de pierres précieuses. Les unes avaient des clochers, les autres des beffrois. Celle-ci avait de grandes fenêtres en cristal ; celle-là une foule d'ouvertures en losange. L'une était si mince qu'elle dodelinait dans le vent ; une autre était solide et trapue [...] Une enfilade de colonnes ouvragées. Un portique sculpté. Les statues. Les fontaines (comment l'eau pouvait-elle jaillir ainsi ?). Les escaliers majestueux. Les passages cintrés. Les arches gracieuses des ponts. (Stewart et Riddell, 2002, t.2, p. 346)

Tours, colonnes et escaliers tendent vers les hauteurs et cette tension est encore accentuée par certains éléments, comme les minarets, flèches et clochers, ou encore par l'eau qui *jaillit* des fontaines, une eau qui ne s'écoule pas, mais qui fuse vers le ciel. Dans *La Passe-miroir*, l'architecture s'est également adaptée à l'étrange forme du territoire, comme le montre l'illustration de Laurent Gapaillard en couverture du premier tome (figure 5.1).

Christelle Dabos

La Passe-miroir, Livre I

Les fiancés de l'hiver



Figure 5.1 : Couverture de *La Passe-miroir* (Gapaillard, 2016).

À la Citacielles, les constructions ont entièrement dévoré l'île, qui est représentée dans cette couverture comme un gigantesque château volant au caractère médiéval, caractère que l'on perçoit déjà dans les tours des *Chroniques du bout du monde* et qui semble évoquer une nostalgie du passé tout en rappelant les codes de la *fantasy* et en plongeant les lecteurs et lectrices dans une atmosphère merveilleuse. Cette adaptation de la Citacielles à l'environnement est avant tout une domination de l'espace qui place l'humain en créateur absolu, voire divin. En considérant l'œkoumène non plus uniquement comme un « espace habitable de la surface terrestre » (œkoumène, s.d.), mais comme l'en-

semble des relations de l'humanité à la terre et au milieu — c'est le sens que lui donne A. Berque (2000) — l'espace vertical peut être appréhendé comme un œkoumène de domination.

2.2. Villes surplombées, villes surplombantes

Signe de merveilleux⁴, contrainte spatiale de l'insularité, la verticalité est aussi un élément symbolique. Une véritable dialectique du dessus et du dessous s'instaure dans les quatre œuvres étudiées : les espaces surplombants sont bien souvent des espaces d'érudition et de pouvoir, parfois fantasmés, alors que les villes surplombées sont industrielles et miséreuses. Cette dichotomie se perçoit tant dans les îles dominant les continents (*Steam Sailors*, *Les Chroniques du bout du monde*, *La Cité du ciel*) qu'à l'intérieur même des îles (*La Passe-miroir*). À la Citacielle, les appartements de Farouk — l'esprit de famille, garant du pouvoir — sont au plus haut niveau de la tour, mais se trouvent aussi en hauteur l'intendance ou l'ambassade du Clairdelune, tandis que les sous-sols sont réservés au travail des ouvriers et sont insalubres. Le personnage d'Ophélie décrit : « les mêmes ruelles sombres, les mêmes canalisations malodorantes, les mêmes vapeurs humides qui régnaient dans l'ensemble des bas-fonds » (Dabos, 2015, t.2, p. 453). Dans *La Cité du ciel*, le temple de Mère-Soleil, la divinité, qui est aussi un lieu de pouvoir où gouverne la grande prêtresse, est vertical et domine les jardins du ciel — des espaces de détention souterrains qui dépérissent. Par ailleurs, la Cité est aussi montrée dans un premier temps comme bien plus sage et évoluée que le monde de Kaolin et de Pelago qu'elle surplombe. Cette même logique spatiale trouve sa place dans *Steam Sailors*, où le Haut-Monde domine et méprise le Bas-Monde, un territoire industriel où les humains, surnommés les « Rampants du Bas-Monde » (Green, 2020, p. 242), sont comparés à « une fourmière, en moins évoluée » (Green, 2020, p. 242). Les quelques lieux de pouvoir ou d'érudition mentionnés dans ce monde dominé ne sont que ruines, rappels d'une grandeur passée. Désormais, à l'époque de l'intrigue,

[e]ntre les cheminées des usines, l'on pouvait encore deviner une tour d'académie en ruine, une colonne de temple ou le mur d'enceinte d'un palais délabré. Ces morceaux d'édifice, échos du passé, ressemblaient à des géants à moitié ensevelis, agonisant dans le vent. (Green, 2020, p. 21)

Par jeu de contraste, ces souvenirs incarnés d'une société révolue rendent d'autant plus prégnantes la domination et la misère actuelles. Enfin, c'est dans *Les Chroniques du bout du monde* que la dialectique du dessus et du dessous comme signe de domination s'exprime le plus. Alors qu'Infraville est une cité dangereuse, malfamée, polluée et extrêmement pauvre, Sanctaphrax est ainsi décrite :

Sanctaphrax, avec ses hautes tours effilées, reliées entre elles par des passerelles et des viaducs, est un centre de connaissance. Elle est peuplée d'universitaires, d'alchimistes et d'étudiants et est équipée de bibliothèques, de laboratoires et de salles de conférences, de réfectoires et de pièces communes. (Stewart et Riddell, 2002, t.1, p. 10)

Cette cité du savoir est illustrée par Chris Riddell, qui en donne le plan suivant :

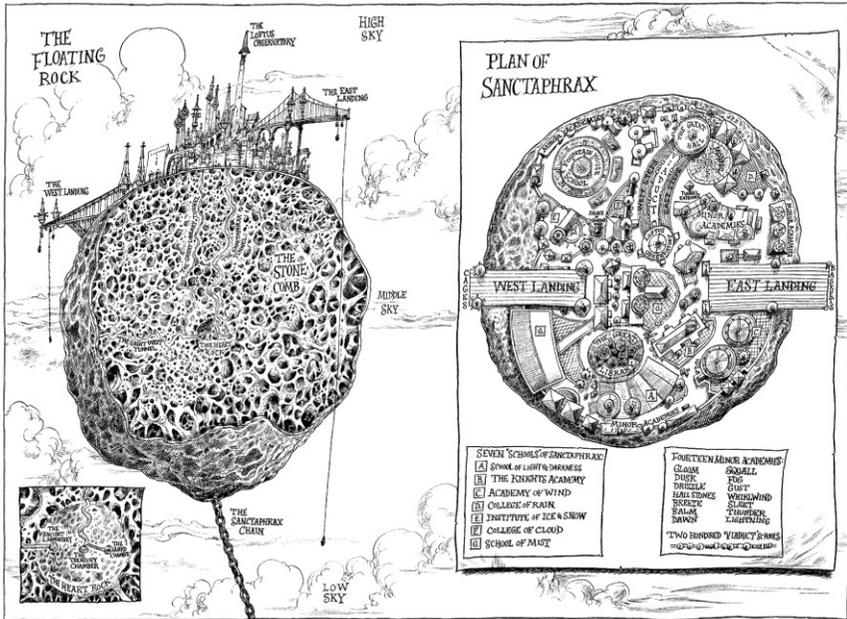


Figure 5.2 : *The Floating Rock* (Riddell, 2021)

La légende de la carte confirme l'érudition de la ville, qui ne compte pas moins de sept écoles, quatorze académies dédiées à différents domaines et une grande bibliothèque occupant peu ou prou la totalité de la surface du rocher flottant. Lieu de savoir, mais aussi de pouvoir, puisque le dignitaire suprême, Vilnix Pompolnius, y vit. Sanctaphrax domine Infraville par une myriade d'aspects (géographiquement, économiquement, culturellement, politiquement) et cet asservissement est parfaitement illustré par la charge symbolique de la chaîne. Elle convoque l'image de l'esclavage, la cité surplombante tient en laisse la cité surplombée qui ne peut vivre sans elle et sa précieuse marchandise — la poudre de phrax — permettant de rendre l'eau potable. La chaîne de l'esclavagiste Sanctaphrax peut être autant assimilée aux fers

qu'à un fouet, puisque les chaînes d'amarrage (une chaîne principale et des chaînes secondaires assurant la tenue du rocher flottant sur lequel est construite la ville universitaire) s'abattent régulièrement sur Infraville, tuant sur leur passage les habitants et détruisant la malheureuse cité. Dans les villes étudiées, habiter le ciel est synonyme de domination du milieu (tant de l'environnement que des humains) et de contrainte de l'espace. Loin d'être paradisiaques, les îles célestes sont révélatrices d'un rapport de force entre l'humain et le non-humain.

Vivre l'espace utopique : les *Brave New Worlds*⁵ de la *fantasy* jeunesse

L'Eldorado céleste ?

Véritables petits laboratoires sociaux, les planètes Terre miniatures que sont les cités flottantes permettent aux écrivains et écrivaines d'expérimenter à travers leurs personnages de nouveaux modes d'habiter et d'être au monde. L'île est un autre univers, un huis clos avec ses propres lois, ses propres règles et ses propres modalités, à l'image de la forêt de la littérature médiévale ou des diverses planètes, stations et vaisseaux spatiaux de la science-fiction — pensons au *Papillon des étoiles* (Werber, 2006) ou à *Hypériorion* (Simmons, 1991). Cet espace marginal favorise l'utopie et, précisément, les villes de *fantasy* étudiées paraissent utopiques, ou plutôt eutopiques⁶, aux yeux de l'explorateur et de l'exploratrice non avertis. Après tout, Sanctaphrax est bien une magnifique cité à l'architecture verticale, toute de tours érigée. Babel (*La Passe-miroir*), quant à elle, possède une végétation luxuriante et de nombreux animaux, dont certains sont mythologiques ou éteints sur notre Terre, comme les dodos ou les tigres à dents de sabre. Elle apparaît comme un havre où la technologie moderne se mêle au charme et aux constructions antiques. Cet environnement naturel se trouve aussi à la Cité du ciel qui, en dépit de son nom, présente un mode de vie bien plus pastoral et rural qu'urbain. Enfin, dans *Steam Sailors*, les villes aériennes sont fantasmées par les habitants du Bas-Monde, qui pensent qu'elles ont « probablement su conserver les prodiges des Alchi-

mistes » (Green, 2020, p. 23). La capitale du Haut-Monde, Port-Regal, ainsi que son palais sont richement décrits, comme en témoigne l'extrait suivant : « Tout en colonnades et coupoles immaculées, les innombrables ailes du palais se confondaient avec les temples construits tout autour, dans un amas de pierres finement taillées, de mosaïques colorées et de marbres miroitant au soleil. » (Green, 2020, p. 193) Mais c'est surtout la Cité Impossible des Alchimistes qui réveille le souvenir de l'Eldorado par sa description :

Du sol au plafond, les parois de calcaire étaient creusées de maisons, temples, escaliers, colonnes... Il y avait là d'innombrables trésors d'architecture, des ornements fins et des statues sculptés à même la pierre [...] Le scintillement des parois se reflétait sur le revêtement en or des statues et faisait briller les nombreuses cascades qui jaillissaient des murs pour se jeter dans la rivière coulant en contrebas [...] les bâtiments étaient reliés entre eux par des ponts et passerelles savamment sculptés, dont les gravures apparaissaient encore sous la végétation folle qui poussait un peu partout. Jamais on n'avait vu pareille flore : des fleurs et des arbres de toutes les tailles et de toutes les couleurs se partageaient l'espace avec les infrastructures (Green, 2020, p. 375-376).

Si l'environnement spatial des cités (sa richesse, sa diversité, son esthétisme) semble idéal, le milieu, au sens d'« ensemble de relations éco-techno-symboliques que [...] l'humanité crée à partir d'elle-même et de la matière première qu'est l'environnement » (Berque et Moreau, 2017), paraît l'être tout autant, notamment à Babel, à la Cité du ciel ou à Pelago. Sur l'arche d'Hélène et Pollux, le racisme n'existe pas, comme le remarque la protagoniste, Ophélie : « [l]a diversité des peaux, des morphologies et des accents était celle d'une population cosmopolite : il n'y avait pas ici une, mais plusieurs familles. Pourtant, ils semblaient tous ne former qu'un seul peuple » (Dabos, 2017, t.3, p. 56). Les inégalités entre femmes et hommes n'ont pas non plus lieu d'être puisque « Babel [est] l'une des arches les plus égalitaires » (Dabos,

2019, t.4, p. 426) où l'on considère qu'il n'y a pas de différence entre les sexes, ce qui conduit d'ailleurs Ophélie à faire fi de sa pudeur pour vivre à la Bonne Famille, « un établissement mixte jusque dans les moindres détails de la vie quotidienne » (Dabos, 2017, t.3, p. 147). À la Cité du ciel, c'est l'argent qui n'existe pas et qui ne peut donc créer des inégalités. Le peuple des Céruléennes ne détient pas de richesses individuelles, la vie est collective et le partage est un fondement de cette société. Pas d'inégalités entre hommes et femmes ici non plus, pour la simple et bonne raison que les hommes n'existent pas dans les cieux. La société est gynocentrique, les Céruléennes vivent en trio, sont lesbiennes et polyamoureuses. Les hommes ont néanmoins leur place dans le monde surplombé par la Cité, mais à Pelago (l'un des deux continents), la société est gouvernée par un triumvirat matriarcal. Cette détention féminine du pouvoir, cette gynocratie — tout comme la liberté et les droits dont bénéficient les femmes — révèlent, entre autres, le féminisme des œuvres. Celui-ci est par exemple affiché dans les paroles rapportées de la capitaine à Leo : « Violetta avait annoncé dès le départ du jeune homme que s'il s'avisait de leur sortir la moindre ânerie patriarcale à la mode kaolin, il serait aussitôt jeté par-dessus-bord » (Ewing, 2020, t.2, p. 10). Égalité, partage, cosmopolitisme, ouverture, tolérance, sont les mots-clefs des cités évoquées. L'habiter céleste serait-il alors un mode de vie idéal dans un environnement parfait, à l'image de l'abbaye de Thélème, de Rabelais (1534), qui ravit tant les sens que l'esprit ?

« *Le vernis sur la crasse* »⁷ : *des villes à l'agonie*

Lorsque Ophélie découvre l'arche du Pôle, Archibald lui explique qu'« ici on cache toute la crasse sous une triple couche de vernis » (Dabos, 2013, t.1, p. 179), c'est-à-dire que tout ce qu'elle voit est une illusion créée par une des familles héritant de Farouk — l'esprit du Pôle —, les Mirages. Ceux-ci peuvent entre autres modifier l'environnement à leur gré et leurs services esthétiques se monnaient à la Citacielle. Ainsi, la décrépitude du monde, la saleté et la pollution se cachent derrière des reproductions de la

nature plus ou moins réussies. L'héroïne se fait par exemple la réflexion suivante en voyant le domaine de Berenilde :

Le soleil n'était pas à sa place ici. La pelouse était beaucoup trop verte. Les arbres roux ne déversaient aucune feuille. On n'entendait ni le chant des oiseaux ni le bourdonnement des insectes [...] Je crois que ce parc est faux.
(Dabos, 2013, t.1, p. 130)

Les humains et leurs étranges pouvoirs ont remplacé la nature par l'artifice : dans le domaine de Berenilde, le coucher de soleil est perpétuel et la lune, tout comme les étoiles, est fautive au Clairdelune. Dans *Les Chroniques du bout du monde* ou dans *La Cité du ciel*, l'expression de « vernis sur la crasse » (Dabos, 2013, t.1, p. 478) peut tout aussi bien trouver sa place et définir les espaces. Si la Cité des Céruléennes est idyllique et la nature omniprésente, la raison d'être de cet environnement est douteuse. En étant amarrée au monde de Kaolin et de Pelago, la Cité parvient à subvenir à ses besoins, car « [le] cordon [alimente] la Cité, qui [tire] ses nutriments de la planète à laquelle elle [est] attachée » (Ewing, 2019, t.1, p. 16). Ce qui ne devait être qu'un emprunt devient finalement un vol, puisque ces « nutriments », cette énergie absorbée par la Cité, n'ont pas été rendus. De fait, la planète surplombée se meurt, car l'extraction de ses ressources engendre une kyrielle de problèmes écologiques, au premier rang desquels trônent la pollution (toxicité des eaux, pollution atmosphérique) et le réchauffement climatique (sécheresse, incendies). À propos d'Old Port, une des villes les plus touchées par ces catastrophes, il est dit : « [l']air était lourd, chaud et humide, si dense qu'on aurait pu le recueillir dans un saladier et le servir au dîner en guise de potage. Soupe à la sueur. Spécialité gastronomique de Kaolin » (Ewing, 2019, t.1, p. 77). Dans la trilogie de Spic, la Falaise est aussi confrontée à des problèmes similaires. Sanctaphrax, comme son nom l'indique, détient la poudre de phrax permettant de rendre les eaux potables, mais pour que le rocher flottant de Sanctaphrax demeure suspendu et ne s'envole pas dans les airs, d'immenses chaînes doivent être construites

pour le retenir. Ces chaînes sont construites dans des usines qui polluent la Falaise et qui rendent l'eau impropre à la consommation. Cette situation, à l'image de l'ouroboros, semble inextricable et se conclut par le fait qu'« Infraville la sordide suffoquait sous son affreux couvercle de fumée brune » (Stewart et Riddell, 2002, t.2, p. 305). Un changement climatique est aussi décrit dans *Les Chroniques* et la déforestation bat son plein. Lors des Marchés aux Esclaves des Pies-grièches, une cité éphémère est bâtie dans la forêt. Après l'évènement,

[t]ous les arbres étaient détruits, jusqu'au dernier. Brûlés pour certains, évidés pour d'autres ; d'autres encore semblaient avoir simplement dépéri, leurs feuilles squelettiques toujours accrochées à leurs branches. Sur de vastes étendues, il ne restait que le sol pelé. Plus rien ne vivait là, plus rien ne poussait. (Stewart et Riddell, 2003, t.3, p. 193)

Les différentes cités sombrent dans une chute inéluctable, les personnages en sont la cause et l'humain est alors érigé en destructeur de son propre milieu. Ces multiples déchéances vont de pair avec un détachement de la nature et un abandon d'une sorte de culte de la Grande Déesse. Dans le village d'origine de Prudence, « plus personne ne [rend] culte à la Divine-Mère, déesse oubliée au profit d'idoles mortelles et mégalomanes » (Green, 2020, p. 21). Les personnages se détachent de la Terre-mère qui s'esquisse dans plusieurs romans sous les traits de la « Divine-Mère » (Green, 2020, p. 21) dans *Steam Sailors*, de « Mère-Soleil » (Ewing, 2019, t.1, p. 30) dans *La Cité du ciel*, ou de « Mère Tempête » (Stewart et Riddell, 2003, t.3, p. 368) dans *Les Chroniques* ; cette rupture est alors suivie d'un déclin civilisationnel. Un lien de cause à effet est suggéré : en cessant de vénérer ces avatars de Déesse Mère, divinité féminine liée à la nature et à la fertilité, les personnages génèrent des catastrophes écologiques. C'est d'ailleurs en ayant foi en Mère-Soleil et en l'écoutant que Leela parvient à sauver les deux planètes reliées de *La Cité du ciel*, tout comme Spic réussit à régénérer les eaux de l'Orée (la source des eaux de son monde) en détachant Sanctaphrax, c'est-

à-dire en dépouillant la Falaise de cette cité humaine et prométhéenne se trouvant sur le passage de Mère Tempête, une tempête extraordinaire, n'ayant lieu que tous les 5000 ans, qui permet de purifier et renouveler les eaux de la Falaise. Les œuvres étudiées, adressées à la jeunesse, reposent sur l'imaginaire, mais elles adressent aussi des mises en garde bien réelles en prenant pour sujet des enjeux actuels, écologiques, féministes et politiques. Conflictuelles, utilitaristes et disharmonieuses, les relations des humains à leur environnement éloignent les textes de l'eutopie et commencent au contraire à en faire jaillir la dimension dystopique.

Des villes à la dérive

Une dystopie, comme le propose Laurent Bazin (2019), est « un enfer pavé de bonnes intentions » (p. 12). Il explique qu'elle consiste en

la mise en scène d'une société dans laquelle quelques-uns entendent dicter la conduite du plus grand nombre, prétendant au nom de leur bonheur alors même que l'intransigeance du système mis en place semble contredire la capacité de chacun à s'épanouir. (Bazin, 2020, p. 10)

Les régimes autoritaires sont légion dans les dystopies, qu'il s'agisse du *Meilleur des mondes* (Huxley, 1932), de *1984* (Orwell, 1949) ou de *Nous autres* (Zamiatine, 1920). Si les œuvres étudiées appartiennent à la *fantasy* et ne sont pas à proprement parler des dystopies, elles comportent néanmoins une dimension et un potentiel dystopiques non négligeables. Sans qu'aucune opposition n'existe, le pouvoir repose entre les mains de quelques personnes dans les cités célestes : un esprit de famille par arche dans *La Passe-miroir*, un roi⁸ dans *Steam Sailors*, une grande prêtresse dans *La Cité du ciel* et un haut dignitaire dans *Les Chroniques*. Cette possession exclusive du pouvoir permet toutes sortes de dérives. Dans *Steam Sailors*, des hommes et des femmes sont tués pour satisfaire la vengeance de l'amiral de la flotte royale. Celui-ci exige de savoir où se trouvent les pirates de

L'Héliotrope et donne carte blanche à ses officiers pour obtenir ladite information ; ils n'hésitent pas à brûler des maisons et à créer une terreur ambiante afin de satisfaire sa requête. À Sanctaphrax, Vlnix Pompolnius est dépeint comme un enfant capricieux et égoïste n'ayant d'autre but que l'accroissement de ses richesses et de son pouvoir, au détriment de son peuple qui meurt tragiquement jour après jour en raison de ses choix politiques (comme la construction perpétuelle de chaînes pour maintenir la cité flottante).

L'autoritarisme dont font preuve les villes se perçoit tout particulièrement dans *La Cité du ciel* et *La Passe-miroir*. Au sein du diptyque de l'autrice américaine, la grande prêtresse est au pouvoir depuis environ 900 ans. Ce rôle est normalement dévolu aux Céruléennes choisies par Mère-Soleil, la divinité. Cependant, celle-ci ne peut communiquer avec son peuple que par la magie : les Céruléennes, grâce à des pierres de lune, disposent de pouvoirs et comprennent les messages de Mère-Soleil. La grande prêtresse vole alors les pierres de lune, la magie des femmes, et conserve le pouvoir durant neuf siècles. À la Cité du ciel, la vie est collective et les libertés individuelles sont niées. Les moments de la journée sont rythmés par diverses obligations et les événements décrétés par la grande prêtresse règlent toute la vie des Céruléennes : celles-ci ne peuvent par exemple se marier ou enfanter sans qu'une saison des mariages ou des naissances soit annoncée. La grande prêtresse est la loi, elle réécrit l'histoire du peuple, modifie les événements historiques et condamne les Céruléennes sans qu'aucune autre autorité ne vienne s'interposer. Ainsi, la condamnation de Leela durera toute une vie : son destin est décidé par la grande prêtresse, la jeune fille doit devenir une Adepte et consacrer son existence à Mère-Soleil. L'adolescente, refusant le contrôle de la grande prêtresse, découvre que cette dernière enferme certaines Céruléennes dans des stalactites et les déclare mortes pour voler leur magie afin de nourrir la Cité et de conserver son pouvoir. Leela explique que

[l]es stalactites absorbent la magie des Céruléennes pour alimenter le bassin dans lequel le cordon puise sa force [...]

Ensuite, la pierre de lune utilise la magie du cordon pour produire les fruits, qui servent à nourrir les Céruléennes et à régénérer la magie que le cordon leur prend. Jusqu'à ce qu'il ne puisse plus. Quand cela arrive, la grande prêtresse est obligée de créer de nouvelles stalactites pour emprisonner d'autres Céruléennes. (Ewing, 2020, t.2, p. 258)

Ainsi, des Céruléennes à l'état végétatif alimentent le reste de la population en créant des fruits, rappelant par là même la dystopie *Soleil vert* (Fleischer, 1973), dans laquelle un aliment est fabriqué à partir de cadavres humains.

Sur les arches de *La Passe-miroir*, les esprits de famille font la pluie et le beau temps. Si certains esprits, comme Artémis, semblent peu intervenir dans la vie de leurs descendants et descendantes, d'autres, à l'image d'Hélène et Pollux, s'intéressent bien plus aux habitants de leur cité. Mais à Babel, ce sont également les Lords de LUX, des personnalités influentes, qui gouvernent la ville. Ambroise apprend à Ophélie que « [l]es Lords de LUX ne sont pas seulement au service de la cité [...] Ils sont la cité » (Dabos, 2017, t.3, p. 76). Dans cette ville peuplée d'automates qui ont remplacé les humains dans de multiples tâches, le régime est dictatorial. L'histoire, ici aussi, a été réécrite et tout ce qui concerne la guerre a été anéanti. Il est d'ailleurs interdit d'en parler puisque le lexique guerrier fait partie de « l'Index vocabulum prohibitorum » (Dabos, 2017, t.3, p. 64). Et les proscriptions ne touchent pas seulement la parole, « [l]'alcool [est] interdit à Babel, comme [le sont] le tabac, l'obscénité, les jeux d'argent, la musique bruitiste et les romans noirs » (Dabos, 2019, t.4, p. 267). Un strict code vestimentaire est également en place dans la cité, accompagné de sa « police vestimentaire » (Dabos, 2017, t.3, p. 70). La délation est de mise et la population se fait police. Alors qu'Ophélie monte dans un tramway sans ticket, un habitant la repousse en lui disant : « [v]ous n'avez pas pointé, vous ne respectez pas les codes, je ne fais que mon devoir de citoyen » (Dabos, 2017, t.3, p. 56). Pour Laurent Bazin (2019, p. 16), « l'œil est, par excellence, l'emblème privilégié de la pensée dystopique ». Dans l'œuvre de l'autrice française, les yeux

des citoyens sont les yeux des Lords de LUX. Les habitants sont sous haute surveillance : alors qu'elle étudie, Ophélie constate par exemple qu'« un pavillon de phonographe [était] fixé au plafond. Elle ne l'avait pas remarqué, celui-là, pas plus qu'elle n'avait remarqué le périscope qui tournait son œil de cyclope tantôt à droite, tantôt à gauche » (Dabos, 2017, t.3, p. 123). L'habiter urbain n'est pas sans risque et est contrôlé dans ses moindres détails, de la parole de la population à sa façon de se vêtir. Il est à noter que la dimension dystopique et le régime autoritaire qui l'accompagne apparaissent particulièrement dans les espaces de *La Passe-miroir*. Bien sûr, l'intrigue se déroule sur une île céleste, un lieu qui porte l'utopie en germe, mais l'environnement semble encore multiplier son potentiel utopique — et en l'occurrence ici, dystopique — dans des espaces comme le Mémorial de Babel, une « folie architecturale qui tenait à la fois du phare et de la bibliothèque » (Dabos, 2019, t.4, p. 44), véritable cité du savoir, ou l'observatoire des Déviations, un centre de recherche scientifique, sorte d'hospice pour des personnes présentant une déviance de pouvoir ou une inversion d'ordre corporel ou spirituel. Phare, bibliothèque, asile, ces espaces se trouvant sur des îles sont hétérotopiques, selon les principes de Michel Foucault (2001). Ils sont en marge de la société, abritent des hétérochronies⁹ — la bibliothèque entremêle par exemple plusieurs temporalités — et « supposent [...] un système d'ouverture et de fermeture qui à la fois, les isole et les rend pénétrables » (Foucault, 2001, p. 1578). Ces espaces autres n'accueillent pas le tout-venant et Ophélie doit ruser pour parvenir à pénétrer au plus profond de l'observatoire ou du Mémorial. Dans ces « hétérotopies inventées » (Deschênes Pradet, 2017, p. 196), il n'est guère surprenant de voir surgir une forte dimension dystopique. Habiter l'espace urbain des cités flottantes, c'est risquer de voir se dérouler une représentation cauchemardesque de la société. L'espace permet-il alors de prédire le scénario ou le scénario permet-il de prédire l'espace ?

Être (dans) l'espace : des cités maternelles aux cités gémeillaires

La loi du plus fort ou l'éducation urbaine

Dans un des poèmes des *Campagnes hallucinées*, Émile Verhaeren (1982) écrit : « Tous les chemins vont vers la ville ». Et en effet, dans nos œuvres, la découverte de la ville et l'habiter urbain apparaissent comme des passages obligés sur l'itinéraire des héros et héroïnes aux origines rurales. Aucun d'entre eux ni aucune d'entre elles n'a vécu en ville : Spic vient des Grands-Bois, Prudence d'un village nommé Murs-Mouillés, Sera de la Cité du ciel et Ophélie d'Anima, ces deux derniers lieux semblant davantage tenir du village que de la ville. Quoi qu'il en soit, la différence entre l'espace d'origine et l'espace hôte reste de taille, car si la Cité et Anima sont peut-être des lieux urbains, ce sont des villes bien plus grandes que découvrent les adolescentes. L'arrivée en ville est une étape initiatique pour les jeunes protagonistes car c'est en vivant dans ce milieu qu'ils et elles grandissent et perdent de leur candeur originelle. *Les Chroniques* illustre ce phénomène : le premier tome se déroule presque entièrement dans les Grands-Bois et déborde de la naïveté enfantine de Spic, tandis que les deux romans suivants voient le héros gagner en maturité. Dans le deuxième volume, Spic a certes deux ans de plus, mais il a surtout vécu la ville et c'est sur Infraville que s'ouvre le roman. Être à Infraville, c'est

[a]ller le plus vite possible d'un endroit à un autre, être le premier à conclure un marché, obtenir le meilleur prix et vendre moins cher que ses concurrents [...] Pour survivre, il fallait avoir des nerfs d'acier et des yeux derrière la tête ; il fallait savoir sourire au moment même où on poignardait son adversaire dans le dos. C'était une vie rude, âpre, sans merci. Une vie grisante. (Stewart et Riddell, 2002, t.2, p. 13)

Adieu enfance, adieu innocence, Spic ne peut plus être, dans ce contexte, le candide adolescent en recherche d'amitié et d'approbation faisant confiance à toutes les créatures qu'il rencontre et

allant de déception en déception. La même évolution touche Sera, la jeune Céruléenne ayant vécu dans une bonhomie ambiante dénuée de violence. Une fois arrivée en ville, à Old Port, l'adolescente est enfermée dans une cage où l'on vient régulièrement lui prélever du sang afin de le commercialiser et elle est, de plus, destinée à faire partie d'une exposition de créatures (*freak show*). Peu à peu, Sera apprend la méfiance et devient à même de se défendre. Prudence suit aussi ce chemin : la guérisseuse de village est initiée aux armes par les pirates, mais dans ce cas, c'est davantage la vie à bord de *L'Héliotrope* que la découverte urbaine qui fera grandir l'héroïne. Enfin, la trajectoire et l'évolution d'Ophélie empruntent ce même itinéraire. La jeune fille quitte Anima, une petite ville où tout prend vie et où les objets sont presque vivants, un monde enfantin qui n'est pas sans rappeler le film d'animation *Toy Story* (Lasseter, 1995). À titre d'exemple, Lazarus parle ainsi d'Anima à Ophélie :

Je suis allé sur Anima deux fois, c'est tellement pittoresque. Vos petites maisons de brique ont du caractère... je veux dire au sens propre, un vrai caractère, pas toujours excellent d'ailleurs. Une porte m'a coincé les doigts, une fois, parce que j'avais oublié d'essuyer mes souliers sur le paillason. (Dabos, 2015, t.2, p. 174)

En partant de cette arche, Ophélie laisse derrière elle sa famille, à l'exception de sa marraine, elle abandonne un milieu sécurisant afin de gagner le Pôle et la Citacelle, « ce nid à serpents » (Dabos, 2013, t.1, p. 515) dont Berenilde dit qu'« [o]n y conspire, on y médite, on y menace » (Dabos, 2013, t.1, p. 262). La jeune animiste est victime de plusieurs tentatives d'assassinat dans cet espace, elle y est non seulement menacée, mais aussi vilipendée, blessée et torturée. Le caractère de l'héroïne s'affirme au fil des tomes et celle-ci, pleine de ressources, développe une grande ingéniosité et un sens aigu de la débrouillardise. Dans le cas d'Ophélie, c'est bien l'habiter urbain et la fréquentation de ce milieu qui lui permettent de mûrir. Pour survivre, les protagonistes sont dans l'obligation d'évoluer. De fait, les villes, souvent

synonymes de complot, d'hypocrisie et de violence, influencent et éduquent les personnages des œuvres.

Au prisme du miroir : le personnage et la ville comme reflets

Illustrant parfaitement le darwinisme, les romans mettent en scène des personnages contraints par leur milieu à évoluer à des fins de survie. Toutefois, les influences réciproques entre les milieux et les individus ne sauraient se restreindre à ce phénomène. Si la personnalité des protagonistes est modelée par leur environnement et par ce qui se joue à l'intérieur de celui-ci, il est à noter que l'apparence physique des personnages est bien souvent en harmonie avec l'espace dans lequel ils s'incarnent. Les romans d'Amy Ewing décrivent ainsi les Céruléennes et leur habiter céleste. Le nom de leur peuple convoque la couleur bleu ciel, en parfait accord avec leur environnement. De plus, les habitantes tissent des nuages pour en faire des robes et possèdent une chevelure bleue. L'influence du milieu se perçoit jusque dans l'onomastique, qui évoque explicitement le cadre de vie des Céruléennes : le nom de famille de Sera est *Lighthaven*¹⁰ et celui de Leela est *Starcatcher*. Les *étoiles* et la *lumière* (lunaire, solaire ou stellaire) suggèrent ce monde aérien.

Le cycle de *La Passe-miroir* traduit également très bien ce rapport de détermination entre le milieu et les individus, mais si les Céruléennes sont nettement influencées par leur environnement, dans *La Passe-miroir*, il est difficile de savoir si les personnages déterminent le milieu ou inversement. La seconde hypothèse nous semble la plus plausible. Au Pôle, par exemple, l'arche où se déroulent les deux premiers tomes des aventures d'Ophélie et où les températures avoisinent régulièrement les -25°C, Farouk — l'esprit de famille — est d'une froideur extrême. Ses descendants et lui sont très pâles de peau et ont des cheveux d'une blancheur remarquable, à l'image de la neige omniprésente au Pôle. Thorn, un des héritiers de Farouk, possède ce physique emblématique et est comparé à un ours à plusieurs reprises. Les habitants et habitantes du Pôle sont sauvages, dangereux, et se comportent comme les Bêtes qu'ils chassent : à environnement hostile, personnages hostiles. Aussi, les nobles de la Citacielle

complotent, médisent et sont caractérisés par leur fausseté : quoi de plus adapté, finalement, pour des individus qui vivent précisément dans des espaces faux faits d'illusions ? Les troisième et quatrième tomes du cycle prennent quant à eux pour décor l'arche de Babel, où règnent les jumeaux Hélène et Pollux. Sur cette arche, toutes les constructions sont dédoublées, comme l'explique Ambroise : « [c]hez nous, tous les édifices publics sont jumeaux » (Dabos, 2017, t.3, p. 83). Mais le miroir est déformant et l'architecture n'est pas tout à fait identique entre le modèle et la copie :

C'était comme si les constructeurs avaient dupliqué ici tous les édifices de l'autre côté, avant de les dépouiller un par un de leur caractère grandiose. Le marbre avait cédé la place à la pierre brute, les vitraux au verre dépoli, aucune enjolivure ne venait embellir l'ensemble. (Dabos, 2017, t.3, p. 95)

Cette fausse gémellité reflète celle des esprits de famille puisque, dans la mythologie grecque, le jumeau de Pollux est Castor, et non Hélène. Ces répliques infidèles hantent les pages du dernier tome et sont un élément central de l'intrigue qui prend pour sujet les Échos, les inversions, le thème de l'Autre et du miroir, comme le laisse deviner le titre du cycle. Or, Hélène et Pollux sont aussi les « maîtres des sens » (Dabos, 2019b, p. 41) et, précisément, à Babel — cette arche haute en couleurs —, les sens sont éminemment sollicités. Les lecteurs et lectrices découvrent aussi Arc-en-Terre dans le dernier volume du cycle, une arche présidée par Janus, le maître de l'espace. Dans la mythologie, Janus est *bifrons*, il a deux visages et est, entre autres, le Dieu des portes. Par extension, il gouverne aussi les passages et les seuils. Dans *La Passe-miroir*, Janus est insaisissable, tout comme l'est son arche qui possède, à l'image du dieu romain, plusieurs aspects. Ainsi, l'espace d'Arc-en-Terre est mouvant ; Victoire, qui visite le domaine de Janus, remarque qu'

[u]ne terrasse pleine de parasols se replia sur elle-même jusqu'à disparaître complètement. La même chose se pro-

duisit un peu plus loin avec des étalages de fruits multicolores [...] les gens se réfugiaient chez eux et les maisons les imitaient dans un enchaînement de pliages compliqués, comme si elles étaient faites en papier. À la fin, il n'en restait que des façades blanches, sans portes ni fenêtres. (Dabos, 2019, t.4, p. 81)

Les personnages imprègnent le milieu ou sont imprégnés par lui. L'être l'emporte sur l'avoir et les héros et héroïnes *sont* l'espace, bien plus qu'ils n'en sont les possesseurs. Habiter n'est pas seulement occuper un lieu dans ces œuvres fictionnelles, mais *être* le lieu et entretenir une relation d'interdépendance avec lui. Les espaces s'humanisent par cet échange et les cités flottantes deviennent bien plus qu'un décor utopique : elles sont aussi personnages, tour à tour mères des protagonistes qu'elles éduquent ou jumelles des héros et héroïnes qu'elles reflètent.

Conclusion

« Allons ! Construisons-nous une ville et une tour dont le sommet touche le ciel et faisons-nous un nom afin de ne pas être dispersés sur toute la surface de la terre. » L'Éternel descendit pour voir la ville et la tour que construisaient les hommes, et il dit : « Les voici qui forment un seul peuple et ont tous une même langue, et voilà ce qu'ils ont entrepris ! Maintenant, rien ne les retiendra de faire tout ce qu'ils ont projeté [...] » (Genèse 11, 1-6)¹¹

Élever une cité jusqu'aux nues, tel est l'ambitieux projet des humains dans le mythe biblique de la tour de Babel. Cependant, les constructeurs et constructrices, victimes de leur hybris, furent punis pour leur mégalomanie. Au sein des quatre cycles étudiés, les personnages illustrent l'habiter urbain céleste, leurs tours de Babel sont achevées et se perdent dans les nuages. Or, la relation des civilisations avec une forme de divinité est, comme dans le mythe biblique susmentionné, chaotique. Les cités flottantes connaissent ou ont connu un déclin, mais cette mort du milieu est bientôt suivie d'une renaissance : une nouvelle Sanctaphrax est bâtie, la Cité du ciel trouve une nouvelle planète à laquelle

s'amarrer et Babel-la-Neuve succède à l'effondrement des arches. Les écrivaines et écrivains contemporains de *fantasy* jeunesse n'offrent pas seulement une représentation désenchantée de nos sociétés — car bien sûr les enjeux soulevés dans les œuvres sont d'actualité —, ils ouvrent sur des fins optimistes gorgées d'espoir qui offrent la possibilité de tirer un trait définitif sur les dérives politiques des villes et qui dessinent les contours d'un monde imaginaire meilleur.

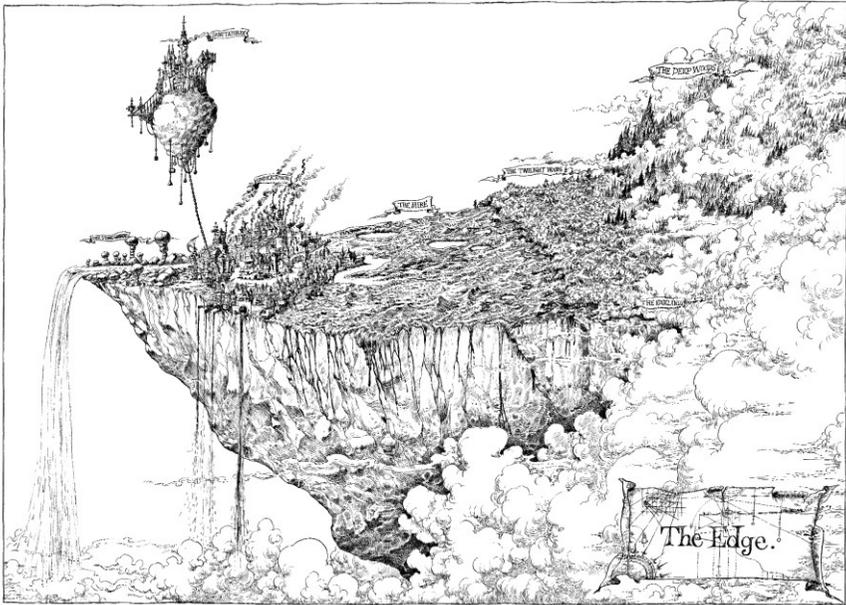


Figure 5.3 : *The Edge* (Riddell, 2021).

Notes

1. Au sens que lui donne Jean-Marie Grassin (2000) de « science des espaces littéraires » ou d'« art d'interpréter selon des critères subjectifs les espaces littéraires, ou, selon d'autres aspects du même imaginaire, l'espace de la littérature ou la littérature de l'espace ». À ce sujet, nous renvoyons également à la thèse de Maude Deschênes Pradet (2017) et à l'ouvrage de Robert T. Tally (2011).

2. Entendue comme l'étude et l'interprétation des relations de l'humain à l'environnement au sein d'une œuvre. À ce sujet, nous renvoyons à l'ouvrage de Cherryl Glotfelty et Harold Fromm (1996).

3. Nous utilisons ce terme dans le sens d'étude des milieux, d'« herméneutique des milieux et de leur habiter » (Duret, 2019, p. 161) en nous appuyant sur les travaux de Christophe Duret (2019) et d'Augustin Berque (2000, 2014).

4. Cécile Boulaire (2016) explique ainsi la verticalité des châteaux dans la littérature enfantine : « plus le récit est fantaisiste, onirique, merveilleux, plus le château sera élancé ; à l'inverse, plus le souci de précision historique est poussé, plus la nécessité d'adhérer à la réalité matérielle de l'édifice médiéval se fait sentir, et plus le château fort sera bas, massif, allongé » (p. 18).

5. Nous faisons référence à Huxley (1932).

6. D'après Norbert Elias (2014), les utopies sont des « constructions effrayantes ou souhaitables » (p. 36), des « représentation[s] imaginaire[s] de solutions, désirables ou indésirables selon le cas, à un problème » (p. 106). L'eutopie serait la construction « souhaitable », « désirable », alors que la dystopie serait « effrayante » et « indésirable ». Face positive pour l'eutopie, face négative pour la dystopie.

7. Dabos (2013, p. 478).

8. Comme le laissent supposer la présence d'un palais et les termes de « cité royale » ou d'« officiers royaux » dans Green (2020, p. 193 et 155).

9. Définis comme des « découpages du temps », Michel Foucault (2001) explique que « l'hétérotopie se met à fonctionner à plein lorsque les hommes se trouvent dans une sorte de rupture absolue avec leur temps traditionnel » (p. 1578).

10. Nous soulignons par l'italique, *idem* pour les termes suivants.

11. *La Bible* (2014, p. 8).

Chapitre 6

Après le désastre – Difficultés et résistances de l’habiter dans un monde post-apocalyptique : Analyse de l’expérience vidéoludique de *Death Stranding*

Rosane Lebreton

LACTH, ENSAPL et Université de Lille (France)

LGL, Université de Liège (Belgique)

Notre mer d’îles nous rappelle que, pour agrandir le monde tel que nous l’aimons, nous avons à le (faire) exister en naviguant d’île en île, à la recherche d’un « nous » dans un « plus vaste nous », comme nous y invitent les cartes à bâtonnets des îles Marshall – décrivant non pas l’espace qui les met à distance, mais les flux qui les inséparent. (Collectif éphémère, 2018, para. 17)

Introduction

En 2008, Stephan Günzel (2010) propose de parler d’un « tournant spatial » dans les études vidéoludiques. Celui-ci se jouerait depuis la fin des années 1990, remplaçant l’espace comme composante essentielle du jeu vidéo. Néanmoins, si plusieurs études se sont penchées sur la question d’un « espace vécu » (*lived space*), notamment en s’inspirant des écrits d’Henri Lefebvre (Aarseth, 2001 ; Günzel, 2019 ; Nitsche, 2008 ; Stockburger, 2006), la notion d’*habiter* n’y est que peu problématisée. La notion de *lived space* est généralement plus mobilisée, en effet, pour décrire l’*espace social* du jeu vidéo, que pour comprendre l’expérience de l’habiter au sein de l’image vidéoludique. C’est de cette dernière approche qu’il sera question dans ce texte. Le sujet de l’habiter a toutefois déjà été évoqué dans les études vidéoludiques et Jean-François Lucas (2013) est l’un des premiers à mobiliser cette no-

tion à travers l'analyse de *Second Life* (Linden Lab, 2003). Il se concentre cependant sur une conception restrictive de l'habiter, pensé comme l'appropriation d'un espace du jeu vidéo comme logement. La même année, Daniel Vella introduit l'idée d'une « poétique d'un être-au-monde » véhiculée par le jeu vidéo à travers la figure du « vagabond » (*wanderer*), avant de compléter son analyse en 2019 par une étude de « l'être chez-soi » (*being-at-home*) dans une approche phénoménologique. Parallèlement, Julie Delbouille (2019) conçoit l'habiter comme corrélation du processus d'*embodiment*¹ lié à la manipulation d'une entité jouable, tandis que Christophe Duret (2018, 2019) propose d'adopter une perspective plus large avec la mésocritique, analyse de l'expérience du milieu inspirée des travaux de Berque.

Dans ce texte, nous proposons de repartir de ces recherches en travaillant plus particulièrement avec le courant de la phénoménologie de l'architecture, héritée notamment de la pensée de Martin Heidegger. L'analyse sera également déployée à partir de l'ouvrage *Anthropologie de l'habiter* de Georges-Hubert de Radkowski (2002), recueil de textes écrits entre 1963 et 1968. Il s'agira de montrer l'apport de ces références pour une analyse du jeu vidéo et la manière dont celles-ci révèlent les différentes dimensions de l'expérience vidéoludique de l'habiter. Nous verrons ainsi les relations et les tensions qui se forment entre l'expérience de l'habiter telle que représentée par l'image et celle transmise aux joueurs et joueuses par la jouabilité et le geste ludique.

Nous nous concentrerons plus particulièrement sur le jeu vidéo *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019 [PS4], 2020 [PC]). Dans ce jeu se déroulant dans un univers de science-fiction et un futur post-apocalyptique des États-Unis, une série d'explosions d'origine surnaturelle — appelée le *Death Stranding* — a détruit la quasi-totalité des villes, infrastructures et constructions humaines. Ne survivent alors qu'une poignée d'êtres humains dans des bunkers sécurisés sous la surface de la Terre, regroupés dans de petites villes ou isolés dans des refuges individuels. À la surface sont apparues des créatures appelées les *Echoués*, âmes de morts qui provoquent au contact d'êtres humains de nouvelles explosions gigantesques. De plus, le monde est régulièrement

soumis à des pluies battantes surnaturelles vieillissant tout ce qu'elles touchent. Seuls s'aventurent donc à l'extérieur les « porteurs » chargés de transporter matériaux, fournitures, médicaments, vivres et autres produits utiles entre les différents refuges et villes. Le joueur ou la joueuse incarne Sam Porter Bridges — Sam — l'un de ces « porteurs » employés par l'entreprise de livraison Bridges, qui sera chargé de connecter villes et refuges à un réseau de télécommunication.

La représentation d'un monde *après le désastre* permet d'étudier les barrières à l'habiter, mais aussi les résistances et stratégies développées pour retrouver des manières d'habiter. Dans une première partie, nous analyserons la représentation des villes, à travers laquelle nous montrerons leur impossibilité à soutenir une forme d'habiter et les difficultés de la reconnaissance d'un « habitat-œkoumène ». Dans une seconde partie, nous nous concentrerons sur l'analyse détaillée des relations des personnages à un « habitat-centre ». Enfin, nous mettrons au jour l'interprétation de l'habiter par le joueur ou la joueuse à travers l'incarnation du personnage, avant de proposer quelques réflexions sur « l'être-ensemble » mis en image par *Death Stranding*.

La ville comme réseau urbain étendu

À la suite de la multiplication des dangers à la surface du monde de *Death Stranding*, la plupart des humains survivants se sont regroupés dans des villes-refuges appelées « Knot Cities ». Les villes y sont donc des refuges à grande échelle, encerclées par de grands murs d'enceinte faits de briques ou de béton². N'étant que très peu accessibles au personnage joué, elles ne seront que suggérées à travers des chantiers arrêtés de gratte-ciels, parfois quelques grues dépassant des murs d'enceintes. De plus, celles-ci ne sont généralement représentées en plan que partiellement : seule une partie de chaque ville est visible, le reste étant dissimulé dans une zone non dessinée de la carte. Enfin, de ces villes de 50 000 résidents environ, il n'est donné à voir que quelques interlocuteurs — les personnes en charge de récupérer les colis

livrés — ce qui entretient le flou sur leurs dimensions. Les villes y sont ainsi finalement peu dépeintes et davantage représentées comme des « idées » que comme des lieux de vie.

Les villes comme nœuds d'un réseau de télécommunication

Death Stranding se concentre ainsi sur la représentation des liens que les villes entretiennent entre elles et leur rapport à l'environnement externe. Ce sont des villes « captives », pour utiliser le terme proposé par Olivier Mongin (2013), car enclavées dans leurs murs. Elles ont rejeté à l'extérieur ce dont elles ne pouvaient s'accommoder, se sont sécurisées en se coupant de la menace extérieure. Ce faisant, elles se sont refermées sur elles-mêmes, constituant leurs résidents en captifs volontaires. Toutefois, pour composer avec leur siège imposé, ces villes ont également dû mettre en place des réseaux de travailleurs : des « porteurs » qui sont considérés par certains comme les héros modernes de la vie *après le désastre*. Ils relient ces villes et ces refuges, formant ainsi un réseau urbain étendu, auquel Sam viendra donner forme en connectant chaque ville et chaque refuge au « réseau chiral ». Ce « réseau chiral » permet de faciliter les télécommunications et le transfert de datas entre les différents points du réseau, mais également la synchronisation d'hologrammes ou l'impression 3D de divers objets. Les villes ainsi jointes en réseau d'échange de données constituent, de fait, une forme de tissu urbain étendu, composé d'entités denses et enclavées, de logements individuels ponctuels et d'éléments d'infrastructures disséminés dans le paysage. Chaque ville en représente plus particulièrement un élément pivot. Branchées et interconnectées, celles-ci se dégagent alors de leur contexte pour ne se penser que par rapport à un flux à échelle nationale. Cela s'exprime d'abord directement dans leurs noms : ce sont des « Knot Cities », ou « villes-relais », c'est-à-dire avant tout les éléments d'un réseau, et plus particulièrement les éléments autour desquels se polarisent les flux. Il s'opère alors une superposition exacte entre le réseau informatique et le réseau spatial urbain, chaque ville y devenant une forme « d'hyperlieu ». On retrouve de manière littérale dans la constitution de ce réseau de commu-

nication l'analyse que Mongin fait des villes contemporaines et, notamment, la figure de « l'hyperlieu » : « L'hyperlieu accueille [...] la prolifération illimitée des flux — il est le symbole du transit permanent » (Mongin, 2013, p. 141). Bien qu'enterrées, les villes-refuges deviennent « hors sol » en se fermant à l'environnement dans lequel elles se tiennent pour s'ouvrir sur un réseau d'échange à grande vitesse. Pour les hyperlieux, « [a]ssurer le branchement sur les mondes matériel et immatériel passe par une maîtrise de territoires hautement sécurisés face aux menaces externes. » (Mongin, 2013, p. 140). Cette description des « hyperlieux » s'applique tout particulièrement aux villes de *Death Stranding* : celles-ci tiennent à la fois de la ville captive, enclavée, « hautement sécurisée », et de la ville interconnectée, globalisée et branchée sur le réseau. La ville n'est plus qu'un point-relai, un élément dans le réseau urbain étendu à grande échelle : elle devient hub informatique. *Death Stranding* détourne donc l'attention des villes comme lieux de vie pour se concentrer sur les flux générés par celles-ci.

Death Stranding s'inscrivant par ailleurs dans une catégorie de jeux vidéo aux thèmes post-apocalyptiques et survivalistes, on peut y appliquer une partie des conclusions tirées par Duret (2018) sur le jeu vidéo *Dead Rising 3*. Il s'agit notamment de l'expression de « non-lieux » — que l'on peut comprendre sous deux formes — de l'isolement et de la nécessité de se déplacer d'un lieu à un autre pour progresser. Les « non-lieux » (Augé, 1992), définis comme des lieux se rapportant à une échelle globale, « non-identitaires, non relationnels (au sens où ils ne génèrent pas de socialité) et non-historiques favorisant la libre circulation des personnes, des biens et des flux informationnels » (Duret, 2018, p. 6), se retrouvent tout d'abord dans ces villes-nœuds organisées en réseau autour des flux, formant ainsi des « non-lieux empiriques, c'est-à-dire les espaces de circulation, de consommation et de communication » (Augé, 2010). Mais, en suivant l'analyse de Christophe Duret d'un second type de non-lieu calqué sur le réseau de transport, on peut considérer les paysages que parcourt Sam comme une autre forme de non-lieu.

Ceux-ci sont en effet des lieux qui ne sont plus dédiés qu'au transport de marchandises, qui ne peuvent totalement être désignés comme « anthropologiques » et qui créent, finalement, une autre forme de solitude, cette « contractualité solitaire » décrite par Augé (1992). Les enclaves sécurisées ne sont plus à l'échelle du quartier, mais à l'échelle de la ville elle-même, qui devient une enclave au sein d'un « non-lieu » désormais étendu à l'échelle du territoire. On pourrait aussi, suivant la proposition de Maude Deschênes-Pradet (2017), parler d'espace « lisse » au sens donné par Deleuze et Guattari (1980). Maxime Deslongchamps-Gagnon et Hugo Montembeault (2017) donnent également quelques pistes en analysant le jeu *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room, 2015) comme un monde transformé par le désastre en espace "lisse", qu'ils décrivent comme un espace de trajectoires induisant une relation transitionnelle et passagère. Ce lieu dans lequel Sam évolue est bien, du moins dans un premier temps, un lieu du passage, de la *traversée*. Au fur et à mesure de sa mission, Sam induit alors dans ce lieu un processus de striage, en opposition au mouvement continu de lissage effectué par le désastre. Enfin, au sein de cet espace se tiennent seulement quelques infrastructures. Chaque ville est ainsi annoncée, précédée par une série de bâtiments industriels, dont le terminal de réception des cargaisons de Bridges qui agit comme un signal. Ce bâtiment à la forme iconique constitue en effet à la fois l'entrée de ville, l'avant-poste ou l'antichambre et le symbole de ces « Knot Cities ». Représentant leur capacité à communiquer avec le reste du réseau urbain, il confère aux villes, en plus de la fonction de « nœuds » d'un réseau, une image façonnée par une entreprise.

La formation d'un territoire

Cette image est néanmoins volontairement ambiguë, puisque l'entreprise se révélera rapidement doublée d'une entité politique. Cette dernière, appelée UCA pour United Cities of America, se présente comme la succession des USA *après le désastre*. L'allusion et les références aux États-Unis ne sont pas dissimulées : le logo de Bridges ainsi que la carte du territoire parcouru

repreignent la forme des États-Unis, même si les paysages représentés sont plutôt inspirés de l'Islande. L'entité politique des UCA est donc interdépendante de Bridges : celle-ci apporte une légitimité à l'entreprise, qui donne dans le même temps une raison d'être aux UCA — les deux entités sont d'ailleurs présidées par la même personne. Le rôle assigné à Sam est ainsi non seulement de créer et d'étendre un réseau de télécommunication, mais avant tout celui de rassembler des individualités et des villes autonomes pour les unir en un « pays » : les UCA. Cette interdépendance est entretenue par l'entreprise Bridges, qui se montre indispensable à la vie *après le désastre* tout en augmentant son pouvoir politique avec l'extension du réseau. Prenant ainsi le contrôle des différentes villes, Bridges s'institue également en entité régulatrice, tentant d'unifier le réseau des « porteurs » en intégrant les indépendants tels que Sam, ou les entreprises concurrentes. Cette interdépendance de l'état et du réseau de communication peut trouver un écho dans l'histoire des États-Unis d'Amérique à travers le United States Postal Service. Ce service constituait en effet, de 1792 à 1971, un département des postes directement rattaché au cabinet présidentiel, avant de devenir une entité publique appartenant à la branche exécutive, sans être rattachée à un département spécifique. Néanmoins, dans le cas des UCA, le réseau de communication et d'échange se transforme petit à petit en un réseau de surveillance et de contrôle des données. Bridges imagine ainsi avec les UCA un pays constitué d'un réseau de villes et de refuges interconnectés, d'une part, et d'autre part, d'individualités rassemblées grâce à un système avancé de partage et d'échange de données. Cet imaginaire a déjà été mobilisé dans d'autres fictions, comme le roman de David Brin intitulé *The Postman*, qui se déroule également dans un univers post-apocalyptique faisant référence aux USA. Territoire d'implantation de l'entreprise et étendue du pays se confondent alors, de la même manière que le réseau urbain se calque sur le réseau informatique. À travers l'ambition de Bridges et des UCA, *Death Stranding* pose donc la question : Qu'est-ce qu'un pays ? Mais, plus encore : comment « faire territoire » ? Pour Bridges et les UCA, rassembler des individualités, c'est,

finalement, une manière de « faire territoire » et de retrouver une forme d'habiter dans l'étendue. Dans *Anthropologie de l'habiter*, Georges-Hubert de Radkowski (2002) définit les deux pôles qui constituent, selon lui, l'habiter : nous habitons à la fois un « habitat-centre », une résidence, et un « habitat-milieu », soit un *œkoumène*. Le propos des UCA est lié à « l'habitat-milieu », soit un habiter qui se constitue par rapport à un collectif, à un pays et à une étendue, un territoire. Comment retrouver ce rapport au milieu *après le désastre* ?

La proposition de Bridges avec les UCA est de former un collectif, une nation, en rassemblant des individualités éparses. Néanmoins, la vision du collectif déployée par Bridges ne fonctionne que par l'intermédiaire du réseau d'échanges et de la mise en commun de l'information. Les membres du réseau fournissent un travail et produisent du savoir, des données ou des objets en échange d'un accès à l'information et au service de livraison. Les « porteurs » sont également récompensés par des « likes » qui, s'ils ne peuvent être pleinement assimilés à une monnaie au sens commun du terme, correspondent plutôt à une forme de rétribution symbolique, associable à un capital social. Le réseau n'agit ainsi que comme le miroir déformant d'un collectif et l'illusion d'un « être-ensemble » réduit à la concentration des efforts individuels dans un but commun, la survie de l'humanité. Mais au-delà de l'idée du collectif, il s'agit d'un territoire comme étendue que souhaite recréer Bridges, se calquant sur l'ancien territoire des USA. En formant un rapport direct entre les personnes rassemblées et le nouveau territoire composé du réseau des différents refuges, le « pays » devient alors un espace géométriquement déterminé. De ce fait, à travers la formation d'une étendue, Bridges tend également, avec les UCA, à faire retrouver aux habitants de ce « pays » la possibilité d'exister au sein du monde comme humanité et comme collectif dans la durée. En effet, selon Radkowski, « [l]'existence comme durée *vient* du pays comme étendue » (Radkowski, 2002, p. 36). Cela signifie que l'existence d'un collectif — Radkowski parle plus précisément d'ethnie — dépend du lieu où celui-ci se déploie. Ce rapport au lieu doit

ensuite s'établir dans un temps long, une « durée collective », afin de permettre au collectif de le reconnaître comme habitat.

La difficulté de la définition d'un œkoumène

Pour constituer cette étendue, spatiale et temporelle, Radkowski (2002) met en avant l'importance du mouvement et, plus particulièrement, du déplacement :

C'est par le mouvement (locomotion) que l'homme assure sa subsistance [...] [;] par le mouvement aussi, il s'approprie l'étendue de son œkoumène, la rend « sienne » [...]. C'est par le mouvement que l'existence, en tant que durée, informe et remplit de sa présence l'œkoumène en tant qu'étendue. (p. 41 et p. 43)

Ainsi, les êtres humains doivent pouvoir se déplacer, changer de lieu pour nommer un « ici » et un « là-bas » et, ainsi, reconnaître les dimensions et les limites de l'étendue de l'œkoumène — l'étendue terrestre habitable. Pour retrouver ce rapport à l'étendue, Bridges confie donc à un homme, Sam Porter Bridges, la mission de « réaliser » le pays. Sam « réalise » le pays dans le sens où il connecte des individualités, mais aussi dans le sens où il est en charge du « mouvement vital » qui permet de reconnaître et de tracer l'œkoumène en tant qu'étendue. Le mouvement d'appropriation de Sam vient alors combler, en occupant ce rôle, la nécessité du mouvement définissant l'œkoumène.

Toutefois, cette réalisation se heurte à la situation du monde de *Death Stranding* et à une première barrière quant à la possibilité de l'habiter, en tant que rapport à l'œkoumène. En effet, pour que l'œkoumène puisse être défini, Radkowski (2002) affirme la nécessité de la frontière, pour que celui-ci ne « se dissolve pas dans l'étendue illimitée et anonyme » :

Le propre du pays, sa « raison constituante », c'est d'être l'œkoumène : représenter la totalité du réel, horizon fermé et sans fissure de l'existence humaine. Or, pour que le tout ne se dissolve pas dans l'étendue illimitée et « anonyme », il lui faut être enfermé dans une frontière. (p. 79)

Cette frontière n'est pas géographique : c'est un rapport à une altérité *infraréelle* et *supernaturelle*, pouvant prendre de multiples formes : barbares, monstres, ou encore dieux. L'*œkoumène* se définit alors par rapport à « ce qui *dépasse* » l'existence, lorsque celle-ci comprend sa propre finitude. Or, dans *Death Stranding*, le rapport à la mort et au surnaturel est bouleversé, ce qui rend difficile la définition de cet *œkoumène*. Plusieurs personnages entretiennent en effet un rapport inhabituel avec la mort, l'ayant incorporée comme faisant partie de leur vie. Le corps de Deadman est constitué de nombreux organes greffés faisant de lui une sorte de « Frankenstein » ; Heartman subit un arrêt cardiaque toutes les 21 minutes et Mama vit avec la forme *Echouée* de son enfant mort-né. Sam lui-même, étant un « rapatrié », a la capacité de revenir de la mort. Cela est le reflet direct de l'état du monde, dans lequel le « monde des morts » n'est plus séparé et défini, mais se confond avec celui des vivants.

L'utilisation de l'imaginaire de la « grève », de l'océan et du milieu marin associé n'est, de ce point de vue, pas anodin, l'imaginaire de l'océan étant en effet souvent mobilisé pour décrire le réseau Internet. Olivier Mongin (2013) compare, par exemple, les pirates informatiques à des navigateurs s'aventurant dans des « espaces marins qui se déploient à l'infini » (p. 136). Dans *Death Stranding*, le lien entre réseau informatique et fonds marins est représenté par l'apparition de créatures sous-marines ainsi qu'à travers le « branchement » au réseau, instant semblant suspendre le temps et les personnages, qui paraissent flotter quelques secondes dans un liquide avant de reprendre pied sur terre. À cette métaphore océanique, on peut aussi ajouter une allusion au liquide amniotique du ventre maternel. Le thème de la ma/paternité est en effet récurrent dans *Death Stranding*, et le protagoniste lui-même transporte une capsule comportant un fœtus l'aidant à détecter la présence des *Echoués*. Le *rapatriement* de Sam évoque également l'idée d'une (re)naissance alors que le joueur ou la joueuse doit retrouver son corps dérivant dans les fonds marins. Ainsi, le flottement des personnages se rapporte au flottement du bébé et le branchement au réseau, au franchissement d'un seuil entre une mort symbolique et une renais-

sance. La métaphore lie ainsi technologie, réseau et au-delà. De ce fait, l'habitat comme existence, comme reconnaissance et affirmation de « l'être-sur-terre » devient, sinon impossible, flou et comme suspendu dans un entre-deux non défini. Cette confusion n'est pas résolue, mais entretenue, au contraire, à travers le déploiement du réseau chiral, qui augmente la connexion du « monde des vivants » avec le « monde des morts ». Le réseau comme étendue potentiellement infinie se mélange alors avec l'étendue surnaturelle, accentuant son infinitude.

Deux représentations de l'habiter

Plusieurs conceptions de l'habiter coexistent dans *Death Stranding*, sans que l'une d'entre elles ne parvienne à s'accomplir complètement. Nous avons parcouru dans la première partie les relations à l'*œkoumène* comme étendue et durée collective. Dans cette seconde partie, nous nous concentrons plus particulièrement sur le rapport à « l'habitat-centre ». Dans « There's no place like home », Daniel Vella (2019) fait référence à deux figures que l'on retrouve également dans « Nomadisme urbain : entre épuisement et régénération » de Chris Younès (2015) : les figures Hestia et Hermès, qui correspondent aux « modes d'habiter » *hestial* et *hermetic*. Le mode *hestial* d'habiter correspond à la station, au repos dans le foyer, « l'habitat-centre ». Quant au mode d'habiter *hermetic*, il correspond au mouvement, au déplacement. Plus particulièrement, lorsqu'il s'agit d'un mouvement en-dehors du foyer, celui-ci permet de reconnaître « l'habitat-centre ». *Death Stranding* met en scène deux figures représentant ces deux modes de l'habiter, soit les « preppers » et les « porteurs ».

L'habiter des « preppers »

En périphérie des villes, Sam livre également aux « preppers » (de l'abréviation informelle « prep », qui signifie « préparation »). Ce sont des survivalistes « préparés » à la catastrophe et qui vivent désormais dans des habitations isolées, enterrées et avec un contact limité avec le monde extérieur. Ce sont eux qui

représentent le mieux le mode de vie et d'habiter dominant qui a émergé après les séries de catastrophes intervenues dans le monde de *Death Stranding*. Certains, d'ailleurs, sont nés dans ces logements et y ont passé toute leur vie. Afin de signaler leur présence dans le paysage, de petites émergences prenant la forme de bunkers sont visibles à la surface. C'est dans la Mountain Knot City que les relations entre ces différents bunkers, répartis de manière régulière dans la montagne, sont les plus flagrantes. Si ceux-ci suggèrent une ville, il n'y est jamais représenté une quelconque vie, un quelconque échange possible entre ces différentes habitations. La catastrophe a donc signé la disparition de l'espace public au profit de la célébration de l'espace privé, ce « recul structurel du dehors au profit du dedans » (Mongin, 2013, p. 61).

La question de l'*habiter*, en tant qu'acte ou processus, est celle de la manière dont l'humain habite le monde. En ce qui concerne les « preppers », leur manière d'habiter le monde semble d'abord se résumer au seul logement. Ce dernier s'avère être un refuge, un abri constituant le lieu de l'intimité. Les intérieurs y sont, en effet, à l'image de leur résident. Ils représentent alors la forme la plus aboutie de l'espace privé, puisqu'impénétrables pour l'étranger, et incarnent le mode d'habiter *hestial* dans son sens premier. Cependant, contraints de rester dans leurs logements, les « preppers » ne peuvent accéder au mode *hermetic*, au mouvement. Ils correspondent alors à la description de ce que Radkowski (2002) nomme les « assignés à résidence » : « des êtres "séparés" d'avec l'existence, "retirés du monde" » ; des « enterrés vivants qui participent tous plus ou moins à la condition de mort » (p. 55). Radkowski décrit en effet le mouvement comme ce qui permet de « réaliser » l'habitat-centre, en le reconnaissant. La possibilité de l'habiter prend forme dans le rapport station/mouvement, dedans/dehors, présence/absence, centre/étendue. Il est possible car il y a un échange dynamique entre les deux. C'est également ce qu'énonce Chris Younès (2015) lorsqu'elle affirme que le couple Hestia/Hermès ne peut se penser l'un sans l'autre : il ne peut y avoir de mobilité sans point fixe. Si l'un des pôles de ce couple est impossible, l'habiter est profondément bouleversé. Ainsi, en ce qui concerne le « prepper » et le résident des villes, il faudrait

qu'ils puissent sortir de leur logement afin de reconnaître une altérité et de désigner par rapport à celle-ci un habitat-centre, lui donner sens. Or, leur principale possibilité de déplacement est d'être transportés par un « porteur », déplacement alors semblable à un rituel funéraire lors duquel ils seront contraints d'être portés comme des corps inertes, dans des sacs mortuaires. Le recours à cette symbolique trouve écho dans les propos de Radkowski : les « assignés à résidence » participent à la « condition de mort » en ce que l'habiter leur est refusé et, par le fait même, l'existence comme « être-sur-terre ».

La mission de connexion au « réseau chiral » confiée à Sam par Bridges est ainsi présentée comme une tentative d'échapper à la « condition de mort », une (re)naissance à travers la généralisation du mouvement par les réseaux de télécommunication. Par le branchement à ce réseau, les « preppers » et les résidents des villes retrouvent en effet une forme de mobilité. Il s'agit principalement d'une mobilité de l'information, mais celle-ci introduit également la possibilité d'un effet de « présence » dans un autre lieu. Les nouvelles technologies liées à l'exploitation du « cristal chiral » permettent en effet de projeter l'image du corps dans un autre lieu. L'usage le plus courant de cette technologie correspond à l'apparition holographique des personnes en charge de réceptionner les colis au-dessus des bornes de dépôt. En effet, ni les « preppers » ni les résidents des villes ne se déplacent à la surface pour récupérer leurs colis, préférant y projeter seulement leur image. Mais certains personnages secondaires peuvent également se déplacer librement dans le refuge de Sam *comme s'ils y étaient présents*. Enfin, c'est grâce à cette technologie qu'un médecin peut accompagner une femme qui accouche sans se trouver dans la même pièce. L'idée de « présence » dans un autre endroit que celui où se situe le corps est récurrente à la fois dans les récits de science-fiction et dans les recherches sur les espaces virtuels et l'image vidéoludique. Dans le contexte de *Death Stranding*, cette idée fait écho aux premiers écrits en lien avec la téléopération et le terme de *téléprésence*, que l'on peut retrouver déjà dans les années 1980 chez Minsky³. Il s'agit là de

la généralisation de la *télétechnologie*, qu'Elsa Boyer (2015), s'inspirant de Jacques Derrida, rapproche du fantôme. « La *télétechnologie* désigne une technique contemporaine se situant au confluent de la science et de l'industrie, qui permet des manipulations à distance, ou bien une présence à distance — que l'on pense aux télécommunications par exemple. » (p. 55-56) Le motif du fantôme, ni absent ni présent, est particulièrement éclairant dans le cas de *Death Stranding*, puisque la technologie utilisée est en partie issue d'une connexion avec le monde des morts. Cette télétechnologie brouillant la frontière entre présence et absence, circulant à travers le « monde des morts », tend à constituer les personnages de *Death Stranding* en fantômes incapables d'habiter leur monde.

Le recours à cette technologie signe également la généralisation de ce que Mongin (2013) nomme le « pur virtuel » : « *un dehors qui est un dedans*, un dehors qui se confond avec un dedans » (p. 85). À travers le réseau chiral et la technologie de projection des corps, « la vitesse, la simulation et l'instantanéité débouchent ainsi sur un pur virtuel qui suspend l'habiter en opérant une contraction radicale entre les points de départ et d'arrivée » (p. 85). La vitesse de l'information est si rapide qu'elle suspend le mouvement et immobilise les corps. Ceux-ci étant *virtuellement* présents à n'importe quel point du réseau, ils ne sont *actuellement* nulle part, et ne peuvent ainsi faire acte d'un lieu. À la fois « hypernomades » et « hypersédentaires », les « preppers » perdent alors le rapport au mouvement, aux déplacements, aux distances et au temps. Ce que l'on peut qualifier d'« hypermobilité » se fait donc au prix d'une perte du rapport au lieu corrélée à une perte du rapport au corps. Ainsi, la tentative de reconstituer une forme d'habiter sur le mode *hermetic*, à travers la mise en relation des refuges par un réseau de communication, ne peut aboutir.

L'habiter des « porteurs »

En miroir de ces « assignés à résidence » se construit le personnage de Sam, incarné par le joueur ou la joueuse. Sam peut être considéré, selon les termes de Radkowski (2002), comme la figure du « nomade intégral » : une figure caractérisée par le flux, toujours en mouvement.

Le nomade intégral vit dans l'étendue ouverte, là où il n'existe aucune borne ni frontière pour arrêter ses déplacements. La trajectoire de ceux-ci n'étant incurvée par aucune limite — droite, courbe ou brisée — composée de segments ajoutés « bout à bout » (p. 69).

Sam est un « nomade intégral » dans le sens où il ne possède qu'une direction générale : il se déplace toujours vers l'Ouest, d'un point A à un point B. Dépassant toujours les frontières qu'il instaure lui-même en agrandissant le réseau, son mouvement n'a pas de limites. Il ne semble donc — du moins au premier abord — pouvoir former ni territoire ni *œkoumène*. Même si sa trajectoire croise plusieurs fois les mêmes refuges, il s'agit seulement d'une répétition de ces lieux, et non pas d'un « retour ». Ce n'est qu'en effectuant cette fois-ci le chemin inverse, depuis le dernier point relié au réseau, qu'il en éprouvera les limites et « reconnaîtra » la formation d'un territoire. Par ailleurs, aucun des points que relie Sam ne peut être désigné comme « habitat-centre », comme foyer duquel et vers lequel se font les mouvements. Il ne peut *demeurer* quelque part. Si Mathis Stock (2006) a mis en avant la mobilité des individus dans la société contemporaine et l'apparition corrélée de nouveaux « régimes d'habiter », il a également montré que ceux-ci formaient *plusieurs* « habitats-centres », autour desquels naissent différentes mobilités. Dans le cas du nomade intégral : il y a une incapacité à former ne serait-ce qu'un seul « habitat-centre », car le mouvement est continu, linéaire et *à sens unique*.

Les seuls refuges qui sont accordés à Sam sont, de plus, ceux de l'entreprise Bridges. Tous semblables et impersonnels, ils sont d'abord situés directement dans les locaux de Bridges. Par la

suite, ils seront transportables au même titre que l'ensemble de la cargaison, pouvant alors être construits à n'importe quel point du territoire. On ne peut décrire ces logements sans parler de leur appartenance à Bridges : ce sont des objets de marque et presque des gadgets de haute technologie. Le caractère impersonnel est renforcé par l'absence d'effet de seuil : le logement est attenant au terminal de livraison et la séquence d'accès au logement — qui pourrait marquer le seuil — n'est montrée que par l'intermédiaire d'un élévateur industriel. Le logement est quant à lui réduit à sa fonction, et il est presque impossible pour Sam de se l'approprier ou de le faire sien. Prenant la forme d'un abri comprenant un lit et quelques équipements de salle d'eau, la cellule de logement est optimisée pour le repos court du « porteur ». Enfin, la résidence lui est également refusée, car il s'agit d'un lieu de surveillance : des messages de l'entreprise lui sont livrés et ses fluides corporels sont récupérés durant la nuit afin d'être étudiés, puis ultimement transformés en armes chimiques transportables. Le logement devient en lui-même une infrastructure, semblable à celles qui permettent à Sam de traverser l'environnement. L'habiter formé dans le rapport à une habitation comme résidence est donc dénué de sens pour le personnage de Sam.

Pourtant, c'est lui qui permet à la société des « preppers » de se maintenir et d'être viable en assurant le « mouvement vital » et la circulation des biens qui ne peuvent transiter par l'intermédiaire du réseau chiral. Ainsi, le monde de *Death Stranding* se constitue au travers d'un couple dynamique d'extrêmes interdépendants, qui ne peuvent *individuellement* habiter le monde. Les « preppers » et les « porteurs » se situent en effet chacun à l'un des pôles des couples d'opposition nomade/sédentaire, mobile/fixe et *hestial/hermetic*, sans parvenir à accéder à un habiter comme « être-sur-terre », car dépourvus du mode d'habiter complémentaire. Le régime d'habiter proposé par Hideo Kojima et son équipe est, au contraire, la recherche d'une forme d'habiter à travers le collectif. Les « preppers » confient ainsi à Sam la responsabilité du mouvement en le chargeant du transport des biens et des personnes. A travers ses déplacements, il permet alors de donner un sens à leur habitat-centre. En échange, Sam trouve

dans ces déplacements un sens à son mouvement, qui n'est plus seulement *un sens unique* en tant qu'il peut effectuer un *retour* vers un ensemble de centres. Ce serait alors en formant des liens avec les « preppers » et les résidents des villes que la trajectoire de Sam pourrait se courber et former, sinon un *ækoumène*, du moins un territoire. Mathias Rollot (2016) rappelle dans sa thèse les propos de Deleuze et Guattari à ce sujet : « le nomade n'est pas le mouvant, mais l'habitant "tenant" un territoire tout entier » (p. 167). À travers ce couple interdépendant et la dynamique naissante entre « preppers » et « porteurs » est ainsi entrevue la possibilité d'une reconnaissance à la fois d'un *ækoumène* et d'un habitat-centre. Néanmoins, cette possibilité se heurte à plusieurs obstacles. Tout d'abord, comme nous l'avons décrit plus haut, le rapport omniprésent au « monde des morts » complique la formation d'un *ækoumène*. Ensuite, il semble qu'une difficulté importante réside dans le fait que le « mouvement vital » des « porteurs » constitue leur travail, et que ce mouvement se réalise *malgré eux*. Le système mis en place par Bridges et les UCA repose en effet sur l'exploitation du travail des « porteurs » et l'injonction à l'amélioration de leur performance, qui n'est pas sans rappeler la figure du livreur contemporain. Malgré la mise en avant d'un collectif, cette forme d'aliénation soulève des problèmes éthiques qui semblent vouer à l'échec la formation d'un *ækoumène*.

Toutefois, si l'on se concentre sur les gestes de Sam et des « porteurs », on peut y entrevoir une manière de résister au *désastre* et à la perte de l'habiter. En effet, en conservant un rapport à leur corps, ils retrouvent dans ce dernier un lieu de l'habiter. Sam confronte en effet ses muscles, ses articulations, sa *chair* au chemin, ses pas au paysage. Plus encore, le jeu accorde au corps du personnage une importance particulière, et ce de plusieurs manières. Il y a bien sûr, tout d'abord, son métier de « porteur », centré sur ses capacités physiques de transport de charges lourdes sur son dos, ses bras et ses jambes. Une partie importante des actions réalisées en jeu est d'ailleurs dédiée à la répartition de ces charges sur l'ensemble de son corps. Il y a ensuite, de manière parallèle, l'importance accordée à ses fluides

corporels, sang, urine, etc., et le mécanisme de « rapatriement », qui se fait à travers une cinématique au cours de laquelle semblent être parcourues les entrailles mêmes du personnage. Sam souffre par ailleurs d'aphenphosmophobie, la peur du contact physique, et son corps porte les stigmates de différents traumatismes. Enfin, il y a l'action de la marche en elle-même, laquelle occupe une part importante de la jouabilité⁴ (*gameplay*) de *Death Stranding*. Le choix d'Hideo Kojima et son équipe de centrer la jouabilité autour de la marche est singulier et c'est à travers elle que Sam semble se rapprocher d'une possibilité d'habiter.

L'habiter à travers la jouabilité

Pour le joueur ou la joueuse, le moyen de donner du sens au lieu et d'interpréter une forme d'habiter au sein du jeu vidéo est lié à la jouabilité proposée par ce dernier, aux gestes effectués à travers le contrôle du personnage, comme le souligne Julie Delbouille (2019). Ici, il s'agit d'incarner le corps de Sam et d'effectuer des missions de livraison.

Le rapport à la marche et à l'habiter dans Death Stranding

Dans *Death Stranding*, la majorité du *gameplay* est donc concentrée dans le transport de colis. Pour cela, une partie importante de celui-ci est focalisée sur l'action de marcher, et plus particulièrement sur le fait de progresser à travers l'environnement sans trébucher. Le personnage entraîne en effet dans sa chute la cargaison qu'il transporte, qui va souvent s'abîmer. Au-delà d'un certain niveau de dégradation, celle-ci peut être refusée et faire échouer la mission de livraison. Afin d'éviter cela, le joueur ou la joueuse doit donc constamment réajuster sa trajectoire et surtout conserver l'équilibre de Sam. Les boutons d'action de la manette permettent, entre autres, de faire la balance d'un côté ou de l'autre du personnage, pour éviter qu'il ne soit entraîné vers la chute. Cette mécanique de jeu est assez rare pour être identifiée et mentionnée, car si de nombreux jeux vidéo mettent en scène la chute, il s'agit plus souvent de grandes hauteurs entraînant la mort du personnage ou de sérieuses blessures. Dans

le cas de *Death Stranding*, tomber se fait de la hauteur du personnage, sous le poids de la cargaison. Les mécaniques de jeu mélangent ainsi des éléments récurrents de la production vidéoludique que l'on pourrait apparenter au « jeu d'action », comme l'infiltration et le TPS (acronyme de « Third Person Shooter » indiquant des mécaniques de tir en vue à la troisième personne) et des éléments s'en éloignant. Faire prendre conscience du sol, du relief d'un terrain, de la gravité et de son action sur les corps, c'est aussi ce qui fait de *Death Stranding* un jeu singulier parmi la production vidéoludique actuelle, et plus particulièrement au sein de ces « jeux d'action » à grand budget. La mise en place d'une jouabilité se rapportant d'abord à l'équilibre du corps permet alors d'éprouver à la fois le corps vidéoludique et le sol — ou plutôt l'image de ce sol — sous les pieds du personnage. Par l'expression « prendre conscience du corps vidéoludique », nous ne voulons pas dire simplement prendre conscience que nous manipulons un corps, comme Julie Delbouille (2019) l'affirme dans sa thèse, mais nous voulons signaler que le joueur ou la joueuse prend conscience de ce corps en tant qu'il est corps, c'est-à-dire dans sa vulnérabilité et son lien avec un sol. La vulnérabilité représentée n'est pas celle d'une enveloppe corporelle touchée par les balles des tirs ennemis, mais celle des épaules meurtries sous le poids de la cargaison, du souffle court et des jambes qui se dérobent sous le coup de l'effort et de la fatigue.

Le lien avec le sol est renforcé par l'importance accordée à la topographie, qui pousse le joueur ou la joueuse à garder les yeux rivés sur chaque accident de terrain. En plus des zones dangereuses au sein desquelles se trouvent les *Echoués*, l'hostilité du paysage réside en effet dans la topographie, dans chaque rocher, dans chaque rivière. Cette mécanique de jeu oblige le joueur ou la joueuse à se concentrer sur le paysage qu'il traverse et à anticiper ses déplacements en fonction du terrain. Enfin, le rapport se développe aussi à travers la lenteur des déplacements et la longueur des trajets. Cette lenteur est alors propice à un temps d'observation active du paysage et devient une manière de prendre acte d'un sol, de montagnes et de plaines en même temps que d'un corps vidéoludique.

« *Mais il y a la possibilité d'instantanés de vraie habitation* » (Goetz, cité dans Rollot, 2016). La phrase empruntée à Benoît Goetz peut prendre sens ici : malgré les nombreux obstacles à l'habiter, à travers la marche et un rapport au sol, Sam pourrait accéder à des « instantanés de vraie habitation », des moments où se forme un habiter et une reconnaissance d'un « être-sur-terre ». Dans ces moments, il y a la reconnaissance pour Sam de son corps comme son lieu propre et comme point de départ d'un habiter. Le mouvement de Sam n'est pas une hypermobilité qui se perd dans le « pur virtuel », c'est une mobilité qui s'incarne dans un corps et une relation à un environnement. C'est un mouvement qui permet à Sam de vivre « au plus près de ce qui [le] meut et [l']émeut » (Younès, 2015), car ayant du sens pour lui. Il semble qu'à travers la jouabilité et l'incarnation du personnage de Sam, ce soit cette forme d'habiter qui se trouve transmise au joueur ou à la joueuse. Il ne s'agit toutefois pas d'une modification directe et profonde de l'habiter de la joueuse ou du joueur lui-même, mais plutôt d'une ouverture, d'une possibilité offerte par le jeu. À travers une participation à une représentation, le joueur ou la joueuse se fait ainsi interprète d'un habiter, au sens esthétique, dans un monde parcouru à l'image. Cette forme d'habiter est ensuite renforcée par la thématique du « lien » développée par Hideo Kojima et son équipe, liée à la figure du pont et au système multijoueur.

La représentation d'un partage de l'espace

La thématique du *lien* est corrélée à l'imaginaire de la *corde* que souhaite développer Hideo Kojima à travers *Death Stranding*. Cet imaginaire est issu d'une nouvelle de l'écrivain japonais Kobe Abe, « Nawa » (« La corde », Août de l'An 35 de l'ère Showa, 1960) dans laquelle la *corde* est considérée comme l'un des deux premiers outils inventés par l'humanité avec le *bâton*. Alors que le *bâton* représente la violence, la *corde* représente la possibilité de tisser des liens entre les choses et les gens.⁵ Hideo Kojima et son équipe ont ainsi cherché à proposer un jeu vidéo orienté autour de l'imaginaire de la *corde* plutôt que du *bâton*, un genre vidéoludique qui reposerait sur la connexion entre les humains,

l'entraide et le vivre-ensemble plutôt que sur les conflits et les combats. C'est de cette idée que proviennent le titre du jeu et le nom « Strand Game » qu'Hideo Kojima utilise pour définir le genre vidéoludique qu'il souhaite associer au jeu. Il s'agit également de jouer sur le double sens de « strand », qui se rapporte à la fois à la grève, aux bateaux échoués et aux liens. Cette thématique du « lien » est notamment déployée à travers le système multijoueur asynchrone. « Asynchrone » signifie ici que certaines actions de joueurs ou joueuses dans leur propre partie du jeu vont avoir des effets dans la partie d'un autre joueur ou d'une autre joueuse. Principalement, le système multijoueur permet la collaboration pour la construction d'infrastructures, difficiles à construire seul.e, qui seront partagées et pourront être utilisées par différentes personnes. Plus encore, ces éléments étant construits pour faciliter le trajet et le transport des cargaisons, les échelles, cordes, ponts, refuges ponctuels et autres infrastructures installés par des joueurs et joueuses peuvent directement en aider d'autres dans leur progression. Cette mécanique favorise ainsi l'entraide et tend à la formation d'un sentiment de *partage* — sentiment d'autant renforcé que le sol et le paysage se transforment par les actions conjointes des différents joueurs et joueuses. En effet, si un même itinéraire est emprunté plusieurs fois, apparaîtra au fur et à mesure la trace d'un chemin dans le paysage. Les pas des différentes incarnations de Sam façonnent donc le paysage du jeu. À travers cela, *Death Stranding* souhaite donner le sentiment d'un partage de l'espace et la formation d'un « être-ensemble » par la sensation de marcher sur un sol commun.

Il est possible de faire un parallèle avec la figure du pont choisie par Heidegger (1958) dans sa conférence intitulée « Bâtir, Habiter, Penser ». Le pont permet l'habiter car « à sa manière, [il] rassemble auprès de lui la terre et le ciel, les divins et les mortels » (p. 181). La figure du pont est importante pour Hideo Kojima en tant qu'elle appartient à l'imaginaire de la *corde* et c'est bien sûr, par ailleurs, ce à quoi le nom Bridges, autour duquel est centré le récit, fait référence. La construction des ponts — mais également des cordes, des échelles, etc. — pourrait

donc constituer la manière dont les « porteurs » habitent ensemble le monde de *Death Stranding*. Pour Heidegger, habiter est en effet proche de bâtir — *Bauen*. Bâtir un pont, c'est « sauver la terre, accueillir le ciel, attendre les divins, conduire les mortels » (p. 189) et à travers cela habiter la terre. Or, les ponts construits par les « porteurs » se rapprochent de cette idée en leur permettant de traverser l'environnement hostile. « Le pont laisse au fleuve son cours et en même temps il accorde aux mortels un chemin [...] [,] pour que les hommes aillent sur d'autres rives et finalement, comme mortels, parviennent de l'autre côté » (p. 180). Ainsi, ces ponts permettent aux « porteurs » et, à travers Sam, aux joueurs et joueuses, de poursuivre leur chemin, de parvenir « de l'autre côté » sains et saufs, tout en préservant les lieux dans lesquels ils prennent place. Enfin, ces ponts, ces échelles, ces cordes, etc., constituant le moyen de mettre en relation les joueurs et joueuses, participent à la constitution d'un habiter comme « être-ensemble » au sein de *Death Stranding*. Bâtir peut alors se comprendre comme la participation à un monde commun. La construction d'un pont dans *Death Stranding* peut aussi représenter une volonté de laisser quelque chose au monde, d'apporter une aide à un inconnu, même si l'impact de ce don ne sera jamais totalement porté à la connaissance du bâtisseur. Enfin, la construction d'un pont peut se comprendre comme une manière de rendre habitable cette terre dangereuse et désolée, en allégeant un temps la vie sur celle-ci.

L'insoutenabilité, l'ambiguïté et l'impermanence

Ce propos est toutefois nuancé et contrebalancé par plusieurs éléments. Tout d'abord, le système de construction d'infrastructures reste lié à l'entreprise Bridges et fondé sur les récompenses et les « likes ». Le joueur ou la joueuse est donc poussé.e à optimiser ses livraisons et à rentabiliser ses déplacements, afin d'obtenir plus de « likes », qui lui permettront par la suite d'améliorer ses compétences, de porter plus de colis, etc. Le système multijoueur asynchrone est également lié aux « likes », puisque le joueur ou la joueuse en reçoit à chaque fois qu'un autre joueur ou une autre

joueuse utilise sa construction. Le « like » constitue alors à la fois le seul moyen de communiquer entre les joueurs et joueuses pour témoigner de la gratitude à la suite de la construction d'un pont ou d'une autre structure, et une récompense contrôlant le travail des « porteurs ».

Par ailleurs, si ce système multijoueur particulier favorise l'idée d'un collectif d'humains s'entraïdant à la construction de leur monde, cette construction semble se faire au détriment de l'environnement et du paysage. Très vite, en effet, les différentes infrastructures se multiplient et viennent encombrer et polluer l'environnement du jeu : le paysage se remplit de signes. Même si le poids des matériaux transportés et la possibilité de partager ces structures permettent une première forme de régulation, certains lieux se trouvent rapidement saturés de ces signes de présence humaine. Ils représentent ainsi la conquête de l'humain sur le paysage, transformé en territoire contrôlé. De surcroît, la jouabilité de *Death Stranding* constitue l'environnement « naturel » comme ennemi, obstacle, quelque chose dont on doit triompher, dans la continuité des récits survivalistes des « preppers ». *Death Stranding* ne présente pas ses paysages de manière pittoresque, faisant au contraire de la « nature » une force destructrice et dangereuse, contre laquelle se déploie un récit de domination du paysage — et de colonisation. Il s'agit d'une approche de l'idée de nature ancrée dans l'imaginaire nord-américain de la *wilderness*. Intraduisible, la *wilderness* et l'imaginaire associé ont évolué avec l'histoire des États-Unis et la conquête de l'Ouest, mais elle symbolisait à l'origine une nature vierge et « première », hors du social et des lieux « civilisés » par l'humain, mais surtout sauvage et hostile. Le terme « sauvage » possédait un sens colonialiste, puisqu'il se rapportait aux peuples indigènes que les colons désignaient en dehors de la civilisation. Cette conception de la *wilderness* a également une origine théologique, comme le montre Marie-Claude Strigler (2018), associée par la tradition judéo-chrétienne à une terre maudite et amoral. *Death Stranding* présente en ce sens les caractéristiques d'un récit sur la *wilderness* : la solitude du personnage face à l'immensité d'une nature hostile — personnage, de plus, masculin, figure arché-

typale virile de l'homme contre la nature — l'exploration et la survie face à celle-ci qui forment finalement les prémisses d'une (re)colonisation des lieux. La mission assignée au personnage, la reconquête du territoire des États-Unis, rejoue en effet une forme de conquête de l'Ouest — celle-ci part bien de l'Est pour s'étendre vers l'Ouest — par le contrôle de l'environnement. Ce récit n'est pas nouveau et Henri Jenkins et Mary Fuller faisaient déjà une lecture similaire de *Super Mario* en 1995. Ici, le sous-texte est plus explicite, avec également l'idée de la Frontière toujours repoussée au fur et à mesure de l'expansion du réseau.

Dans une perspective écocritique, Alenda Chang (2011) relève que « trop souvent, [la] maîtrise des compétences en jeu équivaut simplement à la maîtrise de l'environnement extérieur, et les jeux reproduisent, par conséquent, de manière naïve, toute une série de relations que nous devons réimaginer.⁶ » (p. 60, notre traduction). Cela semble également le biais dans lequel tombe le récit de *Death Stranding*, en restant très anthropocentré. Si le jeu déploie en effet sa narration principale autour des liens entre les personnages et, plus généralement, des liens entre les humains, cette communion de l'humanité se fait au détriment du reste du monde vivant, malgré l'attention au paysage que le jeu met en place. Ce récit trouve par ailleurs des échos dans les analyses sur l'habiter des populations des régions désertiques. Farida Seddik (2007) rappelle l'interprétation du philosophe japonais Watsuji Tetsûro sur la relation de l'humain au désert, qui serait basée sur l'affrontement et le rapport à la mort : « La relation unitaire entre l'homme et le monde, ici, s'établit dans un rapport d'affrontement et de combats à n'en plus finir. L'image de soi que renvoie la nature, c'est la mort. » (p. 196). Pour l'auteur, il s'agit moins de déceler dans le milieu désertique un caractère déterminant que de penser des liens existentiels et sociohistoriques entre un milieu et un peuple. Bien qu'évoluant dans un milieu et un contexte différents, l'humanité représentée par *Death Stranding* prend une voie semblable en se regroupant en une forme de communauté unie dans le « combat contre la nature ».

Néanmoins, il faut souligner que l'humanité n'y est pas montrée comme triomphante, mais qu'elle n'obtient qu'un sursis. On

peut retrouver dans *Death Stranding* la définition donnée par Connor Pitetti (2020) du terme « post-apocalyptique » : il s'agit moins d'une catastrophe pensée comme fin qui marquerait l'existence d'un *avant* et d'un *après*, que de la reconception de la temporalité et du changement. Ainsi, le « post-apocalyptique » met en lumière les continuités plutôt que les ruptures. Cette relation au temps prend son sens à travers la régulation des infrastructures. En effet, les infrastructures construites par les différents joueurs et joueuses sont régulièrement détériorées par les pluies toxiques régulières et vouées à être perpétuellement reconstruites. Elles remplissent alors le paysage tout en étant livrées à une constante décomposition, dans un processus accéléré de ruine. Ces structures sont donc conçues à la fois comme des aides temporaires et comme des machines demandant un entretien constant et un apport de ressources continuels. Ce processus devient alors le corollaire d'une autre idée : celle de l'acceptation de la finitude de l'humanité et de l'intégration du *désastre* comme « paramètre connu et maîtrisé de la condition humaine » (Giner « Grine », 2019). Puisqu'un environnement inhospitalier, « le désert, immense et hostile, ne peut qu'inspirer à l'[H]omme le sentiment de sa finitude, celui de sa spécificité humaine » (Seddik, 2007, p. 203), c'est donc également le portrait de l'humanité que dresse *Death Stranding*. Cette humanité habite le monde en reconnaissant la possibilité de sa propre fin, mais en acceptant de *composer* continuellement — de manière cyclique — *avec* l'environnement hostile. On peut donc, finalement, faire une lecture des deux types de bâtiments rencontrés en jeu à travers la notion de temps. L'opposition entre refuges et infrastructures n'est pas seulement de l'ordre du privé/public, du singulier et du partagé. Les refuges des « preppers » font écho à une conception plutôt occidentale et linéaire du temps : enterrés, solides, immuables, ceux-ci sont aseptisés et entièrement fermés à l'environnement extérieur. Ils se conçoivent *contre* ce dernier — en réaction à l'hostilité de la *wilderness* — et tiennent d'une conception « apocalyptique » du temps selon laquelle il y aurait une fin qui ferait disparaître un monde « d'avant » pour faire naître une nouvelle société, la société des « preppers ». À l'inverse, les

structures construites par les « porteurs » font plutôt référence à un temps cyclique et à la notion d'*impermanence*, que l'on retrouve dans le bouddhisme. Ces structures exposées aux intempéries et devant être régulièrement réparées ou reconstruites rappellent en effet la reconstruction cyclique de certains temples japonais. L'*impermanence* est l'acceptation que les choses sont touchées par le temps et qu'elles tiennent de continuités complexes et de changements. Comme Maud Nÿs (2019) le rappelle, il s'agit « d'une attention au monde particulière, dans laquelle chacun accepte que les choses et les êtres « flottent », bercés par le mouvement des vagues et du temps » (p. 8). La métaphore de l'océan déployée dans *Death Stranding* peut, à travers cela, incorporer une nouvelle signification. Sam et les « porteurs » retrouvent donc une possibilité d'habiter en acceptant leur propre finitude et en se reconnaissant comme humanité à travers la reconstruction continue de ces infrastructures. Toutefois, cette impermanence se trouve dans la technicité et la technologie, et il s'agit davantage d'une impermanence machinique et d'une industrie consommatrice de ressources. L'ambiguïté du discours de *Death Stranding* se révèle ainsi dans ses injonctions contradictoires, en esquissant le portrait complexe d'une humanité future et, pourtant, présente. Celle-ci semble évoquer à la fois un « prendre soin des choses », l'importance de la réparation, et une machine humaine vorace et consommatrice jamais repue. De la même manière, la représentation du commun est toujours biaisée, ne serait-ce que par la représentation à la fois cynique et sincère des « likes » en jeu.

Conclusion

Comme le montre Christophe Duret (2018), « le jeu vidéo, dans sa double dimension réflexive et critique, constitue un révélateur de notre être-au-monde ». Il tient la place d'un miroir déformant, d'un discours critique sur nos manières d'habiter le monde aujourd'hui. *Death Stranding* témoigne ainsi de grands thèmes classiques comme les mobilités, la distinction entre le public et le privé, l'opposition ville/campagne, etc., mais également de rap-

ports au monde. *Death Stranding* est aussi un produit singulier, car il propose une vision de l'Occident — celle des USA — par une équipe japonaise dans un environnement mondialisé et une industrie vidéoludique dominée par les représentations occidentalisées. Il représente ainsi une forme de synthèse entre des imaginaires et des philosophies issues de l'Orient et de l'Occident, avec la réinterprétation par le Japon des grands récits nord-américains. À travers l'analyse de *Death Stranding*, nous avons cherché à montrer que le jeu vidéo pouvait également traiter de la question de la représentation de l'habiter dans ses différentes dimensions : « l'habitat-œkoumène » ou le milieu, « l'habitat-centre » et le corps comme lieu de l'habiter. Mais il s'agissait également de mettre au jour les relations dynamiques qui se tissent entre celles-ci. Le récit de *Death Stranding*, se tenant dans un univers post-apocalyptique *après le désastre*, met plus particulièrement en scène les difficultés auxquelles sont confrontés les résidents de ce monde pour retrouver un habiter en tant qu'« être-sur-terre » et une existence en tant qu'humanité. Ainsi, la confusion du « monde des morts » et du « monde des vivants » complique la formation d'une frontière définitoire de l'œkoumène, que le tissage d'un réseau de télécommunications ne vient pas résoudre. Les villes captives, enclaves au sein d'un réseau de non-lieux tissé à l'échelle globale, se referment sur elles-mêmes tout en devenant les points nodaux d'un réseau urbain étendu se confondant aussi avec le territoire d'une entreprise doublée d'une entité politique se voulant fédératrice. Ce faisant, elles ne représentent plus des lieux susceptibles d'être le support d'un habiter. À l'échelle de « l'habitat-centre », celui-ci échappe également aux personnages, représentant soit la figure de « l'assigné à résidence », qui perd le rapport au mouvement puis au corps, soit la figure du « nomade intégral », qui perd le rapport au centre. Toutefois, *Death Stranding* montre aussi les résistances qui se forment. Cela s'exprime tout d'abord à travers le fonctionnement interdépendant des « preppers » et des « porteurs », qui sont représentés comme retrouvant *collectivement* une forme d'habiter. Ensuite, cela prend forme à travers le per-

sonnage incarné, qui redonne sens au corps comme lieu de l'habiter. Enfin, l'image vidéoludique nécessitant d'être manipulée, elle permet de mettre en parallèle la représentation de l'habiter dans la diégèse et celle exprimée par les actions demandées par le jeu, à travers la manière dont le joueur ou la joueuse va participer à cette diégèse en incarnant une entité jouable. Ainsi, l'entraide peut naître entre les joueurs et joueuses dans la construction d'infrastructures, selon leur investissement, et participer à un habiter comme « être-ensemble » à travers la formation d'un sentiment de partage de l'espace et de marche sur un sol commun. Une tension se crée ainsi pendant le jeu entre la représentation de l'habiter dans l'univers du jeu et l'habiter vécu par le joueur ou la joueuse par l'incarnation d'une entité jouable et par la jouabilité, dont les liens et les enjeux restent encore à démêler. Il s'agit toutefois moins d'une simulation que d'une interprétation, au sens esthétique.

Enfin, si les discours sur les mobilités sont nombreux, l'épidémie de COVID-19 les a réengagés en jetant une lumière crue sur nos conditions de vie hypersédentaires et hypernomades, accentuées par la généralisation du télétravail. Bien que le jeu soit paru avant les événements liés à cette pandémie, il est difficile de ne pas lire les parallèles entre la situation dans de nombreux pays en 2020 et le monde dépeint par *Death Stranding*. Durant la période de confinement, les rues se sont désertées, parcourues parfois seulement par des livreurs, bénévoles ou rémunérés, tandis que la majorité des citoyens restaient enfermés, capables, pourtant, grâce à une connexion internet, d'accéder au monde entier en quelques clics. Le recentrement autour du foyer s'est ainsi doublé d'un accès ininterrompu aux autres, via les technologies de télécommunication et la visioconférence (pour ceux qui y avaient accès). Parallèlement à cela, ceux qui étaient contraints au mouvement étaient considérés comme les « héros » modernes de ce temps en participant à une forme de « mouvement vital » nécessaire. Les narrations post-apocalyptiques enseignent alors qu'il est vain de chercher à penser un « avant » et un « après », en termes de rupture, mais de penser au contraire les continuités et les évolutions. Si des conclusions — forcément trop rapides —

ne peuvent déjà être tirées, le jeu vidéo s'avère un médium capable d'éclairer nos régimes d'habiter contemporains et de les interroger.

Notes

1. En anglais dans le texte. Julie Delbouille souligne que ce terme recoupe plusieurs acceptions selon les auteurs (incarnation, mais aussi autoreprésentation, interactivité, médiation de l'identité, expérience immédiate, etc.) et choisit ainsi de ne pas le traduire.

2. On pourrait aussi y lire une expression du « néomédiévalisme », terme qu'Amy S. Kaufman (2013) reprend de Stephen J. Kobrin (1998) et met en lien avec le genre post-apocalyptique. Il s'agit de l'idée que la science-fiction, notamment dystopique, figure des mondes dont l'organisation se rapporte à celle des sociétés moyenâgeuses, ajoutée d'une dimension technologique et numérique. Ici, les « Knot Cities » rappellent à la fois les châteaux médiévaux fortifiés contre l'assaillant extérieur et le système féodal dans lequel les notions géographiques de territoire ou de frontières étaient floues ou fluctuantes vis-à-vis des pouvoirs politiques.

3. Voir aussi la généalogie du concept de « présence » dans la thèse de Julie Delbouille (2019).

4. La jouabilité, parfois mentionnée sous sa forme anglophone « gameplay », désigne globalement la manière dont se joue le jeu, soit les actions rendues possibles par ce dernier.

5. Voir, notamment, l'interview d'Hideo Kojima dans *The New York Times* par Adrian Chen (3 mars 2020). La nouvelle citée n'a pas fait l'objet d'une traduction officielle en langue française ou anglaise, mais des membres de la communauté de *Death Stranding* se sont exercés à une traduction. Voir, par exemple, le billet « Inspirations d'Hideo Kojima : Traduction de "La corde" de Kobo Abe. » par Kowken sur le site web French Stranding, traduction française de la nouvelle à partir d'une première traduction anglaise réalisée par un développeur du nom de Tim Rogers.

6. « too often this kind of skillmastery merely equates to mastery of the external environment, and consequently games naively reproduce a whole range of instrumental relations that we must reimagine » (p. 60).

Chapitre 7

La dystopie ou À quoi cela peut-il bien servir d'habiter nos utopies ?

Marc Atallah

Université de Lausanne (Suisse)

Introduction¹

Depuis de nombreuses années, des études académiques² ont été dédiées à l'étude du couple — *a priori* conflictuel — formé par l'utopie et la dystopie littéraires³, afin d'analyser minutieusement et de comprendre, en vue d'un renouveau herméneutique salutaire, les relations, en particulier sémiotiques, qu'entretiennent ces deux genres discursifs : la dystopie serait alors à accepter comme une utopie *invertie*⁴, vu que le renversement du système sémiotique de celle-ci donne naissance à celle-là, j'y reviendrai. Or, et malgré la pertinence de ces recherches, l'opinion publique s'évertue à opposer, de manière parfois extrêmement naïve, les utopies et les dystopies : alors que les utopies littéraires, principalement publiées entre le début du XVI^e siècle et le XIX^e siècle, instaurent, par le biais d'une distanciation diégétique, une société idéale positive localisée dans un *ailleurs* d'abord spatial, puis, dès *L'An 2440, rêve s'il en fut jamais* de Louis-Sébastien Mercier (1999 [1771]), temporel (et donc, pour certains penseurs, atteignable), les dystopies, quant à elles, imagineraient des sociétés cauchemardesques qui, si l'on en croit certains discours critiques⁵ ou médiatiques contemporains, feraient office de prévisions à caractère futurologique, c'est-à-dire de prévisions dont la fictionalité n'est attribuée qu'à l'inconsistance d'un futur pas encore advenu. Autrement dit, les dystopies exprimeraient — sur un mode négatif, cette fois-ci — les formes que prendra potentiellement le vivre-ensemble dans un futur totalitaire plus ou moins proche ; elles seraient donc des mises en garde, des avertissements. Cette assertion — problématique en raison du fait qu'elle

réduit à néant la distance, pourtant ontologique, entre la fiction et le réel — empêche ainsi les lecteurs ou les curieux d'adopter une lecture active orientée vers la fonction anthropologique de la dystopie : on lirait donc cette dernière pour être renseigné sur ce qui est en train de se mettre en place dans notre société. Toutefois, en la considérant comme une *anticipation*, rejoignant en cela l'étiquette générique qu'on lui affuble trop souvent dans le monde francophone, on passe sous silence, d'une part, son pouvoir réflexif — la dystopie vise *quelque chose* qui est actif dans notre quotidien — et, d'autre part, une de ses propriétés principales, en l'occurrence sa capacité à narrativiser nos idéologies utopiques ou, plus précisément, à narrativiser les conséquences aliénantes qui émergent lorsque nous acceptons, souvent passivement, d'habiter en utopie. Par voie de conséquence, réduire la dystopie à une « vision de notre futur », c'est instrumentaliser des milliers de romans, de nouvelles, de films, de romans graphiques, de *comic books*, sans oublier les mangas, les *animes*, les séries télévisuelles et les jeux vidéo ; c'est aussi « forcer » les récits à dire ce qu'ils ne disent pas, à ne retenir de la complexité de leur mise en intrigue que les éléments qui nous arrangent ou qui donnent le sentiment que la fiction conjecturale — au sens donné à cette notion par Pierre Versins (1972) — n'a de sens qu'à condition d'être au mieux programmatique, au pire prophétique. Pourtant, quiconque a déjà arpenté les territoires asphyxiants de la dystopie a pu remarquer que ces récits, bien loin du rôle tenu naguère par les oracles, tissent avant tout un lien très fort, non avec le futur du lecteur, mais avec son présent : le film *Metropolis* (1927) de Fritz Lang ne dialogue-t-il pas avant tout avec l'asservissement des prolétaires dans la société capitaliste des années 1920, comme le faisait, avant lui, le drame marxiste *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)* de Karel Čapek (2013 [1920]), duquel les robots de Lang semblent s'inspirer par intermédialité ? Quant aux bandes dessinées *V pour Vendetta* d'Alan Moore et David Lloyd (2012 [1982-1988]) ou *S.O.S. Bonheur* de Jean Van Hamme et Griffio (2001 [1988]), ne s'inscrivent-elles pas dans le contexte des années 1980, marqué par un durcissement politique

et un néolibéralisme conquérant, qu'elles déforment, et ce, pour inspecter autrement leur quotidien ?

De telles questions pourraient évidemment être posées à quantité de films ou de séries plus récents : que nous disent *Ready Player One* (2018) de Steven Spielberg, *Westworld* (2016-) de Jonathan Nolan et Lisa Joy, ou *The Handmaid's Tale : La Servante écarlate* (2017-) de Bruce Miller, adaptant le célèbre roman éponyme de Margaret Atwood (2017 [1985]) ? Ces productions décrivent-elles le monde de demain, ou devraient-elles, en priorité, être considérées comme des récits qui scrutent, d'une manière qu'il nous reste encore à déterminer, certaines problématiques au cœur de notre sphère empirique ? C'est à cette tâche qu'il nous faut nous dédier maintenant, car cela nous permettra de mesurer l'ampleur du phénomène « dystopie » et d'étendre la liste susmentionnée, volontairement réduite et amputée des dystopies « canoniques » (telles que *Nous autres* d'Eugène Zamiatine (2005 [1920]), *Brave New World* d'Aldous Huxley (2001 [1932]), *1984* de George Orwell (1995 [1949]) ou *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury (2006 [1953]), à toutes les œuvres qui, sans être des dystopies *stricto sensu*, intègrent au sein de leurs intrigues, des « îles » — des enclaves — dystopiques, comme on peut par exemple l'observer dans le roman *Les Dépossédés* d'Ursula Le Guin (2006 [1974]) ou dans le film *A Boy and His Dog* (1975), adapté d'une nouvelle d'Harlan Ellison (1979 [1969]).

La dystopie : réflexions liminaires

Les quelques lignes qui précèdent nous permettent de constater à quel point il est devenu ardu de recenser avec précision toutes les fictions contemporaines qui pourraient être qualifiées de « dystopiques », c'est-à-dire les récits qui narrent le parcours, espéré émancipateur pour le lecteur ou le spectateur, d'un personnage prisonnier d'une société excessivement normative et aliénante — un « lieu » (-topos) « malade » ou de « malheur » (dys-) —, de laquelle il est impossible de s'évader et qui, inlassablement, cherche à s'assurer d'un pouvoir indéfectible sur ses habitants. Cette

impossibilité de s'affranchir du lieu dystopique et cet écrasement impitoyable de toute forme de rébellion ou de dissidence par un système ne souffrant aucune exception à la soumission aveugle à des diktats érigés en dogmes absolus sont en effet racontés par tous ces titres qui, à chaque rentrée littéraire ou cinématographique, affluent dans nos librairies, nos salles de cinéma et nos écrans de télévision. Rien de surprenant, donc, à ce que l'un des effets de cette omniprésence, comme évoqué auparavant, soit l'emploi de plus en plus fréquent — surtout dans les médias — de la notion de « dystopie » pour rendre intelligibles les contours de notre monde⁶ ou, par contraste, pour nous avertir, avec bienveillance, du fait que le « pire des mondes » semble sur le point de se concrétiser, voire qu'il est déjà là. L'administration Trump n'a-t-elle pas été qualifiée de « dystopique », caractérisation renforcée par l'augmentation soudaine des ventes du chef-d'œuvre de George Orwell, *1984*, pourtant publié en 1949 ? Il est par ailleurs frappant de voir ce même roman cité par les journaux ou les magazines pour opérer un rapprochement se voulant convaincant entre notre monde empirique et un état totalitaire⁸, en particulier lorsque les caméras prennent possession de nos villes, lorsque le langage paraît s'appauvrir ou lorsque les mesures politiques restreignent nos libertés civiles ? Plus généralement, et pour revenir au plan de la fiction, comment comprendre la multiplication des productions contemporaines qui tissent des relations intertextuelles ou intermédiaires significatives avec les récits dystopiques du passé ? Peut-on vraiment imaginer — comme nous l'avons vu avec les exemples cités plus haut, et dont *Metropolis*, bien que précurseur en la matière, en est une illustration notable, puisqu'il s'inspire du roman homonyme de Thea von Harbou, publié en 1926, lui-même intertextuellement en dialogue avec la pièce de théâtre *R.U.R.* de Karel Čapek — que toutes ces adaptations de classiques littéraires prennent leur sens à l'aune d'une volonté des industries culturelles de « prévoir » notre destinée ? Il en va de même au niveau romanesque, puisque de nombreuses fictions contemporaines renouent avec leurs prédécesseurs — comme c'est le cas avec *2084. La fin du monde* de Boualem Sansal (2015), *1Q84* d'Haruki Murakami (2011) ou

Fahrenheit 56K, la pièce de théâtre de Fernando de Querol Alcaez (2009), qui, tous trois, réactualisent à leur manière le récit orwellien et, pour l'œuvre d'Alcaez, celui de Ray Bradbury. Ces quelques exemples pourraient encore être additionnés à de nombreux autres, si on se mettait à recenser les références qui font que dans tel roman, telle chanson ou tel *anime*, les personnages lisent, citent et racontent l'histoire de 1984 ou de *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury.

Cette déferlante dystopique — qui voit des fictions remotiver d'autres fictions — nous invite à amorcer une réflexion refusant de considérer la dystopie comme un dispositif qui décrit les dérives délétères de notre société ou de nos institutions réelles. Non, nous ne vivons pas en dystopie ; et les premières pages de tous les titres cités depuis le début de ce texte le confirment : le monde de 1984 est trop tourné vers l'anéantissement de l'humanité, nos livres ne sont pas brûlés comme ils le sont dans *Fahrenheit 451*, nous n'avons pas confié nos existences à l'ordinateur central d'*Un bonheur insoutenable* d'Ira Levin (1970), personne ne nous empêche de remettre en cause le système, ainsi qu'il en va dans *Globalia* de Jean-Christophe Rufin (2004) — cela ne fait aucun doute : les mondes dystopiques sont trop extrêmes pour représenter ce vers quoi nous nous dirigerions. Mais alors à quoi peut bien « servir » la dystopie ? Quelle est sa fonction centrale ? Pour répondre à ces questions, il nous faut revenir à un élément rapprochant la dystopie de l'utopie. Celle-là, comme celle-ci avant elle, est en effet une fiction qui reste à distance de notre réalité, une fiction qui, sauf à vouloir sombrer dans les affres du bovarysme, ne cherche pas à comparer notre quotidien aux cauchemars éveillés endurés par les protagonistes des récits terrifiants : nous découvrons certes en dystopie des signes — textuels, iconographiques — qui semblent se référer à ces « signaux faibles » écoutés en intelligence économique et que les prospectivistes considèrent comme au cœur des futures mutations sociétales ; il y a certes dans notre monde des caméras, des révoltes étouffées, des technologies qui ont tendance à nous réifier, des divertissements qui nous éloignent de l'activité de pensée ; mais de là à dire que notre monde est dystopique, il y a

un pas qu'il serait périlleux de franchir. Pour échapper aux mémentes catégoriales et éviter de se retrouver à la place de Don Quichotte, nous partirons donc de l'idée, somme toute évidente, que la dystopie est une *fiction distanciée* (au sens spatio-temporel : un autre lieu, un autre temps⁹), c'est-à-dire une configuration narrative imaginaire articulée autour d'une conjecture sociopolitique¹⁰ à laquelle nous faisons semblant de croire durant le temps de notre immersion. Autrement dit, et pour exploiter les conséquences anthropologiques de l'immersion fictionnelle théorisée par Jean-Marie Schaeffer (1999), habiter une dystopie, ce n'est pas contempler une image littérale de notre monde (ou de notre avenir), mais avoir la chance de pouvoir réévaluer notre existence à l'aide d'un système sémiotique dont la fonction spécifique ne peut en aucun cas être celle de l'avertissement ou de l'anticipation.

Revenir à l'utopie pour saisir la dystopie

Les considérations qui précèdent nous invitent par conséquent à rapprocher la dystopie — une fiction distanciée articulée autour d'une conjecture sociopolitique — de l'utopie qui, elle aussi, se retrouve dans une telle définition puisque, elle aussi, se fonde autour d'un renouvellement — présenté comme rationnel — de la forme du gouvernement. Or, une fois ce rapprochement opéré, il est important de se demander quel type de relation entretiennent ces deux genres discursifs. François Rosset (2019), dans son article « L'utopie comme Icare », nous rappelle que si l'utopie est toujours en lien avec le monde réel, c'est qu'elle en forme une image inversée. Autrement dit, et pour détailler le processus à l'œuvre dans la création du monde utopique, l'auteur transforme certaines propriétés « problématiques » du monde réel en signes (grâce à l'opération de textualisation) et, une fois cette opération terminée, inverse ces mêmes propriétés pour créer une société « parfaite » :

[L'utopie] est elle-même un univers constitué de signes qui apparaissent le plus souvent comme l'avant heureux des propriétés du monde des hommes : les inégalités, les injustices

tices, l'ignorance, les malheurs publics et privés seraient comme des négations dont il suffirait de retourner le signe pour retrouver l'état de félicité d'où les hommes auraient été exclus et qu'ils aspirent à retrouver. (p. 25)

Pour le dire autrement, l'utopie naît de l'inversion de certaines propriétés du monde réel — propriétés considérées par l'auteur comme responsables du malheur des hommes (peu étonnant, à ce titre, que la propriété privée ait si souvent été renversée en son contraire, la communauté des biens). Au demeurant, puisque l'utopie s'appuie sur le monde réel pour le « perfectionner », c'est-à-dire en ôter les propriétés interprétées comme mortifères, il nous faut accepter l'utopie comme un modèle à la fois *herméneutique* — un modèle qui offre une interprétation de la société en sélectionnant les propriétés qui devraient être supprimées à condition de vouloir les hommes heureux — et *heuristique*, c'est-à-dire un modèle qui, puisqu'il ouvre de nouvelles interprétations à la forme d'organisation sociopolitique, sert à penser cette même société. Cette double caractérisation de l'utopie nous permet alors de saisir la fonction anthropologique de ce genre discursif :

l'utopie est la peinture d'un tableau critique, un tableau qui met en lumière les défaillances du monde en actualisant ce qu'il adviendrait de la vie en société si ces défaillances étaient corrigées. L'utopie, en ce sens, est l'ailleurs fictionnel d'un ici révisé par la subjectivité d'un auteur ; un ailleurs qui n'existe qu'en tant qu'image, puisque l'utopie est formée par l'inversion de certaines propriétés du monde. (Atallah, 2019, p. 51)

Or, et toujours en suivant François Rosset (2019) : « Il n'y a donc rien de plus simple que de soumettre une utopie à la même opération pour l'inverser en son contraire. C'est pourquoi l'on peut dire que la dystopie est une potentialité intrinsèque de l'utopie » (p. 25). S'il est possible de renverser l'utopie, d'en exhiber la « face cachée », c'est parce que tous les systèmes de signes — et l'utopie est un système sémiotique — sont par essence réversibles, puisque les relations qu'ils établissent les uns aux autres,

ainsi qu'à leurs significations, sont consensuelles et, partant, modulables : le système « feu vert ; feu rouge » — qui signifie, dans notre code de la route, « avancer ; arrêter » — peut toujours être renversé dans son contraire, c'est-à-dire qu'il nous est possible d'imaginer un monde, utopique, dans lequel ce même couple « feu vert ; feu rouge » signifierait « arrêter ; avancer ». C'est le résultat d'une telle inversion que l'on appelle « dystopie » : cette dernière correspondrait donc à une utopie *invertie* — et non à une anti-utopie ou à une contre-utopie, comme on le lit encore trop souvent dans la littérature spécialisée. Plusieurs corollaires peuvent être tirés de ce constat, en particulier deux de ses conséquences : d'une part, *la dystopie est ontologiquement une utopie* et, d'autre part, la dystopie est, tout comme sa sœur siamoise¹¹, un modèle herméneutique et heuristique.

Toutefois, si la dystopie est toujours ontologiquement une utopie — mais vue « à l'envers » —, à quoi renvoie-t-elle ? Qu'interprète-t-elle et qu'aide-t-elle à penser ? On aurait tendance à accepter que la dystopie se réfère au réel ; pourtant, et au vu de ce qui vient d'être dit, c'est l'utopie qui, en inversant les signes du monde, propose une interprétation de ce même monde. Quant à la dystopie littéraire, et vu qu'elle renverse les signes de l'utopie classique, elle semble davantage regarder en direction des systèmes utopiques : elle est toujours un tableau critique, mais un tableau qui interprète les défaillances de l'utopie. Cette précision est par ailleurs riche en réflexions : la dystopie est le tableau d'un tableau, l'inversion d'une inversion, « l'utopie » d'une utopie. Peu étonnant, donc, que les dystopies convoquent les mêmes signes que les utopies, même si ces signes sont poussés à exprimer, dans une dystopie, leur dimension aliénante (l'aliénation étant l'envers de l'épanouissement) : le monde clos devient une prison, la loi imprescriptible exprime sa nature totalitaire, l'éducation a été remplacée par le conditionnement, la sécurité se vit comme une surveillance. Il est donc aisé d'observer que la dystopie, bien loin de se référer au réel, scrute le discours utopique, c'est-à-dire le discours qui instaure un monde postulé comme épanouissant — ou, du moins, « meilleur » (*eu-topia*) — pour ceux qui y habitent (et même si la parole n'est jamais

donnée aux utopiens, du moins dans les utopies narratives classiques) : le communautarisme, l'industrialisation et le mythe du progrès hier, le transhumanisme, la société de l'information et le néolibéralisme aujourd'hui. La vocation des dystopies, leur essence intime, est donc d'interpréter — sur un mode qu'il faudra néanmoins préciser — les utopies, d'en éclairer les défaillances, de nous inviter à adopter le point de vue d'un « utopien » et d'habiter en utopie. Comme le rappelle encore François Rosset (2019) :

Mais partout, le bonheur collectif qui était postulé tourne au désastre, soit parce que les individus ne supportent pas de se soumettre aux lois de la communauté qui étouffent leurs aspirations personnelles, soit parce que les gouvernants finissent par abuser de leur pouvoir, soit encore parce que les voisins belliqueux sont toujours plus enclins à détruire et à piller qu'à s'intégrer dans le périmètre vertueux de l'utopie. (p. 29)

L'auteur propose ici une clé d'analyse fondamentale pour quiconque souhaite comprendre la différence entre utopie et dystopie littéraires : la première *décrit* un « bonheur collectif » ; la seconde *raconte* le malheur des individus qui habitent en utopie. Autrement dit, l'inversion des signes utopiques s'accompagne d'une double modification — modale et de perspective narrative — essentielle : la dystopie est toujours narrative (alors que l'utopie est descriptive) ; la dystopie, contrairement à l'utopie qui est décrite de l'extérieur, est narrée de l'intérieur, souvent à la première personne. Tout se passe comme si l'artisan de dystopies plongeait son personnage dans le système utopique, afin de raconter ce qu'il y vit. Les deux différences qui viennent d'être mentionnées, loin d'être triviales, sont primordiales : nous rêvons, de loin, à l'utopie — Thomas More (1990 [1516]) « la souhaite, plus [qu'il] ne l'espère » (p. 204) —, mais la fiction dystopique nous invite à vivre, intimement, en utopie, à habiter ses rivages, à nous installer dans ses maisons, à mesurer sa capacité à nous rendre heureux. Au bout du compte, la dystopie raconte comment les sociétés, lorsqu'elles sont informées par une utopie, ne peuvent

conduire qu'au malheur de leurs habitants : vivre en utopie, c'est vivre un cauchemar, c'est voir sa liberté anéantie, puisqu'un monde parfait ne peut être modifié et ne peut s'accommoder de tous les événements qui remettraient en cause cette perfection.

La dystopie est donc le miroir de nos utopies : elle en interprète les limitations, elle nous permet d'éprouver le quotidien désastreux de ceux qui habitent en utopie — d'autant plus désastreux qu'il ne cesse, par slogan et propagande interposés, de vanter ses mérites — et, *in fine*, elle nous permet de ne pas succomber aux promesses de bonheur en les interrogeant, par le biais de la narration, dans leurs déviances aliénantes. Au surplus, il est intéressant de constater que de nombreuses fictions mettent en abyme le lien indéfectible qui unit utopie et dystopie, ce qui a pour vertu de thématiser, au niveau de la diégèse, la consubstantialité entre ces deux modèles de « non-lieux » (*u-topos*). La ville haute, utopique¹², du film *Metropolis* de Fritz Lang, filmée de manière descriptive en plan large et caractérisée par l'oisiveté des familles dirigeantes, fait écho au plan serré nous plaçant à hauteur des ouvriers qui, d'un pas mécanique et aliéné, se rendent dans la ville basse, dystopique : le bonheur de ceux-là n'est possible qu'à condition que ceux-ci soient instrumentalisés. Cette interdépendance, dont une des origines peut être trouvée dans le roman *La Machine à explorer le temps* d'Herbert George Wells (2001 [1895]), peut aisément être interprétée, au niveau structurel, comme l'équivalence des systèmes sémiotiques utopiques et dystopiques ; et, au niveau herméneutique, comme la mise en scène des conséquences néfastes que tout discours ou monde utopique fait peser, mais de manière voilée, sur les individus. Fritz Lang, comme beaucoup d'autres après lui, en particulier nombre d'écrivains de science-fiction, puisque ceux-ci ont pour habitude de construire des mondes fictionnels autour d'extrapolations rationnelles de leur quotidien, se propose de critiquer, par une réalisation éminemment ingénieuse qui alterne les plans de la ville haute et de la ville basse, les discours utopiques — en particulier industriels — de son temps, en montrant, grâce à une mise en abyme signifiante, que l'épanouisse-

ment oiseux des uns implique l'aliénation industrielle des autres.

Un tel procédé de construction, faisant se répondre des sociétés utopiques et des sociétés dystopiques, a très souvent été préconisé par les scénaristes, notamment dans le film de science-fiction *Elysium* (2013) de Neill Blomkamp, ou dans le roman graphique de Mark Millar *et al.* (2004), *Superman : Red Son*. Dans le film de Blomkamp, les êtres humains, rivés à une Terre polluée, surpeuplée et où règne la violence la plus brutale, rêvent de se rendre sur la station spatiale utopique Elysium, qu'ils ne voient que de loin et qu'ils savent exempte de maladies. Prise dans sa globalité, cette histoire est, en fait, une métaphore dérangeante du soubassement économique de l'utopie hygiéniste : les classes hautes, protégées dans leur tour d'ivoire spatiale — comme chez Fritz Lang —, y ont accès ; les classes pauvres sont les miséreux qui travaillent sur Terre pour que cette utopie se réalise — comme chez Fritz Lang —, mais ne peuvent espérer en profiter, faute de moyens financiers ; les classes moyennes, symbolisées par l'espace vide situé entre la planète bleue et la station spatiale, ont tout simplement disparu. Quant à la minisérie *Superman : Red Son*, publiée par DC Comics dans la collection de récits alternatifs « Elseworlds », elle multiplie les niveaux de lecture et prend la forme d'une hybridation générique auto-réflexive. Ce roman graphique, fondé autour d'une conjecture contre-factuelle (le vaisseau transportant Superman enfant n'atterrit pas dans l'Amérique de 1938, mais, la même année, en Ukraine, comme nous l'apprend le récitatif placé en haut de la dernière page du récit), permet de mettre en perspective l'histoire « officielle » de Superman en insistant sur la dimension problématique de l'archétype : Superman fait toujours le bien, mais que veut dire « faire le bien » quand on a grandi sous Staline ? Grâce au génie de Mark Millar, Superman n'est donc plus considéré comme un bienfaiteur universel — c'est-à-dire : américain —, mais comme une force politique au service d'un idéal utopique qui, puisque cet idéal n'est pas partagé par tous, transforme l'homme d'acier soviétique en Némésis du monde américain d'abord, puis de tous les peuples : l'utopie des uns est la dystopie

des autres, Superman est un *Big Brother* tout-puissant qui, au nom des valeurs qu'il adopte aveuglément, impose au monde entier l'impossibilité de se soustraire aux règles qui lui paraissent devoir être suivies pour atteindre l'utopie heureuse. Il faut attendre la lettre désespérée de Lex Luthor à la fin de la bande dessinée (« Et si tu enfermais simplement le MONDE entier dans une BOUTEILLE, Superman ? ») pour que l'homme d'acier s'effondre en larmes — on repère même une feuille de papier glissée sous ses genoux titrée « Utopia » — en implorant : « Oh mon Dieu ! Qu'ai-je fait ? Je voulais juste mettre fin aux guerres et à la famine ! Je voulais le bonheur pour tous. Vous devez me croire ». Le lecteur rejoint donc, à la fin du récit, le cœur de la sensibilité de Mark Millar : l'utopie sécuritaire de ce Superman totalitaire suppose l'obéissance aveugle et la disparition de tout esprit critique ; son utopie *est* une dystopie. Ces deux exemples, bien que fort différents sur de nombreux points, illustrent à merveille ce que quantité d'autres récits ont cherché à réfléchir : la superposition, au sein du même monde diégétique, d'enclaves utopiques et dystopiques — comme dans l'excellent roman *L'Autre côté* de Léo Henry (2019) —, qui, grâce à la représentation de cette interdépendance, invite le lecteur à rester alerte et à ne pas se laisser berner par les mirages des rêves de perfection.

Habiter nos utopies technoscientifiques

C'est en raison de leur nature d'images inverties qu'il est erroné de considérer les dystopies comme des *avertissements* : elles sont toujours des *fictions critiques* qui, parce qu'elles racontent le quotidien humain en utopie, ont la capacité de rendre intelligible l'aliénation dissimulée sous cette même utopie. Pour atteindre un tel objectif, nous l'avons vu, les récits dystopiques narrativisent les systèmes utopiques : plutôt que de contempler ces derniers de loin, les dystopies nous proposent de les vivre de l'intérieur, d'en éprouver l'atmosphère délétère, de suivre le parcours de vie d'un « utopien » qui, après avoir pris conscience de la société effrayante dans laquelle il évolue, cherche par tous les moyens à la fuir, généralement en vain. Et c'est là où la triste vérité se fait

jour. Tout comme il est impossible de s'installer définitivement en utopie — nous l'approchons, nous en découvrons le fonctionnement et nous repartons raconter ce que nous avons vu, laissant étonnamment derrière nous ce monde idéal ! —, il est impossible de quitter la dystopie, ainsi que nous le montrent, par l'utilisation de dispositifs complexes, les films américains *Dark City* (1998) d'Alex Proyas et *The Truman Show* (1998) de Peter Weir. Dans le premier, nous apprenons, lors du *twist* final, que nous sommes en fait sur un astéroïde, version contemporaine de l'île exotique de la Renaissance ; dans le second, le monde de Truman épouse les formes d'un plateau de télévision enfermé dans un dôme gigantesque entièrement supervisé de l'extérieur. Ces deux illustrations, outre qu'elles mériteraient d'être étudiées dans le détail tant le jeu sur la réversibilité des signes et sur le point de vue est passionnant, pointent une évidence pour quiconque s'intéresse à la dystopie : les dystopies des XX^e et XXI^e siècles sont, la plupart du temps, des récits de science-fiction.

Cet état de fait n'est en rien surprenant. Science-fiction et dystopie se rejoignent car, toutes deux, elles visent à raconter nos utopies en construisant un monde fictionnel distancié au sein duquel ces utopies sont réalisées. Toutes deux mettent également en scène l'impact socioanthropologique de nos utopies (et les technosciences, dans leurs aspirations, ont une dimension utopique) sur notre condition humaine. Cependant, alors que la dystopie convoque un ensemble de codes contraignants — monde clos, loi imprescriptible, surveillance, etc. —, la science-fiction est plus libre et réunit tous les récits articulés autour d'une conjecture technoscientifique *au moins*¹³, c'est-à-dire l'extrapolation rationnelle d'une science ou d'une technologie réellement existante. Les progrès de l'astronomie au début du XX^e siècle, par exemple, rendent plausible l'apparition d'entités extraterrestres inintelligibles, comme on le voit dans les nouvelles d'Howard Phillips Lovecraft ; *idem* pour les interfaces hommes-machines dans le roman cyberpunk de William Gibson (2007), *Neuromancien*, conjecturées à partir de l'émergence des jeux informatiques¹⁴, entre autres. Pour le dire autrement, la dystopie peut être science-fictionnelle lorsque l'univers inventé mobilise, outre

une conjecture sociopolitique, une conjecture technoscientifique, comme c'est le cas pour les télécrans panoptiques de 1984 ou la Grande Opération visant à l'ablation du centre de l'imagination dans *Nous autres* d'Eugène Zamiatine, mais la science-fiction n'est pas nécessairement dystopique si elle ne recourt pas aux codes de l'utopie invertie. Il n'y a, par exemple, rien de nécessairement dystopique dans la plupart des récits post-apocalyptiques¹⁵, sauf à entendre « dystopique » dans le sens de « dysphorique », amalgame erroné que l'on rencontre encore trop souvent, en particulier lors des années COVID qui, bien que cela ait pu minimalement servir à la reconnaissance du genre, ont usé et abusé de la notion de « dystopie ». Il est alors peu étonnant d'observer, à condition de se rappeler que les sociétés modernes se sont construites sur l'alliance entre le politique, les technosciences et le libéralisme, et que chacune de ces dimensions a donné naissance à quantité d'utopies, que les dystopies science-fictionnelles contemporaines instaurent des sociétés totalitaires (inversion des utopies politiques), réifiantes (inversion des utopies technoscientifiques) et instrumentalisantes (inversion des utopies libérales).

Or, une des richesses notables de la science-fiction est à déceler dans la nature métaphorique — au sens donné à ce terme par Paul Ricoeur (2002) (je terminerai ce chapitre sur ce point) — de nombre de ses conjectures : le robot ne se réfère pas d'abord aux machines des ingénieurs, mais, comme on peut le constater dans le drame séminal *R. U. R. (Rossum's Universal Robots)* de Karel Čapek, la métaphore d'un homme sans conscience — les robots du dramaturge tchécoslovaque sont en effet des êtres de chair et de sang dépourvus d'âme —, produit artificiellement dans des usines. Il en va de même pour l'intelligence artificielle désincarnée par la voix de Scarlett Johansson dans le film *Her* (2013) de Spike Jonze, un logiciel évoquant métaphoriquement la disparition du corps humain dans une société solipsiste où les assistants personnels — une extrapolation science-fictionnelle basée sur les fonctionnalités de plus en plus accrues de nos téléphones intelligents — sont préférés à la rencontre de l'autre dans son altérité confrontante. La combinaison heureuse de la

dystopie et de la science-fiction ouvre donc de nombreuses pistes herméneutiques et conduit à préciser le mode opératoire de la dystopie : raconter les défaillances de nos utopies et leurs impacts sur la condition humaine, tout en exploitant les ressources métaphoriques des conjectures science-fictionnelles pour montrer que ces utopies, d'une certaine manière, sont déjà actives dans notre quotidien et, par conséquent, ont déjà commencé à nous aliéner. C'est ainsi, par exemple, qu'Ursula Le Guin (2016), une célèbre auteure de science-fiction, lit *Nous autres* de Zamiatine :

En tout cas, je me suis assise en face de D-503 — non pas dans un train, certes, mais dans un immeuble super-utopique dont les murs, les planchers et les plafonds étaient transparents. J'ai souffert avec lui, je me suis enfuie avec lui, j'ai été recapturée et ramenée de force avec lui en Utopie. J'ai été lobotomisée en même temps que lui. Je ne l'oublierai jamais, pas plus que je n'oublierai le nom de ce livre, ni celui de son auteur [...]. Nous autres est une œuvre dystopique, qui recèle en son sein une utopie cachée, implicite ; une œuvre subtile, brillante, puissante. D'un point de vue émotionnel, elle stupéfie ; d'un point de vue technique, elle fait un usage du registre métaphorique de la science-fiction qui dépasse presque tout ce qui a été écrit depuis. (p. 123)

Ces quelques lignes, qui montrent par ailleurs la claire compréhension qu'a Le Guin de la consubstantialité entre utopie et dystopie, permet d'accepter la dystopie comme un récit fictionnel « critique »¹⁶ métaphorisant, par l'intermédiaire de la conjecture science-fictionnelle, les conséquences anthropologiques d'une utopie du quotidien, en l'occurrence, pour le roman d'Eugène Zamiatine, un stalinisme teinté de bonheur mathématique. Car, oui, toutes les tendances totalitaires — qu'elles soient staliennes, fascistes, mais aussi libérales, industrielles, robotiques, biotechnologiques, numériques ou transhumanistes — sont, au départ, des utopies, comme le suggère, bien à propos, François Rosset (2019) :

Mais bien sûr, le XX^e siècle apporta surtout l'expérience tragique des grands totalitarismes, confiscations brutales et cyniques de modèles que les hommes avaient imaginés pour y loger leurs rêves de bonheur. Toute fiction utopique en est devenue proprement irrecevable comme une provocation ; il n'y a plus que son contraire qui conserverait encore une certaine légitimité. Il fallut donc des siècles pour que prenne tout son sens la formule étrange de Thomas More, qui disait souhaiter l'avènement de l'utopie dans le monde réel, sans toutefois l'espérer. (p. 33)

Ironique, herméneutique, heuristique, utopie invertie, métaphore science-fictionnelle : la dystopie, bien loin d'être une technique narrative peu ambitieuse ou stéréotypée, est un « outil » symbolique essentiel qui nous aide à rendre intelligibles les utopies de notre quotidien et leurs impacts aliénants sur la condition humaine et le vivre-ensemble. En effet, que nous dit *Le Meilleur des mondes* d'Aldous Huxley ? Qu'une démocratie n'a que faire de la subjectivité et de la culture ; elle doit donc, pour conserver sa stabilité, se fonder sur l'uniformité et la servitude volontaire, métaphorisées par cette drogue, consommée par tous les citoyens de l'État mondial, nommée le soma. Que nous dit-il d'autre ? Que la société démocratique et industrielle des années 1930, sous le couvert d'un progressisme interprété par le roman comme illusoire, produit artificiellement — les métaphores science-fictionnelles du procédé Bokanovsky et de l'hypnopédie sont limpides — des classes standardisées et indépassables (les alphas, bêtas, gammas, etc.), comme au bon vieux temps du prolétariat. La puissance des métaphores de Huxley, combinée avec la justesse de son analyse des utopies début-de-siècle, a irrigué de nombreux textes de science-fiction ultérieurs, notamment *La Tour de verre* de Robert Silverberg (1986) qui, lui aussi, s'appuie, intertextuellement, sur la nomenclature « alphas, bêtas, gammas » — néanmoins couplée à cette autre métaphore qu'est le robot —, démontrant ainsi à quel point la démocratie continue à être perçue, quarante ans plus tard, comme une utopie normative et décérébrante. Et 1984 de George Orwell, alors ? Nous parle-t-il toujours de la surveillance ou peut-il être qualifié d'anti-

cipation brillante ? N'est-il pas plutôt le (non —) lieu d'une réflexion critique portant sur la fonction politico-anthropologique du langage — garantissant la pensée libre et la possibilité d'une identité individuelle —, alors que, dès 1940, l'utopie linguistique du *Basic English*, métaphorisée par Orwell sous les traits de la *novlangue*, est soutenue par Churchill et massivement diffusée ?

La dystopie, donc, ne traite jamais du futur ; elle est, c'est moins fascinant mais plus édifiant, la problématisation de nos utopies actuelles et permet aux lecteurs autant qu'aux spectateurs d'interroger, de manière critique, les discours idéaux véhiculés dans leur monde empirique en poussant ces derniers dans leurs retranchements. *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury, attaque clairement les *mass média* des années 1950, dont le pouvoir abrutissant est, symboliquement, corrélé aux pompiers qui incendient les livres, métaphore efficace d'une culture qui se transforme en divertissement prêt-à-consommer. Une telle critique des médias de masse et de l'anti-intellectualisme n'est pas propre à l'auteur des *Chroniques martiennes* (Bradbury, 1991 [1950]) ; on la retrouve, plus récemment, dans la dystopie cinématographique *Idiocracy* de Mike Judge (2006), où l'on ne peut s'empêcher de rire, alors même que ce rire, devenant jaune au cours du film, résonne étroitement avec l'utopie de la consommation et un de ses effets pervers, l'abêtissement. Doit-on encore citer d'autres exemples ? Doit-on citer ce classique de la dystopie qu'est le film *Soleil vert* de Richard Fleischer (1973) et son substitut alimentaire — le *Soylent Green* — fabriqué à partir des morts, métaphore d'une société libérale où l'homme, devenu marchandise, consomme ses semblables ? Fleischer attaque nos démocraties, qui, par leur alliance avec une société technocapitaliste, sont vues comme des sociétés anthropophages. Ou alors faut-il se pencher sur la bande dessinée *Ceci est mon corps* de Damien Marie et Sébastien Goethals (2009) ? Celle-ci met en scène, sur un mode circulaire (la première case du premier tome est identique à la dernière case du deuxième tome), une société paradisiaque dans laquelle les riches oisifs peuvent prendre possession du corps de n'importe quel autre individu — la technologie transhumaniste de l'*uploading* est ici visée —, méta-

phorisant par là même à quel point notre corps n'est pas autre chose qu'un véhicule dont on pourrait se débarrasser ?

La dystopie ne s'arrête jamais et risque fort de continuer son office tant que des promesses utopiques émergeront (et nous vivons une ère où elles semblent émerger avec facilité !) : elle n'a de cesse d'inspecter nos discours, de décortiquer nos utopies, de créer des images pour pointer les effets symboliques que ces mêmes utopies nous font subir, sans que nous y soyons attentifs, sans que nous pensions à les réfléchir, trop aveuglés par leur brillance superficielle. Le célèbre roman graphique *V pour Vendetta* d'Alan Moore et David Lloyd (2012 [1982-1988]) — qui compose, dès la septième case de la première page, la bibliothèque de V avec l'*Utopie* de Thomas More placé sur le même rayonnage que *Mein Kampf* d'Adolf Hitler et *Le Capital* de Karl Marx —, rappelle, à l'occasion d'une narration complexe et violente, que la démocratie s'est transformée en totalitarisme dès le moment où le confort et la sécurité ont remplacé l'activité de pensée, une interprétation déjà exploitée par l'auteur de science-fiction John Brunner (1972) dans sa dystopie *Le Troupeau aveugle*. On retrouve la métaphore science-fictionnelle dans la superproduction *Time Out* (2011) d'Andrew Niccol, qui, après avoir critiqué l'utopie génétique dans cette œuvre culte qu'est *Bienvenue à Gattaca* (1997), réalise un film étonnant où les riches, protégés des pauvres par une configuration urbanistique infranchissable, sont éternels : le temps de vie que les milliardaires ont à disposition, indiqué par un compteur greffé sur leur avant-bras, étant surtout le signe de leur pouvoir financier et de l'oisiveté qui l'accompagne. Finalement, citons encore *Clones* (2009) de Jonathan Mostow, une production méconnue, adaptée d'un *comic book* scénarisé par Robert Venditti et critiquant de manière acerbe l'utopie de l'éternelle jeunesse, discours central d'une société de la consommation qui, pour exister, doit vendre du rêve, en particulier celui de ne jamais mourir. Dans cette société futuriste où le crime a disparu — l'utopie sécuritaire est enfin réalisée ! —, les êtres humains ne se côtoient plus que par robots de substitution interposés, par ailleurs tous beaux, jeunes et souriants ; or, envers du décor, les clones ne peuvent se mou-

voir que s'ils sont pilotés par des individus allongés sur un lit, chez eux, et connectés, via une interface numérique conquérante, à leurs corps de plastique. L'utopie de la sécurité, doublée d'une utopie de la jeunesse éternelle, sont ici racontées et révèlent leurs aspects complémentaires et dystopiques : pour éviter les accidents (crime) et la mort (vieillesse), les êtres humains ont arrêté de vivre — ils se contentent de végéter —, ils ne se parlent plus, ne s'aiment plus et vivent une vie factice, couchés sur leur lit de mort, à la grande satisfaction des vendeurs de poupées en attente d'être animées. La scène finale de *Clones*, qui représente les individus sortant de chez eux pour retrouver leurs semblables, est touchante, bien que convenue : la dystopie, ici, flanche et autorise les humains à quitter leur prison, terminant sur un *happy end* un récit qui aurait eu plus d'impact s'il avait refusé la légèreté.

Conclusion : critiquer pour réinventer

De nombreux exemples ont été cités dans les pages qui précèdent ; quantité d'autres auraient pu être choisis, décortiqués, analysés, médités. Mais tous, sans exception, peuvent être compris comme les mises en récit de nos utopies, ces modèles de perfection et d'idéal qui semblent trouver leur pertinence dans leur seul énoncé. Or, et cela a été indiqué à plusieurs reprises, le problème de ces utopies, en particulier quand elles cherchent à se réaliser, c'est justement qu'elles sont vues de l'extérieur et qu'elles décrivent en oubliant de raconter : elles se contentent de postuler l'épanouissement, le bonheur, la résolution de tous nos problèmes. Pourtant, nous le savons bien, la complexité de la vie humaine et de la conduite des sociétés ne peut être solutionnée par un simple tableau chatoyant ; le bonheur n'est pas un état, ni même un destin. C'est pourquoi, dès la seconde moitié d'un XIX^e siècle informé par de plus en plus d'utopies — politiques, économiques, technoscientifiques —, les écrivains puis, plus tard, les scénaristes se sont sentis dans la nécessité de raconter ces utopies, de se concentrer sur ce que vivrait un personnage s'il y habitait : la dystopie, en tant que genre discursif, était née. Autrement dit, c'est au moment où l'on a désiré réaliser l'utopie qu'elle a dévoilé explicitement l'ambiguïté de son essence : « Mais on

dut aussi constater les irréductibles difficultés qui se posent quand on entreprend de les mettre en œuvre dans les sociétés humaines, comme si réaliser l'utopie nous condamnerait toujours à son tragique renversement. » (Rosset, 2019, p. 30)

François Rosset a raison de rappeler ce triste constat : l'utopie doit rester un modèle herméneutique et heuristique du monde, car dès l'instant où elle essaie de se substituer au monde, elle se renverse, elle s'inverit et ne peut plus être racontée qu'en tant que dystopie. Celle-ci, bien loin d'être un effet de mode ou une paresse narrative, doit donc être acceptée comme un outil symbolique qui propose une interprétation de nos utopies et de leur dimension aliénante, ainsi qu'une invitation, grâce aux résonances émotionnelles qu'elle produit sur leurs lecteurs, à penser ces utopies que, parfois, nous contemplons avec une cécité averse. Au demeurant, lorsque la dystopie se conjugue avec les métaphores science-fictionnelles, elle vient plus spécifiquement pointer les utopies technocapitalistes, sûrement l'un des rares creusets de l'utopie qui résiste à l'effondrement des rêves politiques.

La métaphore — ses théoriciens, tels que Paul Ricœur, l'ont démontré avec pertinence — ne doit pas être considérée comme une figure ornementale, mais comme une figure de l'écart permettant une nouvelle description de notre condition humaine et, ce faisant, comme une figure qui, en jouant sur l'impertinence sémantique, remet en cause l'organisation du monde empirique et incite le lecteur à accepter de nouveaux liens entre des concepts *a priori* discordants (robot = homme sans âme, intelligence artificielle = homme sans corps, etc.). Pour le dire plus simplement, grâce à l'action de la métaphore, le lecteur peut décrire différemment l'action et l'identité humaines. La dystopie science-fictionnelle, donc, s'appuie sur des métaphores qui, si elles sont décryptées correctement, autorisent à se rapporter autrement aux rêves utopiques, en particulier à les interpréter comme des modèles qui, une fois réalisés, ne pourraient avoir d'autres conséquences que de nous aliéner. C'est exactement cette fonction qu'Ursula Le Guin (2016) attribue à la science-fiction et, évidemment, sa réflexion pourrait être étendue à la dystopie :

Leur sujet [aux récits de science-fiction], c'est le sujet, ce qui ne peut jamais être autre qu'un sujet : nous-mêmes. Les êtres humains.

*Cependant, ces êtres humains vivent dans un univers qu'informe la science contemporaine, dans un monde que transforme la technologie moderne. En cela, la science-fiction se distingue de toute autre forme de fiction. Dans ces deux livres [Synthajoy de David G. Compton et *Le Maître du haut château* de Philip K. Dick], la présence de la science et de la technologie est essentielle. C'est évident. Mais, comme je viens de le dire, les conjectures et les faits, la notion de relativité, l'idée d'une machine capable de reproduire les émotions ne représentent pas des fins en soi, mais des métaphores. Des métaphores de quoi ? De tout ce qui n'est pas évident. De ces variables dont tous les écrivains cherchent à déterminer la valeur. L'insaisissable individu, sur lequel tout ce qui est évident agit, mais qui se contente d'être. La personne, la psyché humaine, la vie. (p. 130)*

Notre quotidien humain est informé, profondément, par l'utopie technocapitaliste : elle a modifié nos pensées, nos pratiques, nos espoirs et nos désespoirs ; elle a modifié notre être en le poussant à se manifester différemment. Quoi de mieux, par conséquent, pour saisir cette transformation ontologique que de découvrir des dystopies, elles qui sont aptes à *ex-poser* — à poser devant nous — ce que nous sommes devenus, la société que nous cherchons à habiter alors qu'elle détruirait notre liberté si nous nous y installions ? Les adolescents et jeunes adultes peuvent regarder le film *Hunger Games* (2012) de Gary Ross — adapté du roman éponyme de Suzanne Collins (2008) —, *Divergente* (2014) de Neil Burger, inspiré du roman *Divergent* de Veronica Roth (2011), et autres *Le Passeur* (2014) de Phillip Noyce (tiré du roman de Lois Lawry, 1993). Ils y apprendront, à condition de décrypter les métaphores cachées derrière les sociétés strictement hiérarchisées et émotionnellement stériles représentées dans la narration, comment, aujourd'hui, l'aliénation de l'homme

par l'homme ne passe plus forcément par la délation ou la modification du passé, mais par l'obligation de se conformer à un moule, d'abolir ses émotions et de se divertir pour éviter une conscientisation troublante. Pour ceux qui, plus âgés, souhaitent lever le voile sur les utopies génétiques, et donc mieux en saisir les obscurités, pourquoi ne pas regarder *Bienvenue à Gattaca* (1997) d'Andrew Niccol ou *The Island* (2005) de Michael Bay ? L'ombre de l'eugénisme et de la marchandisation de l'homme risque bien de venir frapper l'esprit et de remettre en question la réduction — tyrannique — de l'homme à ses gènes. L'utopie transhumaniste nous interroge-t-elle ? N'hésitons plus et essayons d'y vivre quelques instants grâce aux romans *De Candide à Candide* d'Olivier Fournout (2018) ou *Transparence* de Marc Dugain (2019) : les métaphores mobilisées risqueront bien de faire rimer transhumanisme, non plus avec fin des maladies ou de la mort, mais avec contrôle social et standardisation des corps et des pensées. Peut-être est-ce la révolution numérique et les bienfaits que ses chantres louent au quotidien que le lecteur ambitionne de réfléchir ; alors quoi de mieux que de projeter le film *Ready Player One* (2018) de Steven Spielberg — adapté du roman *Player One* d'Ernest Cline (2015) —, où la fuite dans les jeux vidéo n'est plus une fuite du réel, mais la métaphore d'un monde dévasté, d'un monde si désenchanté que seules les couleurs factices d'un monde simulé permettent de le réinvestir et de lui redonner du sens. Il est aussi possible, mais la lecture est bien plus exigeante, de se plonger dans *Les Furtifs* d'Alain Damasio (2019) : le romancier de science-fiction nous offre une œuvre magistrale où il s'aventure à exploiter le pouvoir de la métaphore pour rappeler que l'utopie numérique, caractérisée par une apologie de la vitesse, a plutôt pour conséquence de nous immobiliser, de nous engluer dans un réseau de données qui nous étouffe. Finalement, nous désirons peut-être prendre de la hauteur et habiter les trois utopies majeures de notre temps le temps d'une projection cinématographique, soit les utopies démocratique, biotechnologique et technocapitaliste. Si c'est le cas, plongeons-nous dans la trilogie orwellienne de Terry Gilliam — c'est-à-dire *Brazil* (1985), *L'Armée des 12 singes* (1995) et *Zero*

Theorem (2013) ; nous serons surpris de voir comment le réalisateur joue sur les métaphores pour faire de ces dystopies baroques et excentriques des miroirs herméneutiques puissants des systèmes utopiques au cœur des dogmes postmodernes.

C'est une évidence : la dystopie est promise à un bel avenir... Mais c'est peu réjouissant, puisque cela implique que les utopies — autrement appelées « idéologies » dans un langage politique — continuent à vouloir se réaliser et, partant, à s'ignorer dans leur qualité de modèle herméneutique du monde : Thomas More semble bien ne pas avoir été écouté. Par contre, et ce garde-fou est rassurant, tant que certains idéologues souhaiteront voir se réaliser des utopies, il y aura toujours des artistes — écrivains, réalisateurs, scénaristes, mangakas et autres *game designers* — qui lutteront, avec leurs armes esthétiques, pour que les êtres humains apprennent à renverser les signes utopiques en permettant aux lecteurs et aux spectateurs d'habiter en utopie, de décrypter les métaphores technocapitalistes, de se révolter et, *in fine*, de comprendre que l'image onirique ne fait sens que si elle ne cherche pas à devenir notre seul foyer.

Notes

1. Ce chapitre est une version quelque peu remaniée et élargie de la réflexion menée dans Atallah (2019).

2. Je citerai, entre autres : Baczko (2001), Engélibert et Guidée (2015), Faye (1993), Hugues (2005), Stébé (2011), Jameson (2007), Trousson (2003), Suvin (1977) et Wegner (2014).

3. Dans ce chapitre, et pour limiter l'étendue de ma réflexion, les termes « utopie » et « dystopie » seront entendus dans les sens d'utopie et dystopie « littéraires », c'est-à-dire de configurations discursives et narratives fondées autour d'une conjecture sociopolitique. Pour de plus amples précisions, je renvoie le lecteur intéressé à Atallah (2016a) et Trousson (1999).

4. Voir Atallah (2016b).

5. Voir, par exemple, Baccolini et Moylan (2003).

6. Une illustration parmi des centaines d'autres : Andrei (2018).

7. Voir Bourcier (2017).

8. L'article de Jean-David Sichel (2014) est à ce titre édifiant, surtout par son utilisation problématique des termes « prophéties » et « anticipation ».

9. Cette précision s'impose, car je n'entends pas le syntagme « fiction distanciée » comme un synonyme strict du « cognitive estrangement » de Darko Suvin : le premier relève d'un effet narratif — l'intrigue fictionnelle se déroule dans un ailleurs diégétique créé par l'action de la conjecture, toujours intelligible à l'aune de notre encyclopédie —, alors que le second ressortit à un effet pragmatique (c'est le lecteur qui expérimenterait une distanciation cognitive). Je n'ai pas la place de développer ma critique du concept suvinien, mais, en quelques mots, il me paraît extrêmement restrictif de définir les fictions conjecturales par le biais de cette propriété, inspirée, mais pas forcément de manière adéquate, de la distanciation brechtienne : les récits conjecturaux ne peuvent être réduits à des récits qui nous obligerait à adopter une conception du monde différente de la nôtre — au contraire !

10. Pour de plus amples précisions sur l'importance et les fonctions de la conjecture narrative, voir Atallah (2016a).

11. C'est la thèse que je développe dans Atallah (2016a).

12. Évidemment, dans le dispositif diégétique global du film *Metropolis*, il n'y a qu'une seule ville, séparée en deux « niveaux » : on ne peut donc pas parler *stricto sensu*, de ville utopique ou de dystopie. Par contre, si on sépare les deux niveaux et qu'on les regarde dans leurs propriétés constitutives, on peut tout à fait postuler que la ville haute est utopique, alors que la ville basse est dystopique : l'articulation de ces deux niveaux dans un dispositif global est même la richesse du film de Fritz Lang, puisqu'il exhibe, au niveau métanarratif, le lien sémiotique — ici représenté par les changements de plan et d'ambiance lumineuse — unissant utopie et dystopie littéraires.

13. Il serait fastidieux, et hors des limites de ce chapitre, de préciser les tenants et aboutissants de cette définition minimale. Si la science-fiction se construit autour d'une conjecture technoscientifique, cela ne veut pas dire que les romans science-fictionnels ne peuvent se construire autour de plusieurs autres types de conjectures — technoscientifiques, sociopolitiques ou contrefactuelles. J'ai démontré, ailleurs, que chacun de ces types ouvrait l'espace à des genres discursifs spécifiques — l'uchronie suppose notamment des conjectures contrefactuelles — et que l'hybridité des conjectures permettait de comprendre l'hybridité générique : une uchronie science-fictionnelle, par exemple, implique la présence d'une conjecture contre-factuelle et d'une conjecture technoscientifique (l'une et l'autre pouvant être identiques ou distinctes). Voir Atallah (2016a).

14. Plus de précisions dans Wallace-Wells (2014).

15. Certains récits post-apocalyptiques peuvent évidemment être dystopiques — en particulier lorsque l'effondrement cataclysmique qui a détruit le monde diégétique conduit à une réorganisation sociale (c'est par exemple le cas dans le roman *Ravage* de René Barjavel, publié en 1943) —, sans que l'on puisse établir de lien nécessaire entre les deux genres discursifs. Parfois, en effet, aucune société n'émerge des décombres du monde, comme on peut le constater dans *The Road* de Cormac McCarthy (2006).

16. Je remercie Christophe Duret d'avoir attiré mon attention sur la proximité entre la conception de la dystopie que je développe dans le présent chapitre et la notion d'« utopie critique », développée par Thomas Moylan (2000).

Entre architecture de forteresse et communauté écouménale : Les figures du *cohabiter* dans la franchise vidéoludique *WATCH_DOGS*

Christophe Duret
Université de Sherbrooke (Canada)

Introduction¹

Toute œuvre de fiction est en prise directe sur l’imaginaire et les discours de son temps, qu’elle soit réaliste ou qu’elle constitue, au contraire, une pure fantaisie. C’est ce dont témoignent les fictions utopiques, œuvre après œuvre, inlassables satiristes de leur temps, qu’elles relèvent de l’eutopie (utopie positive) ou de la dystopie (utopie négative). En termes de rhétorique utopique, on peut les voir comme la « matérialisation d’un principe d’appréciation négative et d’un principe amélioratif de la conjoncture présente [celle de l’œuvre de fiction en question] dans un espace-temps autre » (Duret, 2019, p. 70).

Les dystopies contemporaines ont à ce titre beaucoup de choses à révéler sur les manières dont nous habitons le monde, et en particulier sur les malaises que suscitent des milieux humains réputés inhabitables ou, pour le moins, défailants et oppressants. Des malaises qui se manifestent sous la forme d’une « mésalgie » (du grec *μέσος*, « milieu », et *λγος*, « douleur »), soit l’expérience douloureuse d’un milieu et de son habiter, qu’elle témoigne d’une nostalgie pour une condition habitante révolue ou qu’elle suscite une aspiration pour un habiter alternatif, inscrivant ainsi un horizon d’espoir dans les limites de sa diégèse. Dans le second cas, la mésalgie trouve à s’exprimer plus précisément dans le cadre d’une dystopie critique.

La dystopie critique, à l’instar de la dystopie classique, opère une critique de la conjoncture présente, mais elle s’en distingue

lorsqu'elle esquisse dans ses limites une alternative eutopique, alors que la dystopie classique maintient l'espoir en dehors de ses pages et nous avertit « que nous seuls, en tant que lecteurs, pouvons espérer échapper à son futur pessimiste » (Baccolini et Moylan, 2003, p. 7). Elle peut donc être définie comme

une société imaginaire décrite de manière détaillée et dont le choix de location spatiale et temporelle suggère au lecteur contemporain une société pire que la sienne, mais qui inclut au moins un passage de nature utopique, ou bien exprimant l'espoir que la dystopie peut être surmontée et remplacée par une eutopie (Sargent, 2005, p. 9).

Plusieurs dystopies critiques contemporaines — on peut penser à *Cloud Atlas*, de David Mitchell (2004), à *Remember Me*, de Dontnod Entertainment (2013), ou à *Toxoplasma* et *Melmoth Furieux*, de Sabrina Calvo (2017, 2021) — traitent non seulement d'un malaise dans l'*habiter*, mais également, et plus spécifiquement, d'un malaise dans le *cohabiter*. Cette mésalgie s'exprime à travers la représentation de sociétés où se multiplient les enclaves, marquées qu'elles sont par un repli sur soi empreint d'un refus de la mixité sociale — une mixophobie —, où la conjuration de l'altérité passe, notamment, par l'instauration d'une « architecture de forteresse » (Davis, 1990) physique et numérique érigée en réponse à une omniprésente obsession sécuritaire.

Cette architecture, emblématique d'un cohabiter dysphorique, on la retrouve, par exemple, comme nous l'avons vu ailleurs (Duret, 2021), dans le roman *Les Furtifs*, d'Alain Damasio (2019). Elle y est illustrée par la figure de la « conforteresse ». Expression par excellence de la ségrégation sociospatiale contemporaine, elle répond au désir d'être pris en charge par une « litanie sécuritaire » (p. 271) et se matérialise sous la forme de copropriétés fermées, soudées autour des capteurs d'intrusion. Plus largement, cette conforteresse est un « technococon », emblème d'une société fermée à l'altérité, où une mise sous tutelle technologique des habitants, personnalisée et consentie, permet aux désirs de confort et de divertissement de régner. Mais au sein

de ce technococon, tous sont enfermés dans une bulle, pris qu'ils sont dans un « tissu de solitudes reliées » (p. 351).

Ces dystopies critiques opposent à une architecture de forteresse dysphorique des formes alternatives et cosmopolites de cohabiter dans les limites mêmes de leur diégèse, alors que la mixophilie se substitue à la mixophobie, un cohabiter auquel les protagonistes de Damasio — pour prendre à nouveau l'exemple du roman *Les Furtifs* — aspirent, eux qui sont pleinement ouverts à la puissance du collectif, une « puissance de vivre, définie par le nombre de liaisons qu'un être est capable de tisser et d'entrelacer sans se porter atteinte [...] [c]elle de l'écoute et de l'accueil, de l'hospitalité au neuf, qui surgit » (p. 806).

C'est au malaise dans le cohabiter contemporain que nous nous intéresserons ici, en prenant pour cas d'étude la franchise *WATCH_DOGS*. Ceci, en insistant plus particulièrement sur son troisième volet, *WATCH_DOGS LEGION*. Nous verrons comment cette œuvre matérialise le double principe appréciatif et amélioratif de l'utopie appliqué à la conjoncture présente en exacerbant les aspects délétères de l'architecture de forteresse et de l'obsession sécuritaire pour le vivre-ensemble dans un espace-temps autre ou, en d'autres termes, quels discours critiques et réflexifs les jeux de la franchise énoncent à propos de cette conjoncture et quelles alternatives ils proposent en retour.

L'habiter contemporain

Avant de décrire le cohabiter urbain pris à bras-le-corps par la franchise *WATCH_DOGS*, il convient de définir ce que le terme *habiter* signifie. Dans la lignée du philosophe Martin Heidegger (1993 [1951]) et, à sa suite, du géographe Éric Dardel (1990 [1952]), il désigne un « être sur Terre » (Lussault, 2007). Il est question d'une approche « onto-géographique » de l'habiter — l'être étant gravé dans la Terre et la Terre, gravée dans l'être (Berque, 2000) — rendant compte de la projection de l'humain dans l'espace et de son appropriation (Lévy et Lussault, 2003), mais aussi du fait « de penser l'émergence de l'être à partir du lieu de l'être » (Berque, 1996, p. 75).

La question de l'être sur Terre figure en bonne place dans les fictions catastrophiques et post-catastrophiques contemporaines, par exemple (pensons à *After Earth*, *The 100* et *Wayward Pines*, entre autres), nombre de catastrophes résultant de la consommation écologiquement insoutenable de l'environnement et, donc, d'un habiter mortifère appelant à titre de remède l'adoption d'un rapport au monde écologiquement responsable. Toutefois, cette dimension ne doit pas occulter celle, tout aussi pertinente — bien que souvent négligée par les études utopologiques — du cohabiter, c'est-à-dire de l'être ensemble dans l'espace. Il s'agit alors de rendre compte de la dimension spatiale de la socialité, ou encore de la dimension collective de l'habiter (Duret, 2019).

Examiner la question du cohabiter urbain dans les dystopies critiques à la lumière de leur rhétorique utopique nécessite de mettre au jour à la fois le diagnostic posé sur la conjoncture présente et l'alternative proposée pour en pallier les maux. Le constat qui s'impose et figure au cœur de *WATCH DOGS* est que le cohabiter urbain contemporain s'inscrit à la rencontre de deux phénomènes en apparence contradictoires, mais non mutuellement exclusifs, soit une mobilité généralisée doublée d'un « tout-à-la-circulation » et, à l'inverse, la multiplication des enclaves au sein de la ville et, plus largement, de la société, lesquelles découlent, notamment, d'une obsession sécuritaire et d'un rejet de la mixité sociale. À ce constat, l'œuvre analysée dans ce chapitre répond par la proposition d'une « communauté écouménale ».

Habiter, hypermobilité et dromophilie

En géographie, la mobilité est entendue comme l'« [e]nsemble des manifestations liées au mouvement des réalités sociales (hommes, objets matériels et immatériels) dans l'espace » (Lussault et Stock, 2003, p. 622). Dans une société occidentale contemporaine marquée par un accroissement des pratiques mobilitaires (voyages d'affaires et touristiques, immigration, circulation pendulaire, etc.) — qualifiée par certains commentateurs « d'hypermobilité » — une idéologie spatiale dominante valorise la mobilité et fait la promotion de la rapidité et du temps réel

(Lussault et Stock, 2003) ; une société en quelque sorte « dromophile », obsédée par la vitesse et la fluidité des déplacements.

Suivant cela, la ville se voit soumise à la pression des flux et de la vitesse, ce qui affecte, selon Mongin (2013), l'expérience spatio-temporelle de l'habiter, car il s'exerce un double mouvement de déterritorialisation, l'un produit par l'omniprésente marchandisation du capitalisme, et l'autre lié à l'accélération du numérique, car la révolution numérique, en accentuant l'ubiquité et l'instantanéité, a transformé l'habiter en tant que liens tissés avec l'espace et le temps dans le sens d'une globalisation : « Dans un univers désormais plus liquide que solide, plus maritime que terrestre, plus fluide que substantiel, plus immatériel que matériel, les pratiques spatio-temporelles et les modes d'habiter se sont transformés (p. 31). La logique des flux prend le pas sur la logique des lieux, au point où les villes — en particulier les « villes globales » ² (Sassen, 1991) — deviennent des nœuds au sein dudit réseau — des prothèses au service des flux. Dans un tel cadre, la présence d'un réseau global d'infrastructures (aériennes, routières et autoroutières, ferroviaires, maritimes, de télécommunication...) assure et accélère la circulation des flux de données, de biens et de personnes.

La logique dromophile à l'œuvre dans les villes contemporaines, toutefois, ne doit pas occulter l'existence d'un fossé entre les habitants hypermobiles à qui bénéficient les flux globaux et ceux, hypomobiles, qui en sont aliénés et se voient circonscrits, au plan de l'habiter, à l'espace local. Ainsi, « [l']espace de la tranche supérieure est généralement connecté aux communications planétaires et à un vaste réseau d'échanges, ouvert aux messages et aux expériences du monde entier » (Manuel Castells, cité et traduit dans Bauman, 2007, p. 57), alors que l'univers de la tranche inférieure forme des « réseaux locaux segmentés, souvent ethniques [...] coupé[s] du réseau mondial de communication auquel sont connectés les individus de la tranche "supérieure" » (Bauman, 2007, p. 57). Il est donc question, dans ces circonstances, d'un « urbain à plusieurs vitesses » (Mongin, 2013, p. 122) au cœur des villes branchées sur les flux de la mon-

dialisation. Les propos de Chardel et Périès vont dans le même sens :

À l'heure où l'on parle beaucoup de sociétés fluides et inter-dépendantes, les frontières qui s'ouvrent pour favoriser la libre circulation des biens, des personnes et des informations dans certaines régions du monde, tendent à se fermer pour certaines catégories de populations qui se trouvent soumises à un déterminisme géographique et économique redoutable (cités dans Aïm, 2020, p. 107).

Qui dit ouverture aux flux globaux et élimination des obstacles à la libre circulation dit également mise en place de dispositifs sécuritaires afin de réguler et optimiser les réseaux. Il s'agit d'opérer un tri entre les « bonnes » et les « mauvaises » circulations, les premières visant à fluidifier les échanges — au premier chef, les échanges commerciaux — et les secondes renvoyant « à toutes les formes d'obstruction, mais aussi à toutes les formes de menaces que font peser les flux suspects "venant de l'extérieur", maintenant que les "villes ne sont plus fermées" » (Aïm, 2020, p. 101), que les menaces en question soient réelles ou fantasmées, du reste.

Un habiter mixophobe

Se prémunir contre les dangers est historiquement la raison pour laquelle on érigeait des villes enceintes de clôtures ou de murailles (Ellin, 2003), alors qu'aujourd'hui, pleinement branchées sur les flux globaux, c'est précisément en leur sein « que l'on rencontre, sous une forme hautement condensée et donc particulièrement tangible, les insécurités conçues en société » (Bauman, 2007, p. 55).

Les propos de Bauman (2007) sont éclairants pour comprendre ces insécurités. Dans *La peur liquide*, le sociologue présente une série de ruptures marquant le monde contemporain et les défis qu'elles représentent pour ses habitants. La modernité passe de la phase solide à la phase liquide. Les formes sociales deviennent labiles, se décomposent et ne sont plus suffisamment durables pour servir de cadre de référence aux actions humaines

et aux stratégies à long terme. Le pouvoir des institutions politiques de l'État moderne se disperse au profit des lois du marché. Les mesures de protection gouvernementales se réduisent comme peau de chagrin et les liens communautaires n'offrent plus de filet de sécurité, les risques rattachés au marché du travail et à la consommation laissant les individus vulnérables et entraînant concurrence et division. La réflexion, la prévision et l'action à long terme cèdent le pas au court terme. Enfin, il incombe désormais à l'individu seul la responsabilité de résoudre les difficultés engendrées par des circonstances changeantes et insaisissables et, donc, de faire preuve de flexibilité, soit d'une « aptitude à changer rapidement de tactique et de style, à abandonner sans regret ses engagements et ses loyautés, et à profiter des occasions dans l'ordre où elles se présentent plutôt que dans l'ordre de ses préférences personnelles » (p. 10).

À ces cinq ruptures s'ajoutent les affres d'une mondialisation négative, car devant une planète ouverte à la libre circulation, « tout ce qui se produit à un endroit donné influe sur la vie, les espoirs et les attentes des hommes dans le reste du monde » (p. 9). Cette ouverture se montre sélective, se limitant aux échanges économiques, aux capitaux, à la surveillance, à l'information, mais aussi — bien qu'involontairement — aux organisations criminelles et terroristes, qui mettent à mal, chacun à leur façon, l'État-nation et sa capacité d'action. Ce dernier est confronté à un ensemble de risques — nucléaires, écologiques, technologiques et économiques — qui prennent leurs racines non plus à leur propre échelle, mais à celle de la planète (Beck, 2004). Dans un tel contexte, nous dit Bauman (2007), l'ouverture des frontières au niveau mondial n'est plus considérée comme une vertu et donne lieu à une mondialisation négative, car elle

évoque désormais souvent l'expérience terrifiante d'une population hétéronome, désemparée et vulnérable, confrontée à des forces qu'elle ne contrôle ni ne comprend vraiment, voire écrasée par elles ; une population horrifiée de se savoir indéfendable, obsédée par l'étanchéité de

ses frontières et par la sécurité des individus qui vivent à l'intérieur de ces frontières. (p. 10)

Cette conjoncture occasionne une « crainte existentielle », une peur « maintenant installée dans notre quotidien au point de le saturer » (p. 12). On la conjure en optant pour des mesures de sécurité personnelles (systèmes d'alarme, services de sécurité privée, assurances, etc.) et d'autres, nationales, de lutte contre la criminalité et le terrorisme, voire, dans une optique ethno-nationaliste, contre l'afflux de migrants aux frontières. Il est question ici du mauvais remède pour un mauvais diagnostic, car on apporte des solutions locales et nationales inadéquates à des problèmes globaux : « Sur une planète atteinte de mondialisation négative, tous les problèmes fondamentaux [...] sont mondiaux, ce qui veut dire qu'ils n'ont pas de solution locale » (p. 23).

Parmi les mauvais remèdes apportés aux problèmes de la mondialisation négative figurent les dispositifs mis au service de l'obsession sécuritaire. Toujours selon Bauman (2007), cette dernière correspond à « l'anticipation fataliste et dystopique » succédant désormais à « l'optimisme radical et [à la] promesse d'un bonheur durable et universellement partagé » (p. 13) d'une modernité autrefois mue par l'idée de Progrès. Mais aussi à une incitation à porter des actions individuelles là où la solidarité sociale a disparu. En raison d'une incapacité à « ralentir le rythme perturbant du changement, sans parler de prédire et de maîtriser son orientation » (p. 13), et donc à freiner la liquéfaction de la modernité et à étouffer les angoisses d'individus en proie aux ruptures susmentionnées et à une mondialisation négative, on désigne un bouc émissaire sur lequel « décharger le surplus de crainte existentielle » (p. 13), soit l'Autre : le criminel, le terroriste ou le migrant, par exemple. La sécurité devient alors un marché porteur pour les entreprises et le sujet privilégié des discours politiques. Ces discours répondent à la « crise aiguë de l'industrie du traitement du "déchet humain" » (p. 23) occasionnée par la mondialisation négative et la modernité liquide. L'expression « déchet humain » — dont le caractère péjoratif ne vise pas à déprécier ceux qu'elle désigne, mais le caractère inique et

insoutenable de la conjoncture qui les produit — désigne ici les « individus rendus superflus par le triomphe mondial du capitalisme » (p. 26), précarisés dans la foulée de l'expansion de la globalisation des échanges économiques : des travailleurs mis à pied ou disqualifiés, des réfugiés politiques et économiques, etc., venus grossir les flux migratoires ; les exclus de l'hypermobilité, en d'autres termes. Devant l'incapacité d'absorber leur masse croissante, ils

ont désormais remplacé les sorcières et autres créatures malfaisantes, les esprits et le mauvais œil des vieilles légendes. Le nouveau folklore urbain en pleine expansion attribue aux victimes de l'exclusion planétaire le rôle de principal « méchant de l'histoire », tout en recueillant, rassemblant et recyclant ces contes terrifiants dont les insécurités de la vie en ville ont toujours engendré le besoin (p. 35).

Réfugiés et immigrants sont alors « adaptés au rôle d'effigie grâce à laquelle on peut brûler le spectre des "forces mondiales", craintes et haïes parce qu'elles agissent sans consulter ceux qu'elles affectent forcément » (p. 38). On pourrait ajouter que ces « déchets humains » sont non seulement sécrétés et charriés par le réseau global des flux, mais également assignés à résidence dans des espaces ségrégués : ceux du milieu urbain, ou encore les camps, licites ou illicites, de réfugiés. Et dans cette assignation à résidence — ou à camp d'internement —, les dispositifs de surveillance ont un rôle prépondérant à jouer.

Dans le cadre d'une polarisation entre une minorité d'habitants nantis, branchés sur les flux globaux, et une majorité d'exclus de la mondialisation, la peur de l'autre se traduit, à l'intérieur des murs de la cité, par l'instauration d'enclaves, de sorte que « [l]a clôture sépare le "ghetto volontaire" des puissants et les nombreux ghettos imposés aux démunis » (Bauman, 2007, p. 58). En d'autres termes, l'insécurité née d'une modernité liquide où se multiplient les crises et l'accès inégalement partagé aux flux de la mondialisation se traduisent, parmi d'autres problèmes occasionnés sur le plan du cohabiter, par des ségrégations

sociospatiales à même le tissu urbain. Elles sont le fruit d'une mixophobie, entendue comme une « réaction prévisible et répandue à la diversité déconcertante et éprouvante des types humains et des modes de vie qui se côtoient dans les rues des villes contemporaines » (p. 65), laquelle se manifeste par la peur et/ou l'hostilité, mais aussi par une « tendance à créer des îlots de similitude au milieu d'une mer de différence » (p. 66).

Les îlots en question découlent plus largement d'un phénomène bien connu de la sociologie qu'est l'homophilie, soit la tendance des individus à s'affilier à des individus qui leur ressemblent, c'est-à-dire à nouer des relations (amoureuses, amicales, professionnelles, etc.) avec des personnes issues du même milieu socioéconomique, du même profil ethnoculturel et/ou partageant les mêmes valeurs (McPherson, Smith-Lovin et Cook, 2001). En bref,

[I]ncertitude quant à l'avenir, la fragilité de la position sociale et l'insécurité existentielle, qui accompagnent constamment la vie à l'heure de la « modernité liquide » [...] tendent à se concentrer sur les cibles les plus proches et à se canaliser sous forme d'inquiétudes pour la sécurité personnelle, à leur tour condensées en élans ségrégationnistes/exclusionnistes qui mènent inexorablement aux guerres de l'espace urbain (Bauman, 2007, p. 9).

Une architecture de forteresse physique et numérique

Le résultat des guerres de l'espace urbain — de « l'urbanisme sécuritaire » (Garnier, 2002) — est l'émergence d'une « architecture de forteresse » (Davis, 1990). Elle se traduit par la multiplication d'enclaves privées et mixophobes entraînant la dissolution de la société civile et de la sphère privée au sein d'un monde prétendument mobile et sans frontières, un monde de divisions sociales inégalitaires (Hardt et Negri, 2000). De cela témoigne la multiplication des quartiers résidentiels fermés, par exemple, aussi appelés « communautés fortifiées » (Blakely et Snyder, 1997). Ces enclaves sécuritaires volontaires en engendrent d'autres, forcées : des zones de non-droit en milieux défavorisés qui se ghettoïsent sur la base d'un même profil ethnoculturel ou

socioéconomique. Elles entraînent avec elles la réduction de l'espace public et un transfert du pouvoir au profit de la surveillance privée, faite de vidéosurveillance, de contrôle et de traçabilité (Mangin, 2004).

En bref, le tout-à-la-circulation et l'hypermobilité s'accompagnent, dans les milieux urbains contemporains, d'un recul de la mixité sociale sous le coup d'une volonté de démarcation et de séparation spatiales et d'une privatisation de la vie publique, ceci en considération d'une logique d'exclusivisme ou de « clubisation » (Mongin, 2013) par le biais de laquelle les individus — sur la base des phénomènes d'homophilie et de mixophobie — se regroupent et cohabitent en fonction d'affinités électives : même niveau socioéconomique (quartiers résidentiels fermés à l'usage de la classe moyenne aisée et de la classe riche), même employeur (le Willow Campus, par exemple, est un village réservé aux salariés de Facebook et à leur famille), mêmes loisirs (*yacht towns, golf communities, equestrian communities...*), etc.

L'architecture de forteresse est particulièrement visible dans la conception urbanistique de la ville contemporaine, mais on la retrouve également à l'œuvre dans la dataveillance³, par le biais du profilage exercé à l'aide de *Big data*⁴ (Paquette, 2018). Cette forme de tri social⁵ (Lyon, 2003, p. 2) donne lieu à de la ségrégation, qu'elle soit le fait d'entreprises privées ou d'organisations gouvernementales.

Par exemple, les algorithmes de recommandation des plateformes socionumériques profilent leurs usagers en opérant des recoupements parmi les contenus informationnels consommés, évalués et partagés au sein de leurs réseaux, ceci dans l'optique de personnaliser l'offre. Ces réseaux personnels, foncièrement homophiles, deviennent dans l'exercice des « communautés elles-mêmes profilées » (Aïm, 2020, p. 126) au sein desquelles les usagers voient leur accès à une pluralité d'opinions et de contenus culturels limité, de sorte qu'ils sont enfermés dans une « bulle de filtrage » (Pariser, 2011) et peu enclins à faire preuve d'empathie cognitive et émotionnelle envers une altérité algorithmiquement conjurée. En somme, on limite la mixité sociale en accentuant les effets de l'homophilie préexistante et en créant

de nouvelles divisions au sein d'une société réputée ouverte. Cela se fait au détriment du cohabiter, car sous couvert de personnalisation (des offres d'information, des services, des produits...), le profilage algorithmique appuyé sur les données massives opère une

colonisation de l'espace public par une sphère privée hypertrophiée [...] Le danger étant que les nouveaux modes de filtrage de l'information aboutissent à des formes d'immunisation informationnelles favorables à une radicalisation des opinions et à la disparition de l'expérience commune (Paquette, 2018, p. 167).

Il ressort du tri social un morcellement de l'espace public au profit de microcommunautés entre lesquelles règne l'incommunication la plus parfaite, constituant la source où s'abreuvent l'intolérance et la mixophobie, alors même que les flux de la mondialisation favorisent la coprésence de populations hétérogènes au sein des villes et que la modernité liquide accroît la concurrence interindividuelle sur un marché économique marqué par un impératif de flexibilité ; concurrence qui, du reste, compromet les mécanismes de solidarité sociale nécessaires à la mutualisation du risque dans un contexte où se multiplient les crises globales.

Une figure du cohabiter : la communauté imaginée à imaginer

En réponse à un cohabiter compromis par l'architecture de forteresse figure la possibilité d'émergence encore irréalisée d'une « communauté cosmopolite imaginée » (Beck, 2011). Selon Anderson (1996), une communauté est dite *imaginée* en vertu du sentiment d'appartenance éprouvé envers elle par ses membres, à l'instar du lectorat s'identifiant à un même journal quotidien, des citoyens à leur Nation ou des Catholiques à la chrétienté. Le concept permet à Anderson d'appréhender la naissance du nationalisme. La nation est pour lui une communauté politique pensée comme intrinsèquement limitée et souveraine. Imaginée, parce que ses membres ne connaîtront jamais l'ensemble de leurs concitoyens. Ces derniers sont pour l'essentiel anonymes les uns

pour les autres, bien que « dans l'esprit de chacun vive l'image de leur communion » (p. 19).

Suivant la perspective de Beck (2011), une forme de communauté imaginée à l'échelle planétaire pointerait avec la mondialisation : un vaste ensemble moins intentionnel qu'involontaire émergeant dans le contexte de crises globalisées qui entraînent avec elles un « impératif cosmopolite », une collaboration mondiale devenue nécessaire dans un contexte d'interconnexion et d'interdépendance généralisées qui dépasse l'échelle des nations. Il écrit :

Ce qui émerge, c'est la possibilité universelle de « communautés du risque » qui surgissent, s'établissent et deviennent conscientes de leur composition cosmopolite — « des communautés cosmopolites imaginées » qui pourraient advenir avec la conscience que les dangers ou les risques ne peuvent plus, désormais, être socialement délimités dans l'espace et le temps (p. 1346).

Pour Beck, la nature globale des risques crée une nouvelle « destinée civilisationnelle cosmopolite partagée » (p. 1349) ou une nouvelle civilité globale. Dans un tel cadre, les dualismes interne/externe et national/international appliqués aux crises sont surannés et développer la communauté imaginée du cosmopolitisme devient une nécessité pour la survie de tous. Parmi ces crises, on peut compter les affres de la mondialisation négative et de la modernité liquide mis en lumière par Bauman, qui n'épargnent au final que les rares bénéficiaires des flux globaux. En d'autres termes, prendre conscience de l'interconnexion et de l'interdépendance généralisées du monde et des crises qui le traversent revient à reconnaître l'inanité de solutions locales et nationales, et à leur préférer une action collective.

Toujours selon Beck (2011), les médias globaux contribuent à la constitution de communautés cosmopolites imaginées lorsqu'ils couvrent les crises, en ce sens qu'ils en facilitent la réflexivité au sein d'une sphère publique mondiale. Cette réflexivité, comme le montrait déjà Anderson, se présente comme la

reconnaissance consciente du fait que chacun suit, parallèlement à ses congénères, le déroulement des mêmes événements. Leurs effets sont donc ressentis en commun, et ce, parce que tous les subissent et qu'ils marquent les esprits en circulant globalement au sein de la sphère publique. Ainsi, les médias concourent à une communalité dans l'expérience de la crise et du désastre, de sorte qu'un pâtre commun est mis en lumière — un « compatir » —, condition d'émergence d'une communauté cosmopolite imaginée. Dans un tel cadre, les crises telles que les médias d'information les représentent recèlent un « pouvoir de révélation » (Ricœur, 1986) et, donc, une portée herméneutique (Quéré, 2006). D'une part, elles grossissent certains aspects problématiques de la conjoncture présente (la consommation insoutenable de l'environnement pour ce qui est des catastrophes environnementales, l'interdépendance des chaînes d'approvisionnement et l'hypermobilité dans le cas de l'actuelle pandémie de COVID-19, etc.) et entraîne la projection d'un futur sous la forme d'un horizon eschatologique : la fin du monde ou la fin d'un monde en germe dans cette même conjoncture. D'autre part, la crise agit à titre de révélateur d'une communauté imaginée à l'échelle globale, liée par un habiter et un pâtre communs dans un monde où règne un état d'interdépendance et d'interconnexion généralisé. Dès lors, la crise et sa couverture médiatique ont la capacité de mettre en lumière un être sur Terre et un être ensemble cosmopolites et, donc, d'actualiser les liens tissant la communauté cosmopolite imaginée.

Le pouvoir de révélation imputé aux médias d'information s'applique également aux fictions des médias de divertissement, car toute œuvre demeure référentielle dans la mesure où elle « porte au langage une expérience, une manière d'habiter et d'être-au-monde qui [la] précède et demande à être dite » (Ricœur, 1986, p. 38). Cet aspect de l'œuvre s'avère prégnant dans les fictions catastrophiques et post-catastrophiques, par exemple — c'est le cas dans l'œuvre transfictionnelle de David Mitchell, notamment (voir Duret, 2017) —, ceci en raison de leur nature utopique et, donc, de leur structure rhétorique — l'appréciation négative de la conjoncture présente

étant matérialisée dans l'espace-temps qu'est son monde fictionnel. On voit poindre dans ces utopies un certain souhait, en réponse à la lecture méalgique d'un cohabiter marqué par l'architecture de forteresse, soit la pleine réalisation d'une communauté cosmopolite : une communauté imaginée qu'il s'agit encore, pour ses membres, d'imaginer. Nous verrons plus loin que c'est à ce type d'exercice que se prête la franchise *WATCH_DOGS*.

Une communauté écouménale

Au cohabiter compromis par l'architecture de forteresses répond la possibilité d'émergence non pleinement réalisée d'une « communauté cosmopolite imaginée » (Beck, 2011). Le double mouvement d'interconnexion et d'interdépendance planétaires mis en lumière par cette formation sociale en phase de consolidation prend tout son sens avec l'idée de « communauté écouménale » (Duret, 2017, 2019). Ceci, parce qu'il n'est pas uniquement question de prendre conscience de la solidarité qui unit tout un chacun dans la crise et le pâtir, mais de montrer que chaque coup porté meurtrit à la fois la part individuée de son être et sa part écouménale.

Qu'est-ce que l'écoumène ? Il s'agit de l'ensemble des milieux, soit « l'espace de vie construit et habité par les êtres humains » (Lussault, 2017, p. 23). Quant au milieu, il peut être défini en termes ontogéographiques. Suivant Watsuji (2011), il existe un rapport dynamique dans la structure duelle de l'être de l'humain, soit entre ses deux moitiés. Comme l'explique Berque (2011), chacun se présente comme *hito*, être humain individuel, et *aidagara*, moitié formée de « l'entrelien humain », soit les relations que les êtres humains (dimension collective, par opposition à celle, individuelle, de *hito*) entretiennent avec leur environnement et dont l'ensemble donne leur *fûdo*, leur milieu. Cette seconde moitié sort au-delà des limites de la première, l'existence étant prise au sens étymologique d'*ex-sistere*, c'est-à-dire « se tenir hors de soi ». Il s'agit donc d'une « sortie de l'être vers les choses, au-delà des limites de l'identité du corps propre »

(Berque, dans Aubry *et al.*, 2006, p. 64). Chaque personne se caractérise alors par une structure ontologique consistant en « la bipartition de [son] être en deux "moitiés" [...], l'une investie dans l'environnement par la technique et le symbole [le corps médial], l'autre constituée [...] [d'un] corps animal » (Berque, 2000, p. 128). La seconde, nous dit Berque (2000), est interne, physiologiquement individualisée, alors que la première est diffuse dans le milieu.

Suivant cela, parler de l'être de l'humain en termes écouméniaux, et donc de son être au monde, c'est refuser l'ontologie moderne en vertu de laquelle l'environnement et le corps, objectifiés tous deux, sont tenus à distance du sujet humain, car vus comme lui étant étrangers (Berque, 2000). Ce refus s'explique par l'indissociabilité de l'individu — pris en tant que corps animal — et de son corps médial, ce dernier devenant, dans le contexte de la mondialisation — un contexte de « compression du monde et d'intensification de la conscience du monde en tant que tout » (Robertson, 1992, p. 8) —, un *corps écouménal*. Le corps écouménal désigne alors la part collective et globale de l'être présente en chaque habitant du monde. Il ressort de ce qui précède que l'habiter comme être sur Terre est toujours un cohabiter.

Plutôt que de « communauté cosmopolite », nous parlerons donc de « communauté écouménale » afin de désigner le cohabiter en tant que prise de conscience collective d'un *être ensemble sur Terre*. Il s'agit d'un cohabiter encore à imaginer, mais appelé à devenir pleinement effectif en raison de l'ampleur globale des crises qui traversent le corps écouménal, à commencer par les catastrophes environnementale et sociosanitaire actuelles, mais aussi par les ségrégations sociospatiales instaurées par l'obsession sécuritaire et la mise en place de dispositifs de surveillance de masse. Ces crises, de par leur omniprésence dans l'espace public contemporain, ont une portée herméneutique indéniable lorsqu'il est question de penser l'interconnexion et l'interdépendance généralisées aussi bien que l'inanité des réactions mixophobes suscitées à leur contact. Elles amènent à penser que si leurs effets se font sentir sur chaque habitant, c'est qu'il est ontogéographiquement solidaire de ses *cohabitants*.

Multitude et communauté écrouménéale

Si, comme nous l'avons avancé, la prise de conscience d'un pâtre commun sous-tend la communauté écrouménéale, la formation sociale la plus à même de la composer est sans doute la multitude. Il s'agit là du terme retenu par Hardt et Negri (2004) pour conceptualiser les sujets sociaux du monde contemporain vus comme un contrepoids au pouvoir en réseau de la mondialisation, dont les points nodaux sont constitués d'États-nations dominants, d'institutions supranationales et d'entreprises multinationales. Dans ce cadre, la multitude crée de nouveaux circuits globaux de coopération et de collaboration, suscitant rencontres et interactions. Elle rend possible un commun, c'est-à-dire la communication et l'action commune là où les différences — socioéconomiques, culturelles, sexuelles, ethniques et de genre, ou encore pensées en termes de formes de travail, de modes de vie, de visions du monde et de désirs différents — sont maintenues. Dès lors, au pouvoir en réseau s'oppose le contre-pouvoir exercé par le réseau ouvert et expansif de la multitude, d'où il est possible de travailler et de vivre en commun, avec pour aspiration la création d'une société globale alternative apte à résister au pouvoir impérial du capital global et, nous pourrions ajouter, face aux crises elles-mêmes globales que ce dernier engendre (mise en concurrence généralisée et précarisation économique des cohabitants, désastres découlant de la consommation écroumologiquement insoutenable de l'environnement, surveillance fine des flux en vue d'en infléchir les comportements, etc.).

La multitude n'est ni le peuple, ni la masse, ni la classe ouvrière. Alors que la diversité est réduite dans l'unité que présuppose le premier, la multitude se signale par ses différences internes ; elle est « multiplicité de différences singulières » (Hardt et Negri, 2004, p. 7). Si le capital veut faire d'elle un peuple, lui donner une unité organique, la multitude se refuse à faire corps, car elle est une force vitale dénuée de forme, sans occasionner pour autant l'insécurité ni le chaos qu'on lui impute avec l'effondrement de l'ordre social de la modernité, car elle produit du commun. Alors que le principe sous-tendant la masse est l'indifférence, c'est-à-dire la dissolution de la différence dans

un conglomérat uniforme et indistinct, la multitude conserve ses différences sociales internes. Enfin, alors que la classe ouvrière renvoie aux travailleurs salariés et évoque l'hégémonie révolue de la production industrielle, la multitude renvoie à l'hégémonie d'une production sociale (ou « biopolitique »), soit à la production de biens, mais également de communication, de savoirs, d'information, de relations, d'affects et de formes de vie.

La communauté écouménale répond bien à la manière dont la multitude peut se penser en tant que formation sociale. En effet, la multitude constitue une communauté en puissance, susceptible qu'elle est de s'unir, à l'échelle mondiale, de par un sentiment d'appartenance commun et de par la nécessité d'exercer un contre-pouvoir. Ceci, en dépassant les enjeux locaux et nationaux. Si la communauté écouménale existe en puissance, c'est que chacun de ses membres est ontogéographiquement lié aux autres et que nul, sur cette base, ne peut se montrer indifférent aux crises et enjeux globaux auxquels il assiste, qui le préoccupent et qu'il subit. S'identifier à cette communauté ne revient en aucun cas à renoncer aux spécificités propres à chacun. Elle ne réduit aucunement les différences ni la diversité, et elle conserve son caractère labile, car l'unité — toujours temporaire et située — se crée dans la différence et la diversité ; elle naît de la conscience d'une communalité dans l'expérience de la crise meurtrissant l'écoumène, c'est-à-dire d'un compatir. Ainsi, la multitude constitue une communauté imaginée dont les liens, latents, s'actualisent lors de réponses collectives face à la crise et ses effets. Sa force vitale refuse donc moins de prendre une forme totalisante qu'elle ne se cristallise momentanément dans l'action collective en raison de ce qu'elle a en commun au-delà de ses différences : un cohabiter transcendant ontogéographiquement les frontières.

Les principaux enjeux associés au cohabiter contemporain étant posés, voyons maintenant comment la mise en tension entre l'architecture de forteresse et la communauté écouménale figure à même le cohabiter dans la franchise vidéoludique *WATCH_DOGS* et les milieux urbains représentés et simulés.

Le cohabiter dans *WATCH_DOGS*

Trois jeux vidéo forment le cœur de la franchise *WATCH_DOGS*, auxquels s'ajoutent des romans, des sites web et des bandes dessinées : *WATCH_DOGS 1* (Ubisoft Montréal, 2014) (désormais, *WD1*), *WATCH_DOGS 2* (Ubisoft Montréal, 2016) (*WD2*) et, enfin, *WATCH_DOGS LEGION* (Ubisoft Toronto, 2020) (*WD:L*). Au centre de leur intrigue respective figurent la ville intelligente⁶ et l'obsession sécuritaire. Il y est question du dévoilement progressif de conspirations au sein de sociétés marquées par la surveillance numérique, la collusion entre les gouvernements, les entreprises multinationales et le crime organisé, de même que d'une lutte opposant les géants du numérique à des *hackers*.

WD1 et *WD2* se déroulent respectivement dans une version alternative du Chicago et du San Francisco contemporains, des villes devenues « intelligentes » et régies par un système informatique de gestion et de surveillance appelé ctOS, créé par Blume Corporation.

Dans *WD1*, le joueur incarne Aiden Pearce. Au cours d'une mission de piratage informatique, il est mêlé involontairement à un complot impliquant le maire de Chicago, Blume, l'organisation criminelle Chicago South Club et le collectif de cyberactivistes DedSec, pendant fictif d'Anonymous et de LulzSec. Sa quête visant à faire la lumière sur le complot se double d'un dévoilement progressif de l'obsession sécuritaire entraînée par l'implantation du ctOS, un dispositif de surveillance violant la vie privée des habitants de Chicago sous prétexte d'optimiser la gestion de leur ville et de prévenir la criminalité.

WD2, pour sa part, se déroule à San Francisco. Le joueur y incarne Marcus Holloway, un pirate informatique accusé à tort de méfaits par l'algorithme de prédiction criminelle du ctOS 2.0. Ses déconvenues le poussent à rejoindre DedSec. Au fil de ses missions, et avec l'aide des membres du collectif, il mettra au jour et contrecarrera les menaces posées par les géants du numérique sur la vie privée et les libertés individuelles des San-Franciscains, tout en tentant de mettre à bas Blume et le ctOS, désormais implantés mondialement.

L'intrigue de *WD:L*, enfin, opus sur lequel nous nous concentrerons plus particulièrement, se déroule au milieu de la décennie 2020, dans un Londres post-Brexit dystopique. Le joueur ne contrôle aucun protagoniste prédéterminé et incarne une multitude de personnages après les avoir recrutés pour le compte de DedSec. Comme ses deux homologues américaines, la City est pleinement intelligente et surveillée. Une série d'attentats à la bombe et le climat de peur qu'ils entraînent permettent à l'entreprise de sécurité privée Albion d'acquiescer le monopole sur le maintien de l'ordre public, laissant poindre à l'horizon, avec le recul de l'État dans les affaires publiques, un régime corporatiste autoritaire dans lequel sont commis de nombreux abus de pouvoir, de connivence avec le crime organisé et les services de renseignement britanniques, mais surtout avec l'aide du ctOS 3.0, une plateforme devenue, dans sa nouvelle mise à jour, un dispositif de surveillance sophistiqué et omniprésent composé de caméras et de drones de surveillance couplés à des algorithmes de traitement des données et de reconnaissance biométrique. Les différentes missions du jeu visent non seulement à faire la lumière sur la collusion entre Albion, les services de renseignement et le crime organisé, mais également à inciter les citoyens des différents boroughs de Londres à la révolte afin de reprendre leur ville et d'y restaurer le vivre-ensemble mis à mal par un régime autoritaire et mixophobe.

Les trois opus de la franchise *WATCH_DOGS* se situent dans un monde ouvert⁷ et allient le combat à la troisième personne, le jeu de rôle (avec un système de progression du personnage fonctionnant à l'aide de points d'expérience et d'arbres de compétences) et de l'infiltration⁸. Il place les missions de piratage des infrastructures informatiques de la ville intelligente au cœur des défis que doit relever le joueur. Les personnages incarnés sont munis d'un téléphone intelligent qui agit à titre d'interface entre le milieu urbain et eux. Hautement sophistiqué, ce dispositif permet au joueur de pirater les comptes bancaires des habitants, de même que les différents objets connectés à l'omniprésent système ctOS, mais aussi de contrôler des véhicules téléguidés munis de caméras afin d'accéder à des zones physiquement

inaccessibles, des véhicules automobiles, des chariots élévateurs et des bateaux. Toujours à distance, le joueur déverrouille des portes, fait exploser des conduites de vapeur ou de gaz, de même que des systèmes électriques, des grenades ou des cellulaires, autant de solutions pour éliminer des ennemis, les distraire, prendre la fuite ou intercepter quelqu'un. Il peut accéder au profil numérique de chaque citoyen ainsi qu'au système de prédiction criminelle du ctOS et prévenir des actes violents avant qu'ils ne soient commis, provoquer des pannes de courant, interrompre le fonctionnement des détecteurs de mouvement, contrôler les feux de circulation, les ponts, les rames de métro, les portes de garage et les barrières d'accès routier. Enfin, il est en mesure de pirater le contenu des caméras de vidéosurveillance et des webcams qui émaillent l'ensemble de la ville, dans les rues et autres espaces publics comme à l'intérieur des édifices et des résidences privées — en particulier lorsque ces dernières possèdent des technologies relevant de la domotique.

WD:L et l'architecture de forteresse

Dans un ton alternant entre dysphorie et satire, *WD:L* dépeint une Angleterre post-Brexit où l'on a délibérément choisi d'apporter des réponses locales aux problèmes globaux apportés par une mondialisation négative ; des solutions guidées par la mixophobie, où prédominent la sécurité et l'enclavement. L'état de la situation est communiqué au joueur, notamment, par le biais de trois émissions en baladodiffusion intradiégétique : *L'Upload*, *Les Flibustiers* et *Le Cafardeur*. Le joueur peut les écouter lorsqu'il se met au volant d'un véhicule et active l'autoradio.

On apprend dans l'épisode « Médicament amer », de l'émission satirique *Le Cafardeur*, que l'Angleterre a fermé ses frontières. Les importations de nourriture en provenance de l'Europe continentale sont désormais interdites, occasionnant des pénuries, et les médicaments ont déserté les tablettes des pharmacies. Notons ici que malgré cette politique protectionniste, le pays demeure pleinement branché sur les flux globaux de capitaux issus du capitalisme financiarisé et du capitalisme de surveillance (Zuboff, 2019), alors qu'un ensemble de multinationales fictives y

ont leur succursale, y mènent des activités commerciales et endossent le rôle d'antagonistes, aux prises qu'elles sont avec le groupe d'hacktivistes DedSec.

Le repli sur soi se traduit non seulement par une coupure des flux de biens, mais aussi des flux d'êtres humains, suivant une gestion inhumaine des « déchets humains » aux accents résolument mixophobes, alors que des mesures gouvernementales visent à limiter l'immigration et à refouler les migrants à la frontière après un séjour dans des camps d'internement. Ainsi, l'information du jour, dans l'épisode « Blagues d'immigration », du *Cafardeur*, est la déportation de 4 000 immigrés clandestins dont le seul « délit c'est d'exister » (Ubisoft Toronto, 2020). Andy, l'animateur, ironise alors sur le caractère xénophobe de la décision avec Alice, sa co-animatrice, proposant des critères d'anglicité pour départager les citoyens dignes ou non de demeurer au pays :

Allez hop, tout le monde dehors, pas d'exception. Toi aussi, Alice ! C'est pour le bien de la nation. À moins que tu puisses prouver que ta famille est sur la tapisserie de Bayeux, en train d'acclamer le roi Harold à la bataille de Hastings en 1066... Sinon ouais, dehors. Non, en fait, Bayeux, c'est pas assez anglais [...] attends, attends... Tu dois prouver que tes ancêtres ont taillé les pierres à Stonehenge, voilà... Alors tu prouves ou tu vires de mon pays (Ubisoft Toronto, 2020).

Pour ajouter à l'absurdité du propos, il suggère ensuite de prolonger les falaises de Douvres « d'au moins dix-huit mille kilomètres... pour entourer toute l'île », considérant « qu'elles cassent pas des briques, en matière d'anti-immigration » (Ubisoft Toronto, 2020). La satire use ici de l'hyperbole pour dépeindre une architecture de forteresse englobant le pays tout entier dans une volonté de ségrégation ethnonationaliste.

Sur un ton plus sérieux, le propos de l'épisode « Dictateurs en démocratie », de l'émission *Les Flibustiers*, illustre bien comment l'Angleterre dystopique de *WD:L*, en proie à la mondialisation négative, conjure les craintes existentielles que suscite

cette dernière en mobilisant la peur de l'étranger. N'hésitant pas à dresser un parallèle entre les politiques anti-immigration en vigueur et les mesures fascistes de l'entre-deux-guerres, Helen, une analyste invitée, montre comment un « homme providentiel », l'ancien Premier ministre (fictif) Dev Hassani a séduit les électeurs britanniques en offrant des solutions simples à des problèmes prétendument simples : « On comprend alors que le discours sur l'immigration puisse sembler légitime, car un pays peut vouloir contrôler ses frontières et dire pour cela : "nous allons arrêter les flux migratoires" », avant d'enchaîner : « les fascistes s'appuient sur des récits mettant en scène des ennemis et des changements profonds. Je pense d'ailleurs qu'il s'agit là de leur particularité. Représenter l'adversaire pas simplement comme un contradicteur, mais comme une menace existentielle, quelqu'un de mauvais » (Ubisoft Toronto, 2020). Un bouc émissaire est alors désigné et nourrit la mixophobie ambiante.

Le parallèle avec le fascisme est renforcé de plusieurs autres façons. Une bande-annonce diffusée par Ubisoft dans le but de promouvoir la sortie du jeu illustre les abus de pouvoir commis par les autorités dans le Londres dystopique du futur. Une paraphrase du poème « Quand ils sont venus chercher... », écrit par Emil Gustav Friedrich Martin Niemöller (2021 [1942]) afin de dénoncer l'inaction de la population allemande devant les exactions du régime nazi, est, à ce titre, significative. Le poème original va comme suit :

*Quand ils sont venus chercher les communistes,
Je n'ai rien dit;
Je n'étais pas communiste.*

*Quand ils sont venus chercher les syndicalistes,
Je n'ai rien dit;
Je n'étais pas syndicaliste.*

*Quand ils sont venus chercher les Juifs,
Je n'ai rien dit;
Je n'étais pas Juif.*

*Quand ils sont venus chercher les catholiques,
Je n'ai rien dit;
Je n'étais pas catholique.*

*Puis ils sont venus me chercher,
Et il ne restait plus personne pour protester.*

Dans la bande-annonce, l'œuvre de Niemöller adaptée à la réalité de *WD:L* devient :

*D'abord, ils sont venus chercher les étrangers,
Et je n'ai rien dit;
Parce que je n'étais pas un étranger.*

*Ensuite, ils sont venus chercher les protestataires,
Et je n'ai rien dit;
Parce que je n'étais pas un protestataire.*

*Ensuite, ils sont venus chercher les journalistes,
Et je n'ai rien dit;
Parce que je n'étais pas un journaliste.*

*Ensuite, ils sont venus chercher les artistes de rue,
Et je n'ai rien dit;
Parce que je n'étais pas un artiste de rue.*

*J'ai réalisé qu'ils finiraient par venir pour moi.
Il n'y aurait plus personne pour parler à ma place.
(Ubisoft, 12 juillet 2020)*

C'est au fascisme également que le Centre d'accueil européen (CAE) fait écho. Exploré par le joueur dans le cadre de la mission « Lost in the Process », il s'agit d'un camp d'internement aux allures de bidonville dans lequel les migrants en attente de déportation sont incarcérés, maintenus dans des conditions précaires et soumis à la violence physique des gardiens de sécurité. Le CAE se trouve dans le stade de cricket The Oval, à Londres, réaffecté pour l'occasion. Il convoque le spectre de cet autre stade, le Vélodrome d'Hiver, mobilisé par le gouvernement de Vichy pour y regrouper en 1942 les Juifs victimes des rafles,

avant qu'ils ne soient envoyés vers les camps de concentration. Le CAE emblématise une forme d'ethnonationalisme ouvertement xénophobe. Il est présenté par les différents discours critiques et satiriques du jeu comme une réponse ségrégationniste à la mondialisation négative, comme un refus catégorique de la mixité sociale, alors que l'Autre se voit placé de force dans un ghetto dont les accès sont rigoureusement gardés par des dispositifs de sécurité. Ainsi, la peur de l'altérité se matérialise sous la forme d'enclaves fortement visibles dans *WD:L*, confinant l'étranger dans les limites d'un espace exclusionnaire.

Significativement, la gestion inhumaine du « déchet humain » se voit dépeinte de manière dysphorique lorsque l'on découvre les raisons expliquant la disparition mystérieuse de migrants au CAE (missions « *Lost in the Process* » et « *Clan Kelley's New Export* »). À la suite d'une enquête, le joueur apprend l'existence d'un trafic d'organes dont les réfugiés du camp sont victimes. Une fois les organes prélevés, les corps sont brûlés dans l'incinérateur de Southwark, devenant littéralement des déchets dont on dispose froidement après usage.

Ajoutons que des formes bien davantage opaques et larvées de ségrégation sont rendues visibles à travers des fichiers piratés où l'on apprend que le dispositif de surveillance mis en place à Londres — pendant numérique de l'architecture de forteresse — opère un tri social au sein de la population, dont la fonction est de départager les habitants représentant une menace pour la société de ceux à qui l'on permet de circuler librement, instaurant dans la foulée un régime de circulation à plusieurs vitesses. Dans la catégorie des menaces identifiées figurent — en sus des criminels et terroristes recherchés — les personnes dont les critères d'anglicité s'avèrent insuffisants aux yeux des autorités. Ainsi, une note de service adressée au personnel d'Albion (fichier texte « *Station d'Albion Kennington* », Ubisoft Toronto, 2020) nous apprend que les drones d'identification en circulation dans toute la ville opèrent des catégorisations parmi les habitants en fonction du lieu de naissance de leurs parents et que les immigrants de deuxième génération doivent automatiquement subir un contrôle d'identité. Le contrôle accru vécu par ces der-

niers contribue, du reste, à créer des enclaves jusque dans les relations amoureuses, alors qu'une conversation par messagerie texte fait état des hésitations d'une femme prénommée Jodie à se marier et à fonder une famille, par peur que son conjoint Rifat, dépourvu de la citoyenneté britannique, soit expulsé du pays :

*JODIE : le mariage, ça donne plus le droit de résidence
Rifat*

*RIFAT : et alors ? je cherche pas à me marier pour
le drt de résidence*

*JODIE : ouais ben je veux pas attendre un enfant de
toi pendant que tu te fais déporter en fait (fichier
texte « Passage du London Bridge », Ubisoft
Toronto, 2020).*

WD:L signale ainsi une Angleterre dystopique où règnent la mixophobie et la ségrégation en réaction aux flux migratoires qui la traversent dans le cadre d'une mondialisation négative. Cela donne lieu à une obsession sécuritaire où dispositifs de surveillance et firmes de sécurité privées sont mis au service d'un ethnonationalisme fascisant.

Toutefois, le jeu propose au joueur d'orchestrer la lutte contre cette obsession en canalisant les forces de la multitude, actualisant ainsi les liens latents de la communauté écrouménéale. Il s'agit ici de lutter non plus contre la crise occasionnée par la gestion du « déchet humain », mais contre la réaction sécuritaire suscitée par celle-ci et les enclaves qu'elle érige. Un tel effort se fait dans l'opposition face à une entreprise concurrente, dont l'objectif est de faire de la multitude une myriade de microcommunautés calculées, résultat d'une architecture de forteresse numérique.

***WATCH_DOGS* et l'obsession sécuritaire contemporaine**

Le projet fasciste de « nettoyage ethnique de l'Angleterre » (*Le Cafardeur*, épisode « Si je vois, j'en parle », Ubisoft Toronto, 2020), dans *WD:L*, rend compte sous une forme exacerbée de l'obsession sécuritaire accompagnant la modernité liquide. L'Autre, le migrant, y devient le bouc émissaire d'une société

subissant les affres de la mondialisation, sur lequel on décharge un « surplus de crainte existentielle » (Bauman, 2007, p. 13).

Au-delà de cette réaction ethnonationaliste opposée aux mouvements migratoires, l'obsession sécuritaire traversant la conjoncture actuelle, représentée et mise en simulation dans la franchise, se traduit par la volonté de monitorer et de réguler l'ensemble des flux et d'en prédire les comportements à venir, ceci afin de prévenir tout danger et toute menace potentiels. C'est qu'elle relève à la fois de l'obsession hypercartographique et de l'obsession prédictive, traduites toutes deux par le monitoring en continu, en temps réel et de manière algorithmiquement assistée des différents flux de biens, de personnes et d'informations animant la ville et le monde, ce qui inclut leurs états et comportements passés, présents et futurs. L'objectif ultime est de conjurer l'incertitude, et, par le fait même, les crises qui surviendraient dans un tel contexte. Pour les gouvernements, cela passe par l'anticipation des actes criminels et terroristes, mais aussi des stases survenant dans les réseaux de transport, par exemple. Pour les entreprises, l'hypercartographie et la prédiction procèdent, entre autres, par la limitation des baisses de la croissance économique, alors que les algorithmes de recommandation et le marketing intelligent arriment plus finement la surproduction de biens et de services avec la surconsommation (Bonenfant *et al.*, 2013), par l'anticipation des mouvements financiers avec le trading haute-fréquence (c'est-à-dire l'usage d'algorithmes à des fins d'investissements sur les marchés boursiers), etc.

Les obsessions hypercartographique et prédictive contemporaines s'accompagnent d'un fractionnement du regard surveillant. Ce dernier se caractérise, selon Sadin (2009), par un « éclatement dans les modes de connaissance des personnes » (p. 82) et, plus largement, de l'ensemble des flux. Une « agrégation globale de données » et une « forme massive de connaissance des personnes » (p. 82) et des flux ne sont pas exclues à l'avenir, toutefois. Une surveillance globale, massive et centralisée constitue d'ailleurs aussi bien le fantasme d'une société obnubilée par la sécurisation de ses flux qu'un horizon dysphorique

pour les personnes sur lesquelles elle s'exercerait. Mais dans les faits, il ne faut pas voir la surveillance comme un tout unifié, car elle résulte d'une pluralité de technologies (interconnexion généralisée des réseaux de télécommunication, géolocalisation, vidéo-surveillance, bases de données, biométrie, puces RFID et nanotechnologies) et d'acteurs (entreprises, États, particuliers) dont les finalités varient (Sadin, 2009). Il est alors question d'une « *prolifération* non hiérarchisée, polycentrique, et à objectifs multiples » (Sadin, dans Sadin et Quessada 2010, p. 79, l'auteur souligne) de la surveillance, qui se montre alors distribuée.

WATCH_DOGS illustre bien l'hypercartographie à travers la simulation du système d'exploitation urbain ctOS chargé de monitorer les flux et réseaux des villes intelligentes — circulation automobile, rames de métro, réseaux électriques, de gaz et d'aqueduc —, et ce, en temps réel, mais aussi de les réguler et de les optimiser, en plus de suivre finement les flux de personnes avec ses caméras de surveillance, ses drones, ses points de contrôle et son système de traçage en temps réel.

Comme en témoigne un documentaire intradiégétique présenté à la suite de la mission introductive de *WD2*, après le ctOS original vient le ctOS 2.0, un système sachant tirer profit de l'internet des objets et de ses plus de 6,4 milliards d'appareils connectés à travers le monde. Ces derniers servent « désormais de points de collecte, consignnant nos trajets et gestes quotidiens pour un système plus sûr et plus intrusif » (Game Movie Land, 2016, 0:06:22). À la cartographie de la ville s'ajoute donc celle de ses habitants et de leurs comportements :

Les jouets analysent les enfants et communiquent leurs habitudes de jeu aux services commerciaux. Les appareils, consoles et systèmes de sécurité domestiques ouvrent votre intimité à des sociétés. [...] Les compagnies d'assurance emploient des algorithmes pour surveiller vos habitudes et limiter vos remboursements. Les médecins prédisent l'année de votre mort. (0:06:45)

L'extrait précédent témoigne non seulement d'une tendance à l'hypercartographie, mais aussi d'un fractionnement du regard

surveillant : ce sont les services commerciaux des compagnies de jouets, les compagnies d'assurance et le système de la santé, entre autres, qui surveillent. Mais ce fractionnement s'exprime, dans le cadre de récits conspirationnistes, sur le mode de la collusion entre les corporations et les différents paliers gouvernementaux. Ce qui fait dire à la narratrice du documentaire susmentionné, convoquant une figure classique de la « littérature surveillante » (Aïm, 2020), que « Big Brother ne travaille plus seul. Des milliers de petits frères surveillent et enregistrent vos faits et gestes » (0:06:36).

Quelques exemples témoignent d'un tel fractionnement du regard et de sa tendance collusive. Dans *WD1*, les données capturées par le ctOS de Blume alimentent dans le même souffle le système de prédiction criminelle des forces de l'ordre de Chicago, permettant d'anticiper et d'empêcher la perpétration d'actes violents. Dans *WD2*, les données issues du ctOS 2.0 et du réseau socionumérique !Nvite (pendant fictionnel de Facebook), sont mobilisés dans une tentative de microciblage électoral en vue de favoriser la réélection d'un membre du Congrès (mission « Power to the Sheeple »). De plus, le géant du numérique Nudle (Google) fournit les données biométriques des propriétaires de ses voitures intelligentes à Blume en échange d'un accès aux données personnelles des San-Franciscains collectées par le ctOS, alors que dans un même esprit de partenariat, l'entreprise de domotique Haum (Nest) fournit les données comportementales de ses usagers à des compagnies d'assurance (mission « Haum Sweet Haum »). Dans *WD:L*, enfin, le ctOS 3.0 alimente en données publiques et privées le programme FILAMENT — équivalent fictionnel du programme PRISM de la NSA — mis en place par les services de renseignement britanniques afin d'effectuer un suivi permanent de l'ensemble de la population londonienne. Dans les trois cas, la surveillance s'incarne dans une entité bicéphale, à la fois publique et privée.

En brossant le portrait dysphorique et conspirationniste d'une surveillance contemporaine marquée par l'hypercartographie, la prédiction et le fractionnement du regard surveillant, la franchise *WATCH_DOGS* n'en convoque pas moins le spectre d'une sur-

veillance globale, massive et centralisée reposant sur la synthèse des différentes sources de données. Au fil des jeux et de leurs intrigues respectives, les bases de données sont en effet graduellement décloisonnées et l'ensemble des flux informationnels constituant un double numérique de la ville intelligente et de ses habitants converge vers un même point, l'algorithme prédictif Bellwether mis au point par Blume afin d'identifier toute menace à la sécurité nationale, d'orienter les comportements des marchés financiers et d'infléchir le cours des élections, anticipant et neutralisant, à terme, toute crise ou menace, et donnant lieu à une société stable, prévisible et sécuritaire.

Le tri social

Dans le cadre de la conjoncture actuelle, les efforts conduisant à la libre circulation des flux de données, à l'échelle globale des entreprises et des gouvernements auxquels ils bénéficient, se traduisent par la captation systématique des signaux et des traces⁹ laissés par les habitants des villes intelligentes, les usagers des plateformes socionumériques et du web, les consommateurs, etc. Leur traitement automatisé, suivant une logique de profilage, favorise un tri social d'un haut niveau de granularité. La multitude est découpée en catégories fines, en fonction de critères spécifiques tels que l'âge, le genre, l'ethnicité, le revenu, les habitudes de consommation, les loisirs, les obédiences politiques et religieuses, etc. Cette découpe s'accompagne du réagencement de la multitude sous la forme de microcommunautés regroupant non pas des individus, mais des *dividuels*.

Fonctionnant sur la base d'un tri social, la surveillance numérique contemporaine s'intéresse moins à l'individu qu'au « dividuel » (Deleuze, 1990), en effet. Le regard que porte cette forme de surveillance sur l'individu compromet son caractère indivisible et en fait un être segmenté, fractionné, divisé en données mathématiquement calculables, que l'on peut étudier statistiquement. Ainsi, le dividuel rend compte de la disparition de l'individu alors qu'il est pris dans les flux du contrôle exercé par les machines, soit, aujourd'hui, les algorithmes (Cardon, 2015) et, à plus forte raison, les algorithmes prédictifs.

Les microcommunautés sont donc construites sur la base de calculs algorithmiques articulant entre elles les affinités (goûts en matière de divertissement, genre, préférences sexuelles, etc.), mais aussi les similitudes dans les critères d'exclusion (faible cote de crédit, présence d'un casier judiciaire, profération de propos haineux sur les plateformes socionumériques, etc.).

La surveillance numérique contemporaine en général et Big data en particulier appréhendent les êtres humains, pris en tant qu'êtres individuels, par le biais de données mesurables et traduisibles en termes probabilistes. L'individu ne constitue plus une unité fondamentale, mais bien un ensemble de comportements décomposés en flux d'information : comportements d'achat, de partages de contenus, de consultations d'articles, de visionnements de films, d'écoutes musicales, de lectures, de mentions « j'aime », de courriels, de commentaires, d'évaluations, de navigation sur des pages web, de déplacements géolocalisés, etc. Les calculs effectués par les algorithmes prédictifs en vue d'anticiper les comportements des personnes reposent en grande partie sur des corrélations statistiques issues du rapprochement de caractéristiques individuelles. En d'autres termes, les algorithmes en question regroupent des personnes qui, au sein de la multitude, partagent des affinités électives (amateurs de poneys, consommateurs de séries policières scandinaves...) ou dont les comportements déviants recèlent un air de famille (propos haineux sur les plateformes socionumériques, possession d'armes à feu, consultation de sites associés à des groupes terroristes...).

Si la multitude forme une communauté écroulée sur la base d'une prise de conscience de la communalité de l'expérience du pâtir vécue au contact de crises globales, elle est néanmoins traversée par les forces structurantes opposées d'algorithmes chargés, dans le cadre de la surveillance numérique, de la segmenter en autant de microcommunautés qu'il existe de critères individuels jugés pertinents aux yeux des acteurs de la surveillance, ces derniers ayant pour objectif de prédire et/ou d'infléchir les comportements de segments homophiles de la multitude. Une telle segmentation rend calculable, et donc prévisible, une forma-

tion sociale hétérogène et diversifiée. Ceci, toujours, dans une optique sécuritaire.

En somme, la communauté écrouménéale est construite de l'intérieur par ses membres, lesquels sont imprégnés du sentiment de partager une condition commune, alors que les micro-communautés calculées sont élaborées à partir d'une intervention extérieure et sur la base des liens affinitaires de leurs membres respectifs. La première est hétérogène, unité dans la dissemblance, alors que les secondes sont homogènes, unité dans la ressemblance. La première représente une force collective mobilisable pour l'action, alors que la seconde constitue « un échantillon ou une banque de données qui peuvent être analysés et exploités à des fins commerciales, gouvernementales ou autres » (Paul Patton, cité dans Aïm, 2020, p. 79), sans que les membres des microcommunautés aient conscience des affinités en fonction desquelles ils sont réunis. Ces derniers sont dépourvus de la capacité de se penser en tant que communautés — ni imaginées ni à imaginer, elles sont inimaginées — et ne sont donc pas en mesure de *faire*, soit d'agir sur la base d'une solidarité dans le pâtir, car leurs forces sont canalisées, en amont, par une intentionnalité dont l'objectif est de leur *faire faire* : leur faire consommer des biens ou des produits culturels sur la base de recommandations personnalisées, leur faire « sur-partager »¹⁰ des informations relevant de leur intimité lors d'interactions sur les plateformes socionumériques (Agger, 2012), et ainsi de suite.

À ce *faire faire* est conjoint un *faire subir*, car le tri social ne se limite pas à créer des catégories pour y ranger des traits individuels et convier quiconque à poser des gestes ; il préside au traitement personnalisé que chacun reçoit en fonction du profil établi. Ainsi en est-il de l'utilisation des logiciels de prédiction criminelle tels que *Beware*, par exemple. Ce dernier fournit en temps réel des « pointages de menace » aux policiers lors d'interventions en opérant un profilage multidimensionnel résultant du croisement de données spatiales (lieu et quartier de résidence) et sociodémographiques (âge, sexe, réseau social, statut économique...). Sur la base de ce pointage discriminatoire, les personnes interpellées font alors l'objet d'un traitement différencié

de la part des forces de l'ordre, selon qu'elles représentent ou non une menace élevée (Guthrie Fergusson, 2017).

La dividualisation et le morcellement de la multitude en microcommunautés calculées sont particulièrement visibles dans *WATCH_DOGS*. Dans *WD1*, le système de prédiction criminelle du ctOS distingue les victimes et les agresseurs potentiels en couplant un dispositif de reconnaissance faciale à un algorithme prédictif. Les critères pertinents, dans le cadre de cette entreprise de catégorisation, ne sont pas divulgués. Toutefois, dans « Hello World », la mission introductive de *WD2*, on apprend que Marcus Holloway a été condamné pour un crime qu'il n'avait pas commis alors que ce même système l'avait désigné comme un criminel potentiel. La mission a pour objectif de s'introduire dans le centre de données de Blume et d'effacer le profil ctOS de Holloway. C'est là qu'apparaissent clairement à l'écran les critères de catégorisation de l'algorithme, alors que se côtoient l'origine ethnique, le lieu de naissance, la profession, les activités en ligne et le dossier criminel. Significativement, lorsque Marcus efface son passé criminel et toute trace d'activité séditeuse, ne laissant que les données sociodémographiques, son pointage de menace demeure élevé, suggérant que son origine afrodescendante et le fait qu'il soit sans emploi concourent à le classer comme individu potentiellement dangereux.

Dans *WD2*, toujours, une enquête menée par le même Marcus au cours de la mission « ProviBlues » révèle que la compagnie d'assurance éponyme fait monter la prime associée aux soins de santé de certains clients en vertu d'une clause de risque. Elle surveille leurs habitudes alimentaires via leur historique d'achats et applique une hausse automatique aux consommateurs d'alcool et de malbouffe, départageant ainsi les hygiènes de vie saine et malsaine.

La mission « Automata », dans *WATCH_DOGS 2 : Human Conditions*, une extension du jeu *WD2*, nous apprend que la nouvelle voiture autonome développée par Nudle s'appuie sur l'algorithme *LifeScore* chargé de déterminer, en cas d'accident, quelles vies humaines seront épargnées en priorité en fonction de

critères tels que l'emploi, le revenu, le réseau social, l'état de santé et l'existence (ou non) d'un casier judiciaire.

Dans *WD:L*, enfin, nous avons vu que les drones d'identification d'Albion opéraient des catégorisations au sein de la multitude en départageant les citoyens répondant ou contrevenant à des critères d'anglicité établis par un régime fascisant. Ce tri social se traduit par un traitement différencié et inique de la population opéré par les forces de l'ordre sur la base de traits individuels (lieu de naissance ou origine ethnoculturelle).

Dans ces multiples exemples, les personnes catégorisées sur la base de calculs algorithmiques forment à leur insu des micro-communautés dont l'existence a pour unique but de répondre à l'obsession sécuritaire et dont les conséquences sont d'ériger de nouvelles divisions — opaques, tendancieuses et insidieuses — au sein de l'architecture de forteresse. Les traits individuels retenus créent en leur sein une certaine homogénéité sociale : il y a les personnes potentiellement dangereuses pour la société ou non (*WDI*), celles dont l'hygiène de vie est réputée saine ou malsaine (« ProviBlues »), les êtres humains dont l'existence a une faible valeur et ceux dont elle est établie comme moyenne ou haute (« Automata ») et, enfin, les Anglais « de souche » et les étrangers (*WD:L*). Et si ces personnes ont conscience de subir un préjudice, elles ne sont aucunement au fait de la solidarité qui les unit en tant que microcommunautés dans le pâtir.

***WATCH_DOGS* et la lutte pour la structuration de la multitude**

Au cœur de la franchise *WATCH_DOGS* figure une lutte visant à donner forme à la multitude. DedSec incarne les efforts mis en place pour actualiser les potentialités de la multitude en tant que communauté écrouménale dans le combat mené contre l'obsession sécuritaire au sein des villes intelligentes. À l'opposé, les corporations incarnent — dans leur rôle d'antagonistes — les forces larvées qui, exacerbant le phénomène préexistant de l'homophilie et tablant sur la mixophobie, cloisonnent et morcellent la multitude, individualisent les personnes qui la composent

et accentuent le phénomène d'architecture de forteresse dans son volet numérique.

Aux tentatives de dividualisation, *WATCH_DOGS* oppose un projet, mené par DedSec, visant à canaliser les forces de la multitude en vue de se libérer de la surveillance et de la ségrégation.

La multitude comme force de calcul

Dans *WD2*, la mise en forme de la multitude se compare à celle du mouvement hacktiviste Anonymous, dont DedSec représente le pendant fictionnel¹¹. Anonymous est composé d'un « ensemble de protestataires adeptes de la mise en visibilité des problèmes de société préoccupants [restrictions des libertés individuelles et de l'accès à l'information, par exemple], renforçant les mouvements sociaux généralement oppositionnels — et convertissant un mécontentement informel en des formes tangibles » (Coleman, 2013, p. 2), notamment par le biais d'actions de piratage informatique. Au plan organisationnel, il s'agit d'un réseau d'acteurs sociaux lâche, sans hiérarchie, mais suffisamment cohérent pour ne pas tomber dans le chaos (Coleman, 2013). Le mouvement s'étend à l'échelle globale pour répondre à des enjeux eux-mêmes globaux : les inégalités de revenu (appui au mouvement Occupy), les atteintes à la démocratie (Printemps arabe) et à la diversité sexuelle (représailles contre les lois homophobes promulguées au Nigeria et en Ouganda), le racisme (opérations StormFront et KKK contre les suprémacistes blancs et le Ku Klux Klan, appui au mouvement Black Lives Matter...), et d'autres encore.

Anonymous s'oppose largement à la mixophobie, comme en témoignent les exemples d'opérations précédents, et représente une organisation sociale labile qui se cristallise lors d'actions ponctuelles. Enfin, il articule la diversité propre à la multitude dans le cadre de luttes collectives sans chercher à lui donner une forme rigide ni à araser les différences.

DedSec reprend la structuration de la multitude d'Anonymous. Comme lui, il en canalise momentanément les forces vives afin de défendre des enjeux spécifiques, et ce, à travers des efforts actifs et passifs de participation. Actifs, lorsqu'il est question de contribuer directement à des attaques (pirater des serveurs dans

le but de faire fuiter des informations sensibles, par exemple). Passifs, lorsqu'il est question de mettre à disposition sa force de calcul (lors d'attaques en déni de service¹², notamment). Les deux sont visiblement à l'œuvre dans *WD2*. Si Marcus Holloway intègre une clique composée de quatre membres, qui sera au cœur des différentes missions du jeu, DedSec constitue plus largement un réseau global d'adhérents dont certains sont mis à profit de manière ponctuelle (à titre d'informateurs, par exemple). À ces adhérents s'ajoutent des sympathisants appelés des *followers*. En téléchargeant une application sur leur téléphone intelligent, ces derniers intègrent un réseau appelé *Botnet*, grâce auquel ils placent leur force de calcul à disposition de DedSec et l'assistent indirectement dans ses opérations de piratage. À mesure que les actions de Marcus et de son groupe gagnent en notoriété, leur nombre de *followers* augmente. Sur le plan de la mécanique de jeu¹³, ces derniers sont analogues aux points d'expérience des jeux de rôle. Lorsqu'une mission est accomplie, le joueur est récompensé sous la forme d'un gain d'expérience et peut transformer les *followers* en compétences et en habiletés dans le cadre d'un système de progression. Concrètement, cela se traduit, entre autres, par des capacités de piratage et de maniement des armes accrues, auxquelles s'ajoute une augmentation de la capacité de traitement des données piratées sur les serveurs des organisations antagonistes (Blume, notamment). En d'autres termes, la multitude intégrée à la mécanique de jeu sous la forme d'un *Botnet* concourt passivement, mais volontairement, aux opérations de lutte contre la surveillance de masse et ses effets délétères sur le cohabiter. Elle s'actualise ainsi sous la forme d'une communauté écouménale alors qu'elle participe, en tant que réseau global, à une lutte contre des organisations, elles-mêmes globales, et leurs actions délétères.

Le Census system ou la génération procédurale de la multitude

La multitude se voit articulée à même la mécanique du jeu *WD:L*, également, mais selon des modalités différentes de celles de l'opus précédent.

Plusieurs jeux vidéo témoignent d'un décentrement en fonction duquel le joueur n'incarne plus un héros individuel mais un groupe, passant alors d'un personnage à l'autre au gré du récit ou en fonction des compétences requises — différemment réparties entre chacun — pour venir à bout d'une quête ou d'une mission. C'est le cas de plusieurs jeux de rôle vidéo, à l'instar de la franchise *Final Fantasy* (Square/Square Enix, 1987), de *Chrono Trigger* (Square, 1995) et, plus récemment, de *Darkest Dungeon I et II* (Red Hook Studios/Sickhead Games, 2016 ; Red Hook Studios, 2021). Dans certains autres, ce décentrement se traduit par l'incarnation plus large d'une communauté. On peut citer *State of Decay* (Undead Labs, 2013), par exemple, dont l'objectif consiste à survivre dans un monde ravagé par une épidémie de morts-vivants. Si le joueur entame une partie en incarnant un personnage prédéterminé, une série de péripéties le conduiront à bâtir une communauté de survivants. Lorsque des liens d'amitié et de confiance sont noués avec les autres membres, il devient possible de les incarner eux aussi à tour de rôle. Il n'est plus question, alors, de survie individuelle, mais de survie à l'échelle de la communauté tout entière.

WATCH_DOGS opère un décentrement similaire tout en le radicalisant. Si *WD1*, très proche du film noir dans sa thématique et sa narration, a pour protagoniste le justicier solitaire Aiden Pearce, incarné tout du long par le joueur, l'esprit de groupe est davantage cultivé dans *WD2*, Marcus Holloway, le protagoniste, évoluant au sein de DedSec. Toutefois, à l'exception de Sitara et de Wrench, qu'il contrôle brièvement lors de la mission finale, le joueur ne prend en main que ce seul personnage. En la matière, *WD:L* se distingue des opus précédents, car il est désormais possible d'incarner un choix d'individus parmi les millions procéduralement générés par le jeu dans le but de peupler la ville de Londres. De surcroît, le joueur peut passer d'un personnage à l'autre en fonction des compétences qui lui sont propres et de la nature des missions ; il incarne donc une multitude, une légion, plutôt qu'un sujet individuel ou un groupe restreint de personnes. La mécanique de *WD:L* confère à la multitude le statut de protagoniste ou de héros, puisque tout un chacun est suscep-

tible de rejoindre DedSec et de participer au large mouvement de résistance opposé à la dérive sécuritaire.

À la base de la simulation de la multitude peuplant les rues londoniennes figure un programme informatique développé tout spécialement pour *WD:L* : le Census system. Les caractéristiques sociodémographiques et ethnoculturelles de la population générée de manière procédurale reflètent la mixité sociale du Londres référentiel, car elles se déclinent dans les mêmes proportions et suivant la même diversité que la population réelle, étant appuyées par les données de recensement du Royaume-Uni (Favi, 26 octobre 2020). Ainsi, le joueur, comme le lui apprennent les profils des personnages auxquels il accède à l'aide de son téléphone intelligent, est susceptible d'incarner, au choix, des individus de toute origine : ils sont nés aussi bien en Inde, en Jamaïque, au Japon ou en Pologne qu'à Oxford ou au pays de Galles, ce sont des citoyens britanniques ou des sans-papiers, et ils appartiennent à des groupes ethnoculturels divers. Cette logique vaut également pour le revenu, l'âge, le genre et la profession occupée, auxquels s'ajoutent d'autres caractéristiques telles que les loisirs, les préférences sexuelles, le style vestimentaire, la personnalité, la voix, le réseau social, les problèmes de santé, les habitudes d'achat, la présence d'un casier judiciaire et les obédiences politique et religieuse. Les rues, places publiques et commerces sont donc peuplés de personnes au profil varié : une travailleuse du sexe propriétaire de 17 cartes de fidélité ; une hooligan amatrice de combats à mains nues originaire de Spanish Town (Jamaïque), dont la meilleure amie est en attente de déportation ; un apiculteur détenteur d'un doctorat en sciences de l'informatique sous anxiolytiques ; un gardien de sécurité transgenre atteint de polyglobulie ; une anarchiste adepte de coloriage favorable aux politiques anti-immigration ; et ainsi de suite.

Comme l'affirme Liz England (dans Dragert et England, 16 décembre 2020), cheffe de l'équipe chargée de la conception de *WD:L*, le Census System ne se limite pas à représenter la diversité de la population londonienne en veillant à assigner à chacun des données démographiques, une appartenance sous-

culturelle et une histoire personnelle crédibles. Il a également pour objectif de prévenir toute reproduction des biais (raciaux et de genre, notamment) qui sévissent dans le monde référentiel. Par exemple, le système ne reconduit pas les stéréotypes associant un genre à une profession donnée, de sorte que les femmes se voient équitablement représentées dans des professions traditionnellement considérées comme masculines, à l'instar de celles retrouvées dans les domaines de la construction, de l'informatique et de la mécanique automobile, parmi d'autres. Qui plus est, une attention particulière a été apportée au recrutement d'acteurs appartenant à des groupes normalement sous-représentés dans les médias lors de la phase de doublage des voix des personnages, au point où, comme le souligne Clint Hocking (cité dans Favis, 26 octobre 2020), le directeur artistique du jeu, il est tout à fait possible de « rencontrer des personnes caucasiennes parlant avec un accent jamaïcain » (para. 31). Et si les spécificités de certaines personnes marginalisées (non binaires ou ayant des limitations physiques, par exemple) ne sont pas rendues par les animations ou les voix qui leur sont attribuées, c'est uniquement dans le but de simplifier les procédures de simulation, et il est fait mention de leur condition dans leur profil.

En somme, le Census system simule la multitude dans toute son hétérogénéité et sa diversité. Ironiquement, chaque personnage généré est le fruit d'une dividualisation préalable de l'individu. Celui-ci résulte en effet de l'association unique de traits puisés dans un ensemble de catégories au nombre d'items prédéterminé (voir la figure 1, ci-dessous), ce qui permet des millions de combinaisons possibles et, de ce fait, autant d'individus uniques. Le Census system renverse toutefois le processus de dividualisation : il n'est plus question de traduire les individus en données pour les décomposer ensuite en traits dividiels, mais de partir de traits dividiels pour composer des individus.

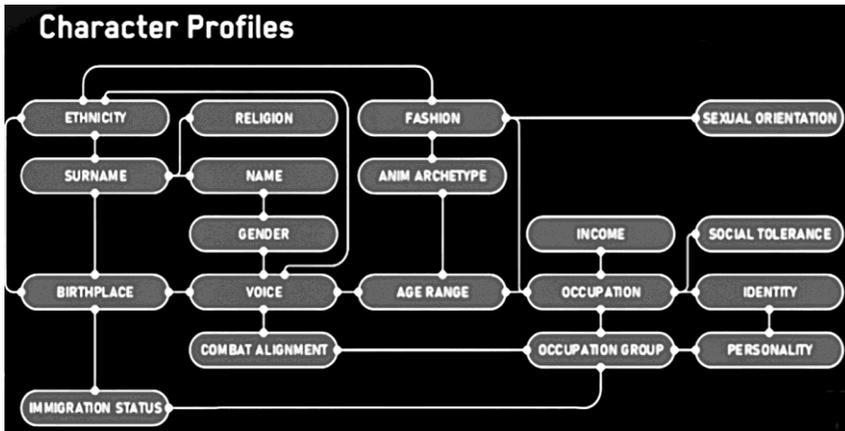


Figure 8.1 : Le profil des personnages dans *WD:L*. Source : Dragert et England (16 décembre 2020)

Ceci dit, la composition des personnages ne se limite pas à un assemblage de traits individuels. Afin de paraître plus complexes — plus vivants — aux yeux du joueur, ils se voient assigner un horaire d'activités déterminé en fonction des caractéristiques de leur profil et de l'heure du jour (Dragert et England, 16 décembre 2020). Ils vivent donc une vie qui leur est propre, du moins lorsque le joueur ne les incarne pas : jouer de l'harmonica dans la rue, laver les vitrines d'un magasin, livrer des colis, acheter des pâtisseries, lire dans un parc public, etc. Qui plus est, ils sont dotés de leur propre réseau social, comprenant amis, famille, collègues, fournisseurs de biens ou de services, rivaux, et autres. Ajoutons qu'ils ont une attitude — favorable ou défavorable — face à DedSec et Albion. Elle varie en fonction de leur expérience personnelle et détermine s'ils seront faciles ou difficiles à recruter. Par exemple, si le joueur frappe ou abat le membre de la famille de tel personnage, ce dernier deviendra hostile envers lui et, par la bande, envers DedSec. Si le joueur aide son ami à se procurer des médicaments, tel autre personnage se montrera enclin à rejoindre le groupe de *hackers*, etc.

Enfin, parmi les composantes propres aux personnages générés procéduralement figure un profil de victime. Chacun, en effet, vit une situation problématique qui lui occasionne de la souffrance.

france. Par exemple, lors de nos propres séances de jeu, nous avons rencontré une sans-papier prise dans un réseau de trafic d'êtres humains ; le témoin d'actes de brutalité commis par des gardiens d'Albion craignant des représailles de leur part ; un migrant clandestin capturé lors d'une rafle et en attente de déportation ; une femme aux prises avec une dépendance à des médicaments expérimentaux vendus par le crime organisé ; une dame âgée se retrouvant au chômage après que son employeur l'a remplacée par un robot ; un homme victime d'une tentative d'assassinat commise par Albion ; et bien d'autres encore. Les causes de ces souffrances se traduisent en quêtes et le joueur doit les accomplir s'il veut qu'un personnage rejoigne DedSec dans son projet de libération de Londres.

En bref, dans un processus allant de la dividualisation à la réindividualisation, le Census system produit des sujets là où la surveillance numérique ne produit que des « fragments infra-individuels » (Rouvroy et Berns, 2013). Ces sujets, en plus d'être soumis aux forces de dividualisation exercées par les dispositifs de surveillance, se voient également disponibles, en vertu de leur solidarité dans le pâtir (chacun souffrant personnellement en raison de la conjoncture dysphorique du jeu), pour se réaliser dans le cadre d'une communauté écouménale imaginée dont DedSec se charge d'actualiser certains éléments individuels.

Le Census system se présente ainsi comme une mécanique de jeu foncièrement mixophile en simulant une société plurielle et en favorisant la rencontre avec l'Autre. Notons toutefois que si le joueur dispose potentiellement de millions de personnages distincts, il ne peut en recruter, dans les faits, qu'un maximum de 45. Il n'est donc pas exclu qu'il effectue lui-même une forme de tri social sur la base de critères de genre, ethnoculturels ou autres. De cela témoigne d'ailleurs la capture vidéo d'une séance de jeu, dans *WD1*, où des personnages sont abattus par un joueur malveillant en raison de leur appartenance à un groupe ethnoculturel minoritaire (Hernandez, 3 juin 2014). Cependant, au-delà de ces dérives, la mécanique de jeu prévient la formation de groupes homophiles. En effet, chaque mission nécessite des habiletés et compétences différentes pour être accomplie, qui ne

se retrouvent jamais toutes dans un seul et même personnage. Cela signifie que lors du recrutement, le joueur est incité à opérer des choix en fonction de ces caractéristiques relevant de la jouabilité, et non sur des critères sociodémographiques. Les membres de son groupe gagnent donc à être complémentaires, dans un souci d'optimiser les performances de jeu. Or, les habiletés et les compétences ne sont pas corrélées avec les identités de genre, ethnoculturelle, religieuse, sexuelle, etc. En somme, la mécanique de *WD:L* exerce une forme de rhétorique procédurale¹⁴ pleinement mixophile.

L'actualisation de la communauté écouménale a lieu à chaque fois qu'un individu issu de la multitude est mobilisé lors des missions, mais elle se manifeste avec davantage d'ampleur à chaque fois que l'un des huit boroughs de Londres simulés dans le jeu est libéré par DedSec. En sus des missions principales, il existe en effet des missions spéciales visant à modifier l'attitude des habitants à l'endroit d'Albion et, par le fait même, du régime autoritaire instauré à Londres. Accomplir toutes les missions associées à un borough fait passer sa population du statut d'opprimé à celui de libéré. Ce faisant, elle sera davantage encline à s'insurger. En termes de jouabilité, le recrutement des personnages s'en voit facilité, de nouvelles compétences deviennent disponibles dans le système de progression et un agent possédant des habiletés utiles pour l'accomplissement de certaines missions est automatiquement intégré à DedSec. Le comportement de la population se transforme également : cette dernière témoigne d'une attitude hostile envers les agents d'Albion, qui se voient pris à parti publiquement, et rend inopérants les points de contrôle émaillant les rues de la ville, chargés d'identifier les personnes recherchées par les autorités.

Les missions en question ont en commun de mettre à bas les dispositifs mis en place pour répondre à l'obsession sécuritaire, dont Albion constitue l'artisan le plus visible de par son omniprésence dans les rues et places publiques de Londres. Il s'agit, par exemple, de libérer des activistes incarcérés ou de saboter des dispositifs de surveillance. Mais surtout, il est question de rendre visibles dans la sphère publique des pratiques de surveillance

sinon opaques — de mettre en lumière, en d'autres termes, les causes d'un pâtir commun — et, de ce fait, créer les conditions favorables pour que les membres de la communauté écroum nale puissent se reconnaître comme tels. Il s'agit donc, en termes plus concrets, d'infiltrer les infrastructures d'Albion et d'accumuler des preuves concernant ses actions liberticides afin d'augmenter la d fiance de la population envers la corporation et de canaliser sa force vive dans un effort collectif pour surmonter les conditions de son ali nation.

Conclusion

Dystopie critique, *WATCH_DOGS* mat rialise dans l'espace-temps de ses villes intelligentes — n uds dans le r seau global des flux de biens, de personnes et d'informations — une critique de la conjoncture pr sente et un principe am lioratif. Dans le cadre de sa rh torique utopique, la critique de la conjoncture pr sente s'exprime par la reconnaissance des aspects d l t res d'une organisation sociospatiale r gie par une architecture de forteresse physique et num rique. Dans son volet num rique, cette architecture proc de par le biais de la dataveillance et du tri social. Une forme g n ralis e de profilage entra ne le morcellement de la multitude en microcommunaut s calcul es et leur impose des mesures personnalis es et discriminatoires, de sorte que chacun re oit un traitement diff renci  en fonction du profil  tabli. Ces mesures sont non seulement iniques — on peut parler, comme le font Wilson, Hoffman et Morgenstern (2019) dans le cadre des algorithmes de reconnaissance d'objets, « d'iniquit  pr dictive » —, mais fonci rement mixophobes,  galement, en ce sens qu'elles accentuent une tendance pr existante dans l'organisation des r seaux sociaux, soit l'homophilie.

Jeu apr s jeu, la franchise d'Ubisoft peint le portrait m salgique d'un cohabiter contemporain en proie   l'architecture de forteresse. Cette derni re n'est jamais aussi exacerb e que dans *WD:L*, alors qu'au sein d'une Angleterre fascisante, des modalit s de circulation diff renci es, ax es sur des crit res ethnonationalistes ayant pour objectif de limiter les d placements des « d chets humains » de la mondialisation n gative et de la mo-

dernité liquide, sont mises en place. Ces modalités ont pour objectif d'assigner l'altérité à résidence dans les enclaves que sont les camps d'internement.

La multitude oppose néanmoins une résistance à la ségrégation sociospatiale et à ses iniquités prédictives. Elle se montre solidaire à travers l'expérience négative de la dataveillance et d'une obsession sécuritaire visant à réguler les flux au sein de sociétés partagées entre une mobilité dromophile et le repli mixophobe. Cette solidarité a pour cri de ralliement le slogan marketing du premier jeu de la franchise, « We are data », qui signifie, comme le notent Ng et Macdonald (2018) : « Nous sommes des données plutôt que des personnes ; nous sommes des données employées afin que l'on nous utilise, nous surveille, nous manipule » (p. 177). En d'autres termes : nous, la multitude, représentée par les habitants de Chicago, San Francisco et Londres, sommes unis dans l'expérience de la manipulation et de la surveillance, nous à qui l'on fait faire et à qui l'on fait subir.

Suivant le principe amélioratif de la conjoncture présente, *WATCH_DOGS* propose donc un cohabiter mixophile, une communauté écouménale imaginée qui actualise ses liens latents dans une action concertée face à la crise, non pas celle associée à la gestion du « déchet humain », mais celle-là même qu'engendre l'obsession sécuritaire et l'architecture de forteresse au détriment d'un vivre-ensemble mixophile, respectueux de la diversité inhérente à la multitude. De ce cohabiter comme réponse à l'enclavement, la cinématique conclusive de *WD2* rend bien compte. Marcus Holloway, dans une vidéo adressée aux sympathisants actuels et potentiels de DedSec, convie chacun à refuser toute tentative des géants du numérique et des politiciens de promouvoir « la peur de l'autre », d'isoler les individus suivant une stratégie visant à « diviser pour mieux régner » (Game Movie Land, 2016, 3:32:56). Puis, la vidéo terminée, et après avoir noté la réponse collective opposée à cette stratégie de division cynique, il se tourne vers ses compagnons d'armes et leur dit : « Allons voir à quoi ressemble le monde quand on n'a pas peur d'être tous ensemble » (Game Movie Land, 2016, 3:34:24), lançant dans le même élan un virus qui met à bas la figure la plus

emblématique de l'obsession sécuritaire et de son architecture de forteresse numérique : le ctOS. Un horizon d'espoir est alors dessiné dans les limites intradiégétiques de *WATCH_DOGS*.

Notes

1. Les recherches dont rend compte ce chapitre ont été effectuées grâce au soutien financier du Fonds de recherche du Québec – Société et culture.

2. Villes globales : villes stratégiquement positionnées, sur l'échiquier économique mondial, au centre des flux que sont l'information, la finance et les connaissances (Ghorra-Gobin, 2009). À l'époque où Sassen (1991) propose cette notion, seules les villes de New York, Londres et Tokyo se qualifient comme telles.

3. La dataveillance désigne « la surveillance systématique de personnes ou de groupes par le biais de systèmes de données personnelles dans le but de réguler ou de gouverner leur comportement » (Clarke, 1988, p. 499).

4. L'appellation *Big data* (ou « données massives ») désigne la collecte et l'analyse automatisée d'un vaste ensemble de données par le biais d'algorithmes. Ces données sont produites, notamment, par nos actes de consommation, nos déplacements, nos comportements sur le web et les médias socionumériques, mais aussi par les objets connectés. Le traitement automatisé des données massives a pour but de révéler des modèles (*patterns*) et des connaissances cachées grâce à des corrélations statistiques. Ces modèles et connaissances sont inaccessibles à une analyse manuelle, humaine.

5. Tri social : création de catégories sociales et économiques sur la base d'une organisation des données personnelles dans le but d'influencer et de gérer des personnes ou des populations (Lyon, 2003).

6. Les villes intelligentes sont des « espaces urbains qui utilisent les données issues de capteurs ainsi que les nouvelles technologies pour mieux consommer leurs ressources, faire des économies d'énergie, répondre plus efficacement à nos besoins, renforcer la sécurité et mieux gérer leur territoire à court terme » (Bril, 2016). Comme le résume Reigeluth (2019), « l'intelligence de la ville serait promise et assurée par une dimension infrastructurelle inédite permettant de contrôler et de réguler la ville et d'interagir avec elle à un niveau de granularité vertigineux » (p. 75).

7. Dans un jeu à monde ouvert, le joueur circule librement dans l'environnement numérique simulé et choisit quand et dans quel ordre compléter les missions qui lui sont proposées, par opposition à des jeux

plus linéaires où il doit impérativement compléter un niveau avant d'accéder à un nouvel espace et à une nouvelle mission.

8. Dans les jeux d'infiltration, le joueur doit, dans la mesure du possible, accomplir les missions qui lui sont confiées — s'emparer d'un objet, éliminer un individu, pénétrer dans un lieu prédéterminé ou le quitter, etc. — en demeurant furtif, c'est-à-dire sans se faire repérer par ses ennemis, plutôt qu'en engageant ouvertement le combat avec eux.

9. Les signaux représentent des contenus explicites : un statut sur Facebook, une photographie publiée sur Instagram, un commentaire laissé par un consommateur sur la qualité d'un produit acheté en ligne, etc. Les traces, elles, représentent des contenus implicites. Ce sont des enregistrements contextuels de comportements : clics sur des liens hypertextes ou des publicités en ligne, vitesse de lecture d'un livre électronique, données de géolocalisation, etc. (Cardon, 2015).

10. Le surpartage désigne l'impulsion des usagers des médias sociaux numériques à divulguer davantage leurs sentiments personnels, leurs opinions et leur vie sexuelle qu'ils ne le feraient normalement hors-ligne, lors de conversations en face à face, par exemple (Agger, 2012).

11. Significativement, plusieurs missions du jeu *WD2* s'inspirent directement d'opérations menées par Anonymous, à l'instar du Project Chanology, une attaque organisée contre l'Église de scientologie.

12. Attaques informatiques visant « à rendre inaccessible un serveur par l'envoi de multiples requêtes jusqu'à le saturer ou par l'exploitation d'une faille de sécurité afin de provoquer une panne ou un fonctionnement fortement dégradé du service » (Cybermalveillance.gouv.fr, 2019).

13. Soit les règles et procédures permettant au joueur d'interagir avec un jeu vidéo (son environnement et ses personnages).

14. Par « procédural » sont désignés les comportements générés par un ordinateur à l'aide de règles (Murray, 2004). Bogost (2007) nomme « rhétorique procédurale » l'expression de messages à visée persuasive et d'idées abstraites exprimés sous une forme procédurale, la démonstration étant faite par le biais d'une simulation.

Chapitre 9

D'un « Eden foiré » à un « futur queer » : un entretien avec Sabrina Calvo

Christophe Duret
Université de Sherbrooke (Canada)

Pour faire suite aux différents chapitres consacrés aux utopies, dystopies et hétérotopies dans la fiction contemporaine, nous proposons ici un entretien avec l'autrice française Sabrina Calvo, associée au collectif ZANZIBAR¹ et aux Éditions La Volte, où publient également les auteurs de science-fiction et de *fantasy* Jacques Barbéri, Stéphane Beauverger, Philippe Curval, Alain Damasio et Léo Henry.

Née à Marseille en 1974, Sabrina Calvo partage son temps entre Belleville (Paris) et Montréal. Autrice et artiste prolifique, on lui doit à ce jour 10 romans — *Délius, une chanson d'été* (1997), *Wonderful* (2001), *Atomic Bomb* (2002) et *Sunk* (2005), écrits tous deux en collaboration avec Fabrice Colin, *La Nuit des labyrinthes* (2003), *Minuscules flocons de neige depuis dix minutes* (2006), *Elliot du Néant* (2012), *Sous la colline* (2015), *Toxoplasma* (2017) et *Melmoth Furieux* (2021) — parus chez Bragelonne, J'ai lu, La Volte, Le Béliat', Mnemos et Moutons Électriques. Elle a également publié les recueils de nouvelles *Acide organique* (2005) et *Nid de coucou* (2007), et contribué aux collectifs et anthologies *John Frog* (sous la direction de Névant et Loevenbruck, 1998), *Toreo de Salon* (sous la direction de Deck, 2006), *Retour sur l'horizon* (sous la direction de Lehman, 2009), *Le Jardin schizologique* (Coll., 2010), *Faites demi-tour dès que possible* (Coll., 2014), *Au bal des actifs* (sous la direction de Stuart Calvo, 2017), *Les Clés d'argent des Contrées des rêves* (Coll., 2017), *Utopiales 2018* (Coll., 2018), *Marseille, An 3013* (sous la direction de Coulomb, 2018) et

Demain la santé (sous la direction de Stuart Calvo, 2020), de même qu'aux revues *Fiction*, *Yellow Submarine*, *Angle Mort*, *Carbone*, *Visions Solidaires pour Demain* et *Bifrost*.

Si ses œuvres en prose, alternant entre *fantasy*, science-fiction et réalisme magique, lui ont valu plusieurs distinctions, dont les prix Julia-Verlanger (en 2002), Bob-Morane (2016) et Rosny aîné (2018), en plus du Grand prix de l'Imaginaire (2018), Sabrina Calvo ne peut être confinée au seul monde des lettres. Elle est co-autrice de plusieurs bandes dessinées — dont la série *Constellations* (2008, 2010, 2016), notamment —, de même que conceptrice de jeux vidéo, de mondes virtuels et de jeux de société. À cela s'ajoutent des performances au Louvre, au Musée d'histoire naturelle de Londres, à la Gaîté Lyrique, à Grrrnd Zero Lyon et au VIA Festival de Pittsburgh. Enfin, à côté de sa production littéraire et artistique, Calvo enseigne la mode et la conception de mondes virtuels à HEAD — Genève.

Dans ses deux derniers romans, *Toxoplasma* et *Melmoth Furieux*, Sabrina Calvo donne une tournure résolument politique à des récits où se conjuguent science-fiction, fantastique et merveilleux. À ce titre, l'autrice défend un « anarchisme métaphysique, physique et moral », ce qui signifie, selon elle, « de ne pas vivre sa vie en suivant des principes de domination, d'appropriation de l'autre, mais aussi de soi » (Calvo, citée dans Hamelin, 24 novembre 2020, para. 7). Plaçant la force des collectifs de quartier et la solidarité au cœur de ses œuvres — « un enjeu quotidien, qui pose les bases d'une société future » (citée dans Dupont-Besnard, 19 septembre 2021, para. 8), elle construit des mondes dysphoriques où figurent, comme un horizon de désirs et d'espoir, des communautés autogérées : la Commune de Montréal dans *Toxoplasma* et la Commune de Belleville dans *Melmoth Furieux*. Le politique est ici inextricablement lié à l'identité, si bien que Calvo, affirmant que « la science-fiction devrait être [le] fer de lance du refus du totalitarisme de l'identité » (citée dans Roy, 23 octobre 2018, para. 3), considère son dernier opus comme « une sorte de point de départ d'un possible futur queer » (citée dans Clameurs, 30 juin 2021, para. 5). La transidentité est d'ailleurs au cœur de son œuvre et trouve, au plan formel, des

échos dans la transgénéricité. Ainsi, écrit-elle : « Je m’amuse à dire que je suis une écrivaine transgenre, c’est-à-dire que je suis à travers plusieurs genres [...] Pour moi, la hiérarchie entre les genres n’existe pas, et la SF n’a pas su montrer ça ! » (citée dans Roy, 23 octobre 2018, para. 5).

À la transgénéricité s’ajoute la question de la « transréalité ». Loin des extrapolations technologiques de la *hard science fiction*, l’auteurice donne à lire, sous la forme d’un « réalisme onirique » (Calvo, citée dans Lavergne, 9 décembre 2021, para. 5), des « fictions transréelles », une expression qu’elle emprunte à l’écrivain *cyberpunk* Rudy Rucker pour désigner « une sorte d’exploration de l’intime par la SF (ou le contraire) » (citée dans Clameurs, 30 juin 2021, para. 6), ce qui revient à « placer l’acte d’écrire au cœur de [son] vécu, sans verser dans l’autobiographie » (citée dans Hamelin, 24 novembre 2020, para. 3).

Le roman *Toxoplasma*, paru en 2017, confronte le lecteur à un monde marqué par une succession de catastrophes et de crises : les marchés financiers se sont effondrés, les guerres font rage en Europe, un Mur érigé par le président Trump sépare les États-Unis du Québec, les réserves d’eau du Nunavut sont contaminées, le constructeur automobile GM fait campagne pour obtenir un poste au Sénat américain, des entreprises commanditent désormais les villes, l’internet a été détruit et l’inventeur du web, Tim Berners-Lee, incarcéré à la suite d’un procès inique. Le récit est une uchronie² dans laquelle la guerre des formats entre VHS et Betamax s’est soldée — point de divergence historique avec notre propre réalité — par la victoire de la seconde sur la première. Il se déroule à Montréal, dans un monde post-Printemps érable³. Devenue une commune à la suite d’un mouvement insurrectionnel, la métropole québécoise résiste à des forces fédérales en attente de la reprendre, assiégée au nom du Roy, figure allusive d’un régime autocratique. Dans un tel cadre, le récit narre les péripéties de Nikki Chanson, employée d’un club vidéo et détective privé à la recherche des chats disparus, alors qu’elle se trouve impliquée dans une conspiration digne d’un techno-thriller *cyberpunk* aux accents rétrofuturistes⁴ où, dans une

atmosphère de fin du monde, sont convoquées les mythologies de la Grèce antique et des Premières Nations.

L'intrigue de *Melmoth Furieux*, paru en 2021, se déroule à Belleville, commune aux prises avec un pouvoir non moins totalitaire que dans *Toxoplasma*. Dans cette nouvelle uchronie, où le rétrofuturisme *cyberpunk* est délaissé au profit du réalisme magique et de la *dark fantasy*, figure à titre de point de divergence historique le martyr de Mehdi, immolé lors de l'inauguration d'Eurodisney en 1992. Hantée par la perte tragique de son frère, Fi, la protagoniste, se lance avec les enfants de la commune dans une croisade contre le système oppressif de la Métrique, une entité politique ici aussi allusive, mais dont on sait qu'elle marche main dans la main avec les corporations, qu'elle a absorbé la République et transformé Paris à l'image d'Eurodisney, avec « [s]es envies de totalité, de perfection » (Calvo, citée dans Clameurs, 2021, 30 juin, para. 3). De ce régime oppressif, Melmoth est le « monarque invisible », serviteur de la « Souris noire », convoquant intertextuellement le Melmoth du roman gothique éponyme de Charles Robert Maturin, cet « agent du démon » (Breton, 1954, p. 20). Le parc à thème de Disney, suivant la relecture contre-factuelle de Calvo, devient un véritable camp de concentration où sont incarcérés les tout-petits. Loin du merveilleux promis à ces derniers, le monde disneyen, dépeint sous un jour nettement dysphorique, versant dans l'horrifique, emblématise la société du spectacle, « la collusion entre répression et *entertainment* » (Calvo, citée dans Dupont-Bernard, 19 septembre 2021, para. 6). C'est à Fi et à sa Croisade des enfants qu'il reviendra de libérer un imaginaire coopté par la célèbre souris, passée de « demiurge abruti » à tyran maléfique.

Le présent entretien a été mené en mars 2022.

C.D. — Selon Booker et Thomas (2009), la fiction dystopique fait preuve d'une forte dimension satirique ayant pour fonction de nous avertir des conséquences (désastreuses) possibles de tendances existant déjà dans la conjoncture présente, soit le contexte sociohistorique de l'œuvre. En effet, écrivent-ils, les conditions oppressives mobilisées par la société dystopique

sont généralement des extensions ou des exagérations de conditions qui existent dans le monde réel, permettant au texte dystopique de critiquer des situations du monde réel en les plaçant à l'intérieur d'un contexte défamiliarisant, le contexte d'une société fictive extrême (p. 65).

Dans quelle mesure vos deux derniers romans, *Toxoplasma* et *Melmoth Furieux*, relèvent-ils de la dystopie, et jusqu'à quel point l'actualité politique des dernières années (le populisme et la résurgence de l'extrême droite, la surveillance numérique, la privatisation de l'espace public, la pandémie et ses conséquences, etc.) les a-t-elle alimentés ?

S.C. — Il me semble qu'écrire de la SF aujourd'hui sans tenir compte des enjeux de pouvoirs et des technologies qui se sont appropriés les discours sur l'espace public, politique et moral, relèverait du non-sens. Je n'ai rien contre l'absurde, au contraire, je le pratique scrupuleusement. Mais faisant partie d'une communauté menacée par l'hégémonie, la violence et l'assignation, j'ai très vite compris que si je ne mobilisais pas mon écriture, ce serait la mort. Je suis bien consciente que je ne fais pas grand-chose. Je place une confiance en l'art qui me semble toujours un peu obscène au regard des souffrances matérielles qui m'entourent. Alors j'imagine que la dystopie, même si je pense que ce mot n'a plus aucun sens — puisque l'idée même d'un monde meilleur a été captée par l'idéologie de mort prônée par le capitalisme — est un moyen de dire nos angles morts, les portes de sortie. Depuis la merde dans laquelle on est. Pas à côté, en deçà ou je ne sais dans quelle position de surplomb hiérarchique.

C.D. — Votre œuvre semble traduire une attitude ambivalente à l'égard de l'utopie. Si Fi est l'instigatrice d'une révolte contre le régime dystopique dépeint dans *Melmoth Furieux*, dont elle veut incendier l'emblème qu'est Eurodisney, Nikki, la protagoniste de *Toxoplasma*, elle, paraît complètement désengagée vis-à-vis des velléités utopiques de la Commune de Montréal, sorte de poche de résistance opposée au retour du Roy et aux autorités fédérales. Suivant cela, quelle fonction l'utopie remplit-elle, dans ces romans ? Et plus largement, l'utopie a-t-elle encore sa place dans la littérature en 2021, selon vous ?

S.C. — Je ne me pose pas la question de l'utopie réalisée. Jamais. Je pense que nous n'avons que des trajectoires vers. La réalisation, mettons, d'une société anarchiste ne me paraît pas possible, compte tenu des ressources limitées du monde, des convoitises, de l'avidité et des pulsions d'appropriations. Mais nous pouvons tout faire, de notre vivant, pour laisser glisser et lentement amener l'idée d'une direction — tendre vers, tout en tenant compte des contraintes glaciales de l'humain. Le vivant, c'est ce qui s'échappe, nous échappe en tant qu'espèce. C'est de ça que je veux parler, et que j'essaie de vivre, parfois un peu égoïstement, dans ma lâcheté d'artiste : contribuer à une direction pour garder vivants nos questionnements, nos enjeux. Et, pourquoi pas, essayer de vivre certaines de ces solutions.

C.D. — Vos deux derniers romans réactivent la figure historique de la Commune. Les communes fictives de Montréal et de Belleville y prennent la forme de zones autogouvernées, conjurant hors de leur enceinte respective un irrépressible mouvement de privatisation (qui fait que les États américains sont désormais commandités par de grandes corporations dans *Toxoplasma*, par exemple) et de gouvernance exercée par le calcul et les algorithmes (le régime autoritaire de la Métrique et Melmoth, cet algorithme par le biais duquel le monde est divisé en unités mathématiquement analysables). La Commune dessine-t-elle un horizon d'espoir dans une conjoncture dysphorique ?

S.C. — Non. Être un enfant pendant la Commune de Paris devait être un enfer. Ce dont je parle, à travers cette figure historique, spatiale, de la Commune, c'est l'urgence d'apprendre à faire collectif. C'est un artefact narratif — qui peut se décliner dans le réel sous la forme de territoires — symbolique, pour décrire le processus qui mène au dialogue entre individu et collectif dans un environnement, un temps, donné. La question du territoire, du quartier, me semble centrale dans cette démarche.

C.D. — Dans votre *antifeste* « Il n'y aura pas de science-fiction sans magie » (Calvo, s.d.), vous écrivez « je sais pas “vraiment” écrire de la SF. J'écris une impression de SF. L'effet du merveilleux total, sur moi et mes personnages ». Le merveilleux, dans votre œuvre, prend place aux côtés de considérations plus nettement politiques (émises sur les ondes de la radio clandestine de la Commune de Montréal, par exemple). Le merveilleux peut-il être vu comme un instrument de lutte politique, dans votre œuvre ?

S.C. — Le merveilleux est une issue de secours au supermarché dans lequel nous sommes enfermés. La dimension spirituelle de mon travail n'a échappé à personne. Et par spiritualité, j'entends bien la connaissance de soi-même et de l'humain, pas la croyance en une hiérarchie divine ou cosmique. Car c'est très dangereux d'envisager le salut dans l'invisible, qui dépasse les capacités de l'homme, et de le placer au cœur d'une lutte politique. En ce sens, non : le merveilleux ne s'adresse qu'à notre besoin de consolation. Mais l'emprise du capitalisme sur l'imaginaire est tel aujourd'hui que défendre un invisible libre, fou et beau, ça devient politique. En cela, le réel a rattrapé ma fiction. Alors j'en ai fait un terrain de lutte, aussi. C'est une ligne de front, où le désir affronte le calcul.

C.D. — La figure de l'architecte apparaît de manière récurrente dans vos romans. Pensons à Le Corbusier dans *Sous la colline*, à Buckminster Fuller dans *Toxoplasma*, où la Biosphère de l'île Sainte-Hélène devient « le berceau d'une nouvelle forme de

gouvernement », ou encore à Frank Gehry dans *Melmoth Furieux*, concepteur du village commercial d'Eurodisney. Les architectes sont à leur façon des utopistes lorsqu'ils proposent des formes d'habiter alternatives, mais leurs expériences d'ingénierie sociale peuvent également paraître autoritaires. Faut-il voir dans les communes que vous dépeignez, leur caractère carnavalesque, anarchique et bricolé, une réponse à ces prétentions autoritaires ?

S.C. — J'imagine qu'il y a une forme de mégalomanie à vouloir créer des mondes, et mon travail n'y échappe pas : je partage donc une démiurgie avec des gens qui ont tenté d'amener un imaginaire concret dans le monde — imaginaire spatial qui modifie la façon dont on vit. Mais j'ai toujours perçu un très grand danger à leurs œuvres et je préfère donc envisager comment les réhabiter après que leurs fonctions et formes premières ont été dévoyées, ou rendues impossibles par des changements sociaux, ou quand d'autres facteurs entrent en compte. Je me sens assez proche de ce que Ballard avait déjà vu de tout ça : que c'est la société humaine qui fait l'habitat, pas le contraire. Vouloir imposer une vision, même si elle part d'une bonne intention, c'est toujours prendre le risque d'ignorer le fragile de l'humain, sa barbarie latente aussi. Il n'y a donc aucune réponse à apporter : le carnaval est aussi un lieu d'oppression.

C.D. — Le Moyen Âge n'est jamais loin, dans *Toxoplasma* et *Melmoth Furieux*. Dans ce dernier, la collusion entre gouvernements et corporations donne lieu à la création d'un « écosystème féodal » contre lequel lutte une Croisade des enfants. Et dans *Toxoplasma* point la menace du retour du Roy, appelée à mettre un terme à la Commune de Montréal. De quoi ces motifs médiévalistes sont-ils l'emblème, dans ces romans ?

S.C. — Je pioche mon imaginaire dans toutes sortes de choses, de périodes. Le Moyen Âge, je ne sais pas, c'est un endroit où je niche une forme de recherche spirituelle — c'est très esthétique. Je ne peux pas m'empêcher de penser que ce fut une période de

très grande originalité. J'apprécie beaucoup l'art médiéval, je pense, et un certain nombre de ses aspects m'ont toujours donné l'impression d'une société bien plus éclairée et généreuse que ne l'ont dépeint les médias contemporains. La convergence du paganisme et du christianisme est aussi un endroit qui me questionne beaucoup, la construction des mythes gallois et arthuriens, la poésie d'une Marie de France, la musique sacrée. Villon. Même Tolkien, d'une certaine façon, qui a opéré une synthèse de ces sources — pour les dépasser.

C.D. — Alain Damasio affirme, début 2020, que le *cyberpunk* est mort et que ses promesses d'émancipation par la technologie ont failli pour donner lieu à de l'autoaliénation. Selon lui, il faut dépasser le *cyberpunk* et son discours transhumaniste et engager la science-fiction dans un courant qu'il nomme « zoo-punk » ou « bio-punk », ceci afin de renouer avec les forces du vivant, et donc de tisser des relations avec autrui et la nature. De votre côté, dans « Il n'y aura pas de science-fiction sans magie », vous écrivez : « Le post-post *cyberpunk* a mourru mais moi j'y crois toujours ». Votre roman *Toxoplasma* est, à bien des égards, imprégné de *cyberpunk*. Vous jouez allègrement avec ses motifs et multipliez les références intertextuelles. Les luttes entre zaibatsus, dans la trilogie *Sprawl*, de William Gibson, par exemple, est traduite par une autre lutte entre les formats Beta-max et VHS, alors que dans le monde uchronique que vous dépeignez, le premier sort vainqueur au détriment du second. Suivant cela, quel lien unit votre œuvre à ce sous-genre de la science-fiction ?

S.C. — Tout s'éteint au moment de sa formulation. C'est bien la spécificité du vivant que ne pas demander d'être dit. Alors le *cyberpunk* en tant que genre, bof quoi. En tant que représentation, déjà, ça m'amuse plus. Je n'ai jamais écrit une ligne de *cyberpunk*, même si tous mes derniers romans abordent ces thématiques. J'aime l'idée du post-cyberpunk comme j'aime celle du post-punk : un raffinement de tout ce que le genre peut proposer, une mise en perspective, une mise en émotion, je dirais. Ce

sont des aspects, des impressions, des ressentis. Je travaille avec le merveilleux de la même façon : l'effet qu'il a sur les humains. Donc, ça ferait quoi de ressentir un monde *cyberpunk*, post-contemporain, je ne sais pas. Est-ce qu'on s'émerveille de vecteurs, de corps penchés qui retrouvent leur élasticité ? Des labyrinthes, de la survie ? Un livre comme *Pattern Recognition* me semble à ce sujet particulièrement pertinent — c'est une impression en creux de *Neuromancien*. Gibson est très conscient de tout ça, bien plus que Stephenson, par exemple, qui a pris les choses au pied de la lettre, à l'intérieur même du genre, sans se poser la question de ses responsabilités. Ce qui m'intéresse donc, c'est l'état gazeux du genre, pas sa perpétuation. Et il est bien question d'opérer ce changement d'état sur des formes de surfaces, déjà susceptibles d'être esthétisées sans limites — comme c'est précisément le cas du *cyberpunk* dans l'*entertainment*.

C.D. — En quels termes définiriez-vous le post-post *cyberpunk* ? S'agit-il d'une façon de désigner une littérature dans laquelle le *cyberpunk* et sa lecture de l'état technologique de son époque et de sa conjoncture sociale, économique et politique seraient examinés avec une distance critique ou ironique ?

S.C. — Non. C'est une joke. Le post-post n'est rien d'autre que le retour au point d'origine, avant même le point de départ. J'ai dit ça pour faire crier un peu le milieu de la SF sur ma gueule. La distance critique fait déjà partie de l'arsenal narratif de la SF, et l'ironie postmoderne ne m'intéresse pas. Au fond, je pense que nous n'avons jamais quitté la modernité. Sur ces sujets précis de genre *cyberpunk*, il nous reste la satire. Si elle n'est pas là pour dénoncer les mécanismes d'atrophie du sens par le capital et ses ramifications de domination culturelle par le *mainstream*, ça ne sert à rien.

C.D. — *Toxoplasma* est marqué par une esthétique rétro-futuriste. Par exemple, la Grille rappelle bien davantage la Matrice de William Gibson que notre web actuel. Et les promesses d'émancipation associées aux technologies numériques

véhiculées dans les années 1980 et 1990 — celle, par exemple, d’une participation citoyenne accrue dans le processus démocratique — sont réarticulées autour du Trophonion, ce réseau alternatif à l’usage des *hackers*. La confrontation de cette esthétique avec la réalité dystopique dépeinte dans le roman témoigne-t-elle d’une certaine désillusion, de votre part, quant au fait que ces promesses aient été trahies ?

S.C. — Oh, je ne sais pas. Je suis née avant internet et j’ai connu les espoirs du cyberspace. J’ai connu le futur à inventer collectivement. J’ai connu les communautés, le rêve d’un monde en parallèle du vivant, qui ne serait pas son goulot d’étranglement. J’ai vu tout ça mourir, encore et encore. J’ai tout eu entre les mains, tous les ordis, toutes les consoles. J’ai connu le fossé entre ce que l’écran proposait et la façon dont on se le représentait, mentalement, ou artistiquement (je pense aux jaquettes des jeux Atari 2600). Personne n’a fait de promesse. On avait ce terrain de jeu. Il s’est passé tout ça. Et puis tout le monde a voulu jouer et c’est devenu un marché — une réalité de plus avalée par l’entropie du profit, de la mise en mesure. Mon attention s’est déportée ailleurs. Ce qui me reste de *cyberpunk*, c’est une attitude, peut-être. Tout ce que le genre avait de politique, avant qu’il ne soit vidé de son sens. Une nonchalance, je ne sais pas. Je passe de sidération en sidération. Aujourd’hui, tout le monde s’excite sur le métavers et la VR et le reste, mais c’est déjà trop tard. Ce n’est plus que du commerce, reproduisant les aspects les plus pathétiques de nos existences assistées. Peut-être qu’un jour, quand tout cela, ces mondes virtuels expérimentaux, me dépasseront, je trouverai à nouveau l’espoir d’un monde miroir où se reflèteront nos questions métaphysiques, parce qu’on nous a nié ce droit collectif à l’interrogation. J’essaye, modestement, de faire ça avec mes étudiantes. Mais ça reste de la recherche et ça doit le rester. Personne, à part nos tauliers, n’a intérêt à ce que la VR et la XR⁵ se démocratisent. Ce serait la fin de la société.

C.D. — Plusieurs chercheurs et chercheuses, à l’instar de Sheryl Vint, Graham J. Murphy et Lars Schmeink (2018), considèrent le

cyberpunk « moins comme un sous-genre de la science-fiction que comme une part du milieu culturel qui informerait notre existence contemporaine, composée d'une réalité médiée par la technologie » (Tomberg, 2020, p. 266-267). Au regard de l'état technologique actuel, où les ultra-riches — qui ne sont pas sans rappeler les orbitaux de *Hardwired* ou les Tessier-Ashpool de *Neuromancer* — se paient des voyages touristiques dans l'espace, où Neuralink implante des puces dans le cerveau de macaques japonais pour leur permettre de jouer à Pong sans recours à une manette de jeu vidéo, où l'intelligence artificielle entre dans les foyers via Alexa et autres Cortana, où les espaces numériques sont devenus le théâtre de cyberguerres et du cyberterrorisme, etc., vivons-nous dans un futur *cyberpunk* réalisé ? Et dans un tel contexte, quel rôle (social, politique, etc.) doivent jouer les auteurs et autrices de science-fiction contemporains ?

S.C. — Ce que vous appelez « technologie » n'est en vérité que la notion d'ordinateur. Tout est devenu ordinateur, ou bien doté de capacités de calcul. Alors oui, la SF qui s'empare de ces thèmes de façon brutale et politique, c'est un moyen comme un autre d'ouvrir les vannes, de prévenir, d'expliquer. De rêver aux alternatives. Il me semble impossible aujourd'hui d'envisager que tout ça peut nous sauver de nous-mêmes. Car les ordinateurs, c'est nous. La technologie n'est jamais neutre. On vit dans l'illusion que tout ça c'est flexible, mais non. Notre liberté est conditionnée par les choses censées nous donner la liberté : le fric, les ordinateurs. C'est de ça dont il est question, au fond. L'aliénation consentie. Non pas au nom du confort, mais bien de ce concept de liberté. Rien de ce qui prétend nous sauver ne nous libère. Beaucoup de gens ont parlé de ça. Moi, je n'ai pas les compétences, ni le temps. Je suis très prise par ma vie, par ma couture, mes amours, mon cœur qui bat et qui tente de vivre hors ordinateur, hors fric. Ça semble impossible — j'essaye, je tends vers. Mais aujourd'hui, en tant qu'autrice, là, ce qui m'intéresse, c'est la question du renversement du cyberspace. Comment ces pratiques, ces rites virtuels influencent nos corps. Le rapport sensuel de l'image et du vivant, et du chaos social que ça engendre. On

n'en est qu'au début, car pour le moment, seules les idées entrent ici, dans ce monde fatal. Mais quand l'impact sur les corps deviendra plus profond, là, ce sera une autre histoire. La deviner. L'imaginer. L'écrire. La vivre aussi. Tout le devenir de la SF politique, c'est le vivant. Au fond, le corps, c'est le corps du problème :)

Notes

1. Le *minifeste* de ZANZIBAR est disponible à l'adresse suivante : <https://www.zanzibar.zone/>

2. Le terme « uchronie », du privatif grec *οὐ* et de *χρόνος*, « temps », soit « en aucun temps », est forgé à partir « d'utopie ». Des trois principales définitions qui s'y rattachent, nous retenons la suivante, proposée par le dictionnaire Larousse (2022). Il s'agit d'une « utopie appliquée à l'histoire ; histoire refaite logiquement telle qu'elle aurait pu être ». Il s'agit d'un synonyme « d'histoire contre-factuelle », dans la mesure où elle propose une réflexion sur les potentialités non actualisées de l'Histoire.

3. Printemps érable : nom donné aux manifestations étudiantes québécoises survenues au cours du printemps 2012.

4. Le rétrofuturisme désigne une « fascination ambivalente pour [...] les lendemains d'hier » (Latham, 2009, p. 340). Lorsqu'on s'intéresse aux productions culturelles — pensons au roman *The Difference Engine*, de Gibson et Sterling (1990), aux films *La Cité des enfants perdus* (Caro et Jeunet, 1995) et *Sky Captain and the World of Tomorrow* (Conran, 2004), au jeu vidéo *Bioshock* (Levine, 2007) ou à la bande dessinée *Mister X* (Motter, 1984-2009) —, suivant Sharp (2011), ce phénomène se rapporte à « un intérêt distancié pour les visions passées du futur » (p. 25).

5. L'XR, ou *extended reality*, désigne la fusion des environnements physiques et numériques.

Bibliographie et médiagraphie

Introduction

- Angenot, M. (1978). Le paradigme absent : éléments d'une sémiotique de la science-fiction. *Poétique*, (33), 74-79.
- Atwood, M. (1985). *The Handmaid's Tale*. McClelland and Stewart.
- Baccolini, R. et Moylan, T. (2003). Introduction: Dystopia and Histories. Dans R. Baccolini et T. Moylan (dir.), *Dark horizons: Science fiction and the dystopian imagination* (p. 1-12). Routledge.
- Bloch, E. (1976, 1982, 1991 [1954, 1955, 1959]). *Le principe espérance*. Gallimard.
- Booker, M. K. et Thomas, A.-M. (2009). *The Science-Fiction Handbook*. Wiley-Blackwell.
- Brunel, C. (2018). *La guérilla des animaux*. Alma.
- Butler, O. E. (1987-1989). T. 1. *Dawn*, T. 2. *Adulthood Rites*, T. 3. *Imago*. Warner Books.
- Butler, O. E. (1993). *Parable of the Sower*. Four Walls Eight Windows.
- Certeau, M. (de). (1990). *L'invention du quotidien. Tome 1 : Arts de faire*. Gallimard.
- Charles, M. (2010). Utopia and Its Discontents: Dreams of Catastrophe and the End of « the End of History ». *Studies in Social and Political Thought*, 18, 29-40.
- Cioranescu, A. (1972). *L'Avenir du passé : Utopie et littérature*. Gallimard.
- Dabos, C. (2013-2019). *La Passe-miroir*, t.1 *Les Fiancés de l'hiver*, t.2 *Les Disparus du Clairdelune*, t.3 *La Mémoire de Babel*, t.4 *La Tempête des échos*. Gallimard Jeunesse.
- Dardel, É. (1990 [1952]). *L'Homme et la Terre : Nature de la réalité géographique*. Éditions du CTHS.
- Dau Cinema. (2020). About DAU.
<https://www.dau.com/en/about-us>
- Dau Haus. (2020a). Bande-annonce *DAU Digital*.
<https://www.dau.haus/DauDigital-trailer-2019>
- Dau Haus. (2020b). Booklet Natasha.
<https://www.dau.haus/Natasha-booklet-2020>
- Dau Haus (2020c). Comme des Garçons DAU Science Booklet Pamphlet Flyer.
<https://www.dau.haus/commedesgarcons-booklet-2018>
- Dau Haus. (2020d). Interview with Jürgen Jürges.

- <https://www.dau.haus/jurges-interview-2020>
 Dau Haus. (2020e). Media and Art – Prof. Lev Manovich in Conversation with Dr. Ohad Landesman.
<https://www.dau.haus/manovich-landesman-2020>
- Drouin-Hans, A.-M. (2013). Jardins de nulle part : Utopies, nature et écologie. Dans E. Letonturier (dir.), *Les Utopies* (p. 149-164). CNRS éditions.
- Dupont, L. (2008). De la géographicit  et de la m diance. *G ographie et cultures*, (63). <http://gc.revues.org/1592>
- Duret, C. (2018). Comment le jeu vid o pense l'exp rience du milieu urbain : Une analyse m socritique de *Dead Rising 3. Conserveries m morielles*, (23).
<https://journals.openedition.org/cm/3362>
- Duret, C. (2019). *Le go t pour le Moyen  ge dans les fictions post-catastrophiques contemporaines : Une lecture m socritique* [th se de doctorat, Universit  de Sherbrooke]. *Savoirs UdeS*.
<https://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/16057>
- Duret, C. (2022). Habiter les interstices et leurs possibilit s : Les discours utopiques et m ta-utopiques dans *Les Furtifs*, « C@PTCH@ » et « Hyphe...? », d'Alain Damasio. *Qu tes litt raires*, (11). <https://doi.org/10.31743/ql.13322>
- Eng libert, J.-P. (2015). Apr s la catastrophe, l'utopie. Dans J.-P. Eng libert et R. Guid e (dir.), *Utopie et catastrophe : Revers et renaissances de l'utopie (XVIe-XXIe si cles)* (p. 239-253). Presses Universitaires de Rennes.
- Ewing, A. (2019 2020). *La Cit  du ciel*, t.1 *La Cit  du ciel*, t.2 *L'Alcazar* (traduits par C. Ardilly et M. Duez).  ditions Robert Laffont.
- Farr re, C. (1921). *Les condamn s   mort*. Flammarion.
- Faye,  . (1993). *Dans les laboratoires du pire*. Corti.
- Foucault, M. (1984). Des espaces autres (conf rence au cercle d' tudes architecturales, le 14 mars 1967). *Architecture, Mouvement, Continuit *, (5), 46-49.
- Fries-Paiola, C. et De Gasperin, A. (2014). Introduction : Les pratiques habitantes au c ur de la recherche contemporaine sur les "lieux de la ville". *Revue G ographique de l'Est*, 54(3-4), 1-14.
- Georges, K. (2017). *De synth se*. Alto.
- Georges, K. (2011). *Sous b ton*. Alto.
- Glotfelty, C. et Fromm, H. (dir.). (1996). *The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology*. University of Georgia Press.

- Goffman, E. (1968 [1961]). *Asiles : Études sur la condition sociale des malades mentaux*. Minuit.
- Green, E. S. (2020). *Steam Sailors*, t.1 *L'Héliotrope*. Gulf Stream Éditeur.
- Heidegger, M. (1993 [1951]). Bâtir, habiter, penser. Dans *Essais et Conférences* (p. 170-193). Gallimard.
- Hofmann, B. (2007). *Estive*. Zoé.
- Jameson, F. (2007 [1991]). *Le postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*. ENSBA.
- Jameson, F. (2007 [2005]). *Archéologies du futur*, T. 1, *Le désir nommé utopie*. Max Milo.
- Jameson, F. (2008 [2005]). *Archéologies du futur*, T. 2, *Penser avec la science-fiction*. Max Milo.
- Kojima Productions (développeur). (2019). *Death Stranding* [jeu vidéo]. Sony Interactive Entertainment.
- Lang, F. (réalisateur). (1927). *Metropolis* [film cinématographique]. Universum Film AG.
- Lapouge, G. (1973). *Utopie et civilisations*. Weber.
- Leibniz, G. W. (2008 [1710]). *Essais de Théodicée*. Flammarion.
- Levitas, R. et Sargisson, L. (2003). Utopia in Dark Times: Optimism/Pessimism and Utopia/Dystopia. Dans R. Baccolini et T. Moylan (dir.), *Dark horizons: Science fiction and the dystopian imagination* (p. 13-27). Routledge.
- Levitas, R. (1990). *The Concept of Utopia*. Syracuse University Press.
- Lévy, J. et Lussault, M. (2003). Habiter. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 440-442). Belin.
- Lévy, J. (1993). A-t-on encore (vraiment) besoin du territoire? *Espaces Temps*, (51-52), 102-142.
- Lussault, M. (2007). Habiter, du lieu au monde. Réflexions géographiques sur l'habitat humain. Dans T. Paquot, M. Lussault et C. Younès (dir.), *Habiter, le propre de l'humain* (p. 35-52). La Découverte.
- Malmgren, C. D. (1988). Worlds Apart: A Theory of Science Fiction. Dans A. Heller, W. Höbling et W. Zacharasiewicz (dir.), *Utopian Thought in American Literature: Untersuchungen zur literarischen Utopia und Dystopie in den USA* (p. 25-42). Gunter Narr.
- Mehta, D., Kumar P. et Raman S. (réalisatrice et réalisateurs). (2019). *Leila* [série télévisée]. Open Air Films LLP-Netflix.

- Farrère, C. (1921). *Les condamnés à mort*. Flammarion.
- More, T. (1990 [1516]). *L'Utopie. Voyages aux pays de nulle part*. Laffont-Bouquins.
- Mouawad, W. (2012). *Anima*. Leméac.
- Moylan, T. (2000). *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Westview Press.
- Moylan, T. (2014 [1986]). *Demand the Impossible: Science Fiction and the Utopian Imagination*. Peter Lang.
- Munier, B. (2013). À l'ombre de l'utopie : La contre-utopie et la dystopie. Dans E. Letonturier (dir.), *Les Utopies* (p. 115-130). CNRS éditions.
- Orwell, G. (1949). *Nineteen Eighty-Four*. Secker & Warburg.
- Piercy, M. (1991). *He, She and It*. Alfred A. Knopf.
- Prévost, A. F. (2014 [1744]). *Cleveland : Le philosophe anglais, ou histoire de M. Cleveland, fils naturel de Cromwell*. Desjonquères Editions.
- Rosselin, C. (2002). Pratiques habitantes dans des logements d'une seule pièce. *Communications*, (73), 95-112.
- Rosset, F. (2019). L'Utopie comme Icare. Dans M. Atallah (dir.), *Monde (im) parfaits. Autour des Cités obscures de Schuitem et Peeters* (p. 7-33). Les Impressions nouvelles.
- Sargent, L. T. (1994). The Three Faces of Utopianism Revisited. *Utopian Studies*, 5(1), 1-37.
- Sargent, L. T. (2005). Pour une défense de l'utopie. *Diogène*, (209), 10-17.
- Schoentjes, P. (2015). *Ce qui a lieu. Essai d'écopoétique*. Wildproject.
- Soja, E. W. (1989). *Postmodern Geographies. The Reassertion of Space in Critical Social Theory*. Verso.
- Stewart, P. et Riddell, C. (2002-2003). *Les Chroniques du bout du monde*, t.1 *Par-delà les Grands Bois*, t.2 *Le Chasseur de tempête*, t.3 *Minuit sur Sanctaphrax* (traduits par N. Zimmermann et J. Odin). Milan.
- Suvin, D. (1977). *Pour une poétique de la science-fiction*. PUQ.
- Suvin, D. (2003). Theses on Dystopia 2001. Dans R. Baccolini et T. Moylan (dir.), *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination* (p. 187-201). Routledge.
- Suvin, D. (2010). *Defined by a Hollow. Essays on Utopia, Science Fiction and Political Epistemology*. Peter Lang.
- Swift, J. (1726). *Gulliver's Travels, or Travels into Several Remote Nations of the World. In Four Parts. By Lemuel Gulliver, First a Surgeon, and then a Captain of Several Ships*. Benjamin Motte.

- Tesson, S. (2011). *Dans les forêts de Sibérie*. Gallimard.
- Tiphaigne De La Roche, Ch.-F. (2019 [1765]). Histoire des Galligènes, ou mémoires du Duncan. Dans *Œuvres complètes. Tome II* (p. 1321-1446). Classiques Garnier.
- Ubisoft Montréal. (2014). *WATCH DOGS* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Ubisoft Montréal. (2016). *WATCH DOGS 2* [jeu vidéo]. Ubisoft
- Ubisoft Toronto. (2020). *WATCH DOGS LEGION* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Volodine, A. (2002). *Dondog*. Seuil.
- Wahnich, S. (2010). Persistance de l'utopie : Entretien avec Miguel Abensour. *Vacarme*, (53).
<http://www.vacarme.org/article1955.html>
- Westphal, B. (dir.). (2000). *La géocritique : mode d'emploi*. PULIM.
- Westphal, B. (2007). *La géocritique. Réel, fiction, espace*. Minuit.
- White, K. (1994). *Le Plateau de l'Albatros. Introduction à la géopoétique*. Grasset.

Chapitre 1

- Andrevon, J.-P. (2004). *Le travail du furet*. Folio-SF.
- Ballard, J. G. (1989). *Running Wild*. Vintage Books.
- Bassis A. et Hiet, S. (créateur et créatrice). (2016). *Trepalium* [série télévisée]. Kelija-Arte France.
- Blakely E. J. et Snyder, M. G. (1997). *Fortress America: gated communities in the United States*. Brookings Institution Press.
- Bova, B. (1978). *Colony*. Pocket.
- Blomkamp, N. (réalisateur). (2009). *District 9* [film cinématographique]. QED International-WingNut Films.
- Blomkamp, N. (réalisateur). (2013). *Elysium* [film cinématographique]. Alphacore-Media Rights Capital.
- Brunner, J. (1995 [1968]). *Tous à Zanzibar* (traduit par D. Pernerle). Le Livre de Poche.
- Brunner, J. (1971 [1969]). *L'Orbite déchetée* (traduit par F. Straschitz). Denoël, Présence du Futur.
- Burger, N. (réalisateur). (2014). *Divergent* [film cinématographique]. Red Wagon Entertainment.
- Campanella, T. (1990 [1623]). *La cité du Soleil* (traduit par J. Rosset). Laffont-Bouquins.
- Capron, G. (2006). *Quand la ville se ferme. Quartiers résidentiels sécurisés*. Bréal.

- Carrel, M., Cary P. et Wachsberger J.-M. (dir.) (2013). *Ségrégation et fragmentation dans les métropoles. Perspectives internationales*. Presses universitaires du Septentrion.
- Damasio, A. (2007 [1999]). *La Zone du Dehors*. Folio-SF.
- Davis, M. (1992). *City of Quartz: Excavating the Future in Los Angeles*. Vintage Books.
- Di Rollo, T. (2008). *Meddik*. Folio-SF.
- Farrère, C. (1921). *Les condamnés à mort*. Flammarion.
- Foucault, M. (2004). *Sécurité, territoire, population. Cours au Collège de France (1977-78)*. Gallimard/Seuil, Collection « Hautes Études ».
- Frantz, D. et Collins, C. (1999). *Celebration USA: Living in Disney's brave new town*. Henry Holt and Company.
- Gale, B. et Alex Maleev, A. (1999). *Batman. No man's land, Vol. 1*. D.C. Comics.
- Gervais-Lambony, Ph. (2003). *Territoires citadins. 4 villes africaines*. Belin.
- Haumont, N. et Lévy, J.-P. (1998). *La ville éclatée. Quartiers et peuplement*. L'Harmattan.
- Jodorowky, A. et Janjetov, Z. (2002). *Avant l'Incal. Adieu le père*. Les Humanoïdes associés.
- Kirshner, I. (réalisateur). (1990). *RoboCop 2* [film cinématographique]. Orion Pictures-Tobor Productions.
- Lang, F. (réalisateur). (1927). *Metropolis* [film cinématographique]. Universum Film AG.
- Legoix, R. (2003). *Les « Gated Communities » aux États-Unis. Morceaux de villes ou territoires à part entière ?* [Thèse de doctorat, Université Panthéon-Sorbonne]. HAL. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00004141/document>
- Loudiers-Malgouyres, C. (2013). *Le retrait résidentiel à l'heure de la métropolisation*. PUF.
- Low, S. (2003). *Behind the Gates: Life, Security, and the Pursuit of Happiness in Fortress America*. Routledge.
- MacBride Allen, R. (1995). *Ambush at Corellia*. Bantam Books.
- Marcuse, P. (1995). Not Chaos but Walls: Postmodernism and the Partitioned City. Dans S. Watson et K. Gibson (dir.), *Postmodern Cities and Spaces* (p. 243-253). Blackwell.
- Mather, M. (2014). *The Atopia Chronicles*. 47North.
- Mehta, D., Kumar P. et Raman S. (réalisatrice et réalisateurs). (2019). *Leila* [série télévisée]. Open Air Films LLP-Netflix.

- Miéville, C. (2007, 28 septembre). Floating Utopias. The Degraded Imagination of the Libertarian Seastealers. *In These Times*.
http://inthesetimes.com/article/3328/floating_utopias
- Molla, J. (2005). *Felicidad*. Gallimard-Scripto.
- More, T. (1990 [1516]). *L'Utopie. Voyages aux pays de nulle part* (traduit par V. Stouvenel). Laffont-Bouquins.
- Musset, A. (2005). De New-York à Coruscant. Essai de géofiction. PUF.
- Musset, A. (2019). *Station Metropolis-Direction Coruscant. Ville, science-fiction et sciences sociales*. Le Béalial'.
- Navez-Bouchanine, F. (dir.). (2002). *La fragmentation en question : des villes entre fragmentation spatiale et fragmentation sociale*. L'Harmattan.
- Niccol, A. (réalisateur). (2011). *In Time* [film cinématographique]. Regency Enterprise Regency Pictures-Strike Entertainment.
- O'Neill, G. K. (1977). *The High Frontier: Human Colonies in Space*. Jonathan Cape Ltd.
- Park, R. E. et Burgess, E. (1984 [1925]). *The City*. University of Chicago Press.
- Pelot, P. (1980). *Parabellum tango*. J'ai Lu.
- Pecqueur, D., Malfin, N., Schelle P. et Rosa, S. (1999). *Golden City*, tome 1 *Pilleurs d'épaves*. Delcourt.
- Pires do Rio Caldeira, T. (2002). *Cidade de muros. Crime, segregação e cidadania em São Paulo*. Editora 34/Edusp.
- Pla, R. (réalisateur). (2007). *La Zona* [film cinématographique]. Morena Films.
- Romero, G. A. (réalisateur). (2005). *Land of the Dead* [film cinématographique]. Atmosphere Entertainment MM.
- Roncayolo, M. (1990). *La ville et ses territoires*. Gallimard, « Folio Essais ».
- Ross, A. (1999). *The Celebration Chronicles: Life, Liberty, and the Pursuit of Property Value in Disney's New Town*. Ballantine Books.
- Ruffin, J.-C. (2005). *Globalia*. Gallimard, Folio.
- Stackpole, M. (1999). *Le jeu de la mort* (traduit par M. Zacharyus). Fleuve noir.
- Stephenson, N. (1992). *Snow Crash*. Bantam.
- Stephenson, N. (2004 [1995]). *L'âge de diamant* (traduit par J. Bonnefoy). Le Livre de poche.
- Van Vogt, A. E. (1946). *Slan*. Arkham House.

- Van Vogt, A. E. (1993 [1957]). *La cité du grand juge* (traduit par M. Deutsch). Denoël, Présence du futur.
- Villeneuve, D. (réalisateur). (2017). *Blade runner 2049* [film cinématographique]. Black Label Media-Thunder Road Pictures-Scott free Productions.
- Vonnegut Jr., K. (1952). *Player Piano*. Delacorte Press.
- Weber, M. (2000 [1921]). *La ville*. Aubier.
- Young, I. M. (1990). *Justice and the Politics of Difference*. Princeton University Press.

Chapitre 2

- Adams, D. et Carwardine, M. (1990). *Last Chance to See*. Pan Books.
- Bailly, J.-C. (2011). *Le dépaysement. Voyages en France*. Seuil.
- Buell, L. (1995). *The Environmental Imagination: Thoreau, Nature Writing, and the Formation of American Culture*. Harvard University Press.
- Brunel, C. (2018). *La guérilla des animaux*. Alma.
- Chelebourg, C. (2012). *Les écofictions. Mythologies de la fin du monde*. Les impressions nouvelles.
- Clas, A. (1967, juin). Défini, indéfini. *Meta. Journal des traducteurs/Translator's Journal*, 12(2), 39-44.
<https://doi.org/10.7202/002297ar>
- Craciunescu, M. et Hofmann, B. (2020, février). L'exotisme de la proximité : démystifier le quotidien pour dépoussiérer ses racines. Entretien de Blaise Hofmann avec Miruna Craciunescu. *Literature.green*.
<http://www.literature.green/lexotisme-de-proximite/>
- Darrieussecq, M. (1996). *Truismes*. P.O.L.
- Defraeye, J. et Lepage, É. (2019). Présentation. *Études littéraires*, « Approches écopoétiques des littératures française et québécoise de l'extrême contemporain », 3(48), 7-18.
<https://doi.org/10.7202/1061856ar>
- Engélibert, J.-P. (2013). *Apocalypses sans royaume. Politique des fictions de la fin du monde, XXe-XXIe siècles*. Classiques Garnier.
- Engélibert, J.-P. (2019). *Fabuler la fin du monde. La puissance critique des fictions d'apocalypse*. La Découverte.
- Filteau-Chiba, G. (2017). *Encabanée*. XYZ.
- Florey, S. (2013). *L'engagement littéraire à l'ère néolibérale*. Presses Universitaires du Septentrion.
- Forest, P. (2016). *Crue*. Gallimard.

- Foucault, M. (1966). *Les Mots et les choses*. Gallimard.
- Georges, K. (2011). *Sous béton*. Alto.
- Heise, U. (2008). *Sense of Place and Sense of Planet: The Environmental Imagination of the Global*. Oxford University Press.
- Heise, U. (2016). *Imagining Extinction. The Cultural Meanings of Endangered Species*. University of Chicago Press.
- Hofmann, B. (2007). *Estive*. Zoé.
- Jacquier, C. (2019). *Par-delà le régionalisme. Roman contemporain et partage des lieux*. Livreo-Alphil.
- Lepage, É. (2015). *Géographie des confins. Espace chez Pierre Morency, Pierre Nepveu et Louis Hamelin*. David.
- Meeker, J. (1997 [1974]). *The Comedy of Survival: Literary Ecology and a Play Ethic*. University of Arizona Press.
- Mouawad, W. (2012). *Anima*. Leméac.
- Schoentjes, P. (2015). *Ce qui a lieu. Essai d'écopoétique*. Wildproject.
- Tesson, S. (2011). *Dans les forêts de Sibérie*. Gallimard.
- White, H. (1973). *Metahistory. The Historical Imagination in Nineteenth Century Europe*. Johns Hopkins University Press.

Chapitre 3

- Angenot, M. (1978). Le paradigme absent : éléments d'une sémiotique de la science-fiction. *Poétique*, (33), 74-89.
- Augé, M. (1992). *Non-lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Seuil.
- Bachelard, G. (2010 [1957]). *La poétique de l'espace*. Presses universitaires de France.
- Blunt, A. et Rose A. (dir.) (1994). *Writing Women and Space. Colonial and Postcolonial Geographies*. The Guilford Press.
- De Certeau, M. (2004 [1990]). *L'invention du quotidien. Tome 1, Arts de faire*. Gallimard.
- Deleuze G. et Guattari F. (2011 [1991]). *Qu'est-ce que la philosophie ?* Minuit.
- Deschênes-Pradet, M. (2019). *Habiter l'imaginaire. Pour une géocritique des lieux inventés*. Lévesque éditeur.
- Eco U. (1979). *Lector in fabula*. Grasset.
- Foucault, M. (1984). « Des espaces autres » (conférence prononcée au Cercle d'études architecturales, le 14 mars 1967). *Architecture, Mouvement, Continuité*, (5), 46-49.

- Freyermuth S. et Bonnot J.-F. P. (2014). *Des personnages et des hommes dans la ville. Géographies littéraires et sociales*. Peter Lang.
- Georges, K. (2017). *De synthèse*. L'instant Même.
- Heidegger, M. (1993 [1927]). *Être et temps*. Gallimard.
- Jameson, F. (2007). *Archéologies du futur. Le désir nommé utopie*. Max Milo.
- Jameson, F. (2008) *Penser avec la science-fiction* (Tome 2 d'Archéologies du Futur). Max Milo.
- Jameson, F. (2011 [1991]). *Le postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*. Beaux-arts de Paris
- Jourde, P. (1991). *Géographies imaginaires de quelques inventeurs de mondes au XX^e siècle*. José Corti.
- Lacaze, J. (2018, 11 mai) Les hikikomori : ces Japonais qui s'enferment chez eux à cause de la crise. *National Geographic*.
<https://www.nationalgeographic.fr/voyage/les-hikikomori-ces-japonais-qui-senferment-chez-eux-cause-de-la-crise>
- Lahaie, C. (2009). *Ces mondes brefs. Pour une géocritique de la nouvelle québécoise contemporaine*. L'instant même.
- Lévy, J. (1993). A-t-on encore (vraiment) besoin du territoire ? *Espaces Temps*, (51-52), 102-142.
- Lussault, M. (2007). Habiter, du lieu au monde. Réflexions géographiques sur l'habitat humain. Dans T. Paquot, M. Lussault et C. Younès (dir.), *Habiter, le propre de l'humain* (p. 35-52). La Découverte.
- Pelletier, L. (1987). Au sujet des espaces féminisés. *Cahiers de géographie du Québec*, 31(83), 177-188.
<https://doi.org/10.7202/021874ar>
- Saint-Gelais, R. (1999). *L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*. Nota Bene.
- Suvin, D. (1977). *Pour une poétique de la science-fiction. Études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*. Presses de l'Université du Québec.
- Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of Science fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*. Yale University Press.
- Suvin, D. (2010). *Defined by a Hollow. Essays on Utopia, Science Fiction and Political Epistemology*. Peter Lang.
- Tuan Y.-F. (2014 [1977]). *Space and Place. The Perspective of Experience*. University of Minnesota Press.

Chapitre 4

- Arkus, L. (2009). La logique est là, elle est juste différente. *Seance*, 2(6). <https://seance.ru/articles/dau/>
- Arpin-Simonetti, L. (2014). The Tulsa Luper Suitcases. Peter Greenaway et le “ database cinema ” : les dessous de l’avant-gardisme néo-médiatique. *Hors Champ*. <https://horschamp.qc.ca/article/peter-greenaway-et-le-database-cinema>
- Benhamou, J. (2020). Dau. It’s a Shame: The ‘Made in the USSR’ Mega-installation Across Three Sites has Paris Amazed but Proves Underwhelming. *Judith Benhamou reports*. <https://judithbenhamouhuet.com/dau-its-a-shame-the-made-in-the-ussr-mega-installation-across-three-sites-has-paris-amazed-but-proves-underwhelming/>
- Boyer, G. (2019). DAU d’Ilia Khrjanovski, au mieux une copie des Kabakov. *Connaissance des Arts*. <https://www.connaissancedesarts.com/musees/centre-pompidou/dau-dllia-Khrjanovski-au-mieux-une-copie-des-kabakov-11113986/>
- Bruno, G. (2002). *Atlas of Emotions: Journeys in Art, Architecture, and Film*. Verso.
- Burlacu, M. (2015). The Zone as Heterotopia in Andrei Tarkovsky’s *Stalker*. *Bulletin of the Transilvania University of Braşov*, 8(57). http://webbut.unitbv.ro/BU2015/Series%20VII/BULETIN%20I/10_Burlacu.pdf
- Casetti, F. (2015). *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*. University Press Scholarship.
- Casetti, F. (2016). The Relocation of Cinema. Dans S. Denson et J. Leyda (dir.), *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film* (p. 569-616). Reframe Books.
- Chung, H. (2018). *Media Heterotopias: Digital Effects and Material Labor in Global Film Production*. Duke University Press.
- Corbett, C. (2017). Nowhere to Run: Repetition Compulsion and Heterotopia in the Australian Postapocalypse — from “Crabs” to Mad Max. *Science Fiction Film and Television*, 10(3), 329-351.
- Crary, J. (1992). *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. MIT Press.
- Dau Cinema. (2020). About DAU. <https://www.dau.com/en/about-us>

- Dauhaus. (2020a). Bande-annonce *DAU Digital*.
<https://www.dau.haus/DauDigital-trailer-2019>
- Dauhaus. (2020b). Booklet Degeneration.
<https://www.dau.haus/Degeneration-booklet-2020>
- Dauhaus. (2020c). Booklet Natasha.
<https://www.dau.haus/Natasha-booklet-2020>
- Dauhaus. (2020d). Comme des Garçons DAU Science Booklet Pamphlet Flyer.
<https://www.dau.haus/commedesgarcons-booklet-2018>
- Dauhaus. (2020e). Interview with Jürgen Jürges.
<https://www.dau.haus/jurges-interview-2020>
- Dauhaus. (2020f). Media and Art — Prof. Lev Manovich in Conversation with Dr. Ohad Landesman.
<https://www.dau.haus/manovich-landesman-2020>
- Dauhaus. (2021). DAU-Studies Conference 2021: Mark Lipovetsky, Ilya Permyakov, Eugenie Zvonkine, Alexandre Zaezjev. YouTube. <https://youtu.be/BU0XAJJF7qk>
- Deller, J. (réalisateur). (2001). *The Battle Of Orgreave*.
- Denson, S. et Leyda, J. (2020). Perspectives on Post-Cinema: An Introduction. Dans Shane Denson et Julia Leyda (dir.), *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film* (p. 1-19). Reframe Books.
- Dehaene M. et De Cauter, L. (2008). *Heterotopia and the City: Public Space in a Postcivil Society*. Routledge.
- Evreinov, N. (réalisateur). (1920). *The Storming of the Winter Palace*.
- Foucault, M. (2004). Des espaces autres. *Empan*, 54(2), 12-19.
- Gardiès, A. (1993). *L'espace au cinéma*. Méridiens Klincksieck.
- Gershon, I. et Malitsky, J. (2011). Documentary Studies and Linguistic Anthropology. *Culture, Theory and Critique*, 52(1), 45-63.
<https://doi.org/10.1080/14735784.2011.621667>
- Greenaway, P. (réalisateur). (2003). *The Tulse Luper Suitcases*.
- Groys, B. (2008). *Art Power*. MIT Press.
- Groys, B. (2009). Comrades of Time. *e-flux Journal*, (11).
<https://www.e-flux.com/journal/11/61345/comrades-of-time/>
- Ivakhiv, A. (2011). Cinema of the Not-Yet: The Utopian Promise of Film as Heterotopia. *Journal for the Study of Religion, Nature and Culture*, 5(2), 186-209.

- <https://doi.org/10.1558/jsrnc.v5i2.186>
- Jameson, F. (2007). *Le Postmodernisme ou La logique culturelle du capitalisme tardif*. Beaux-Arts de Paris.
- Kashin, O. (2010). Put' "Dau". *Kommersant Vlast'*, (37).
<https://www.kommersant.ru/doc/1503675>
- Kaufman, C. (réalisateur). (2008). *Synecdoche, New York* [film cinématographique]. Sony Pictures.
- Khrzhanovsky, I. (réalisateur). (2004). 4 [film cinématographique]. Filmocom.
- Klein, S. (2019). A Sealed Rectilinear Planet: The Skyscraper as Vertical Heterotopia in J. G. Ballard's High-Rise and Ben Wheatley's Screen Adaptation. *Space and Culture*, p. 1-16. <https://doi.org/10.1177/1206331218822950>
- Knight, K. (2017). Placeless Places: Resolving the Paradox of Foucault's Heterotopia. *Textual Practice* 31(1), 141-158. <https://doi.org/10.1080/0950236X.2016.1156151>
- Knight, K. (2014). *Real Places and Impossible Spaces: Foucault Hererotopia in the Fiction of James Joyce, Vladimir Nabokov, and W G Sebald*. University of East Anglia.
- Kuhn, A., et Westwell G. (2020). Filmic Space. Dans *A Dictionary of Film Studies*. Oxford University Press.
- Kuhn, A. (2004). Heterotopia, Heterochronia: Place and Time in Cinema Memory. *Screen*, 45(2), 106-114. <https://doi.org/10.1093/screen/45.2.106>
- Kuhn, A. (1999). *Alien Zone II: The Spaces of Science-fiction Cinema*. Verso.
- Landau-Drobantseva, C. (1999). *Akademik Landau. Kak My Zhili*. Vargus.
- Lannuzel, M. (2008). Peter Watkins, La Commune (Paris, 1871), 2000-2007. *Raison présente*, (65), 115-116.
- Limonier, K. (2014). Géopolitique des cités scientifiques russes (naukograd). *Observatoire de la chambre de commerce et d'industrie franco-russe*.
https://www.academia.edu/36613838/Atlas_g%C3%A9opolitique_des_cit%C3%A9s_scientifiques_russes_naukograd
- Lipovetsky, M. (2017). The Poetics of ITR Discourse: In the 1960s and Today. Dans *Postmodern Crises: from Lolita to Pussy Riot* (p. 33-52). Academic Studies Press.
- Macnab, G. (2019). DAU: a Never-Ending Experiment in a Soviet Laboratory. *British Film Institute*.
<https://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/dau-Ilia-Khrjanovski-report-and-first-look>

- Makarova, E. (2022). Soviet, Sacred, Sexual: Notes on the Architecture of DAUniverse. *Apparatus*, (14).
<http://dx.doi.org/10.17892/app.2022.00014.308>
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Mayorov, N. (2012). A First in Cinema... Stereoscopic Films in Russia and the Soviet Union. *Studies in Russian and Soviet Cinema*, 6(2), 217-239.
- Mazierska, E. (2012). International Co-productions as Productions of Heterotopias. Dans A. Imre (dir.), *A Companion to Eastern European Cinemas* (p. 455-474). John Wiley & Sons.
- Näripea, E. et Cederlöf H. (2015). Genre and Gender in the Dead Mountaineer's Hotel (1979). *Science Fiction Film and Television*, 8(2), 145-166.
- Näripea, E. (2014). Postcolonial Heterotopias: A Paracinematic Reading of Marek Piestrak's Estonian Coproductions. Dans E. Mazierska et M. Goddard (dir.), *Polish Cinema in a Transnational Context* (p. 115-133). Boydell & Brewer.
- Näripea, E. (2013). Work in Outer Space: Notes on Eastern European Science Fiction Cinema. Dans E. Mazierska (dir.), *Work in Cinema* (p. 209-226). Palgrave Macmillan.
- Orlova, M. (2018). Shest' tezisov Il'i Kabakova. *The Art Newspaper Russia*, (62).
<https://www.theartnewspaper.ru/posts/5590/>
- Phenomen Films. (2020). Bande-annonce DAU Digital. *Vimeo*.
<https://vimeo.com/347418644>
- Pinkham, S. (2020). Nihilism for Oligarchs. *New Left Review*, (125).
<https://newleftreview.org/issues/II125/articles/sophie-pinkham-nihilismfor-oligarchs>
- Podoroga, V. (1995). Sobytie : Bog mertv - Fuko i Nitzche. *Materialy seminarov laboratorii Postklassicheskikh issledovanij v filosofii*.
<https://nietzsche.ru/look/xxc/ontologie/vpodoroga/?curPos=1>
- Rhodes, J.D. et Gorfinkel, E. (2011). *Taking Place. Location and the Moving Image*. University of Minnesota Press.
- Rovelli, C. (2012). Simple Model for Quantum General Relativity from Loop Quantum Gravity. *AIP Conference Proceedings*, 1446(135).
<https://doi.org/10.1063/1.4727992>
- Smith, V. (2018). The Heterotopias of Todd Haynes: Creating Space for Same Sex Desire in Carol. *Film Criticism*, 42(1).

- <https://doi.org/10.3998/fc.13761232.0042.102>
- Sobchak, V. (1991). *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton University Press.
- Sterzer, P., Kleinschmidt, A. et Rees, G. (2009). The Neural Bases of Multistable Perception. *Trends in Cognitive Sciences*, 13(7), 310-318.
<https://doi.org/10.1016/j.tics.2009.04.006>
- Sulim, S. (2020). Sovetskij zapah eshhe ne vyvetrilsja. My po-prezhnemu ego istochaem» Rezhisser Il'ja Hrzhanovskij — o sem'e, 15 schastlivyh godah s "Dau" i muzee "Babij Jar". Bol'shoe interv'ju. *Meduza*.
<https://meduza.io/feature/2020/05/18/sovetskij-zapah-esche-ne-vyvetrilsya-my-po-prezhnemu-ego-istochaem>
- Tarkovsky, A. (1967). Zapechatlennoe Vremya. *Voprosy kinoiskusstva*, (10).
<http://tarkovskiy.su/texty/Tarkovskiy/Statia1967.1.html>
- Vertov, D. (1966). O fil'me Kinoglaz. Dans S. Drobashenko (dir.), *Stat'i, dnevniki, zamysli* (p. 58-74).
- Warhol, A. (réalisateur). (1966). *Chelsea Girls* [film cinématographique].
- Warhol, A. (réalisateur). (1965). *Empire* [film cinématographique].
- Watkins, P. (réalisateur). (2000). *La Commune (Paris, 1871)* [film cinématographique].
- Zayac, A. (2020). Vse chto vy hoteli znat' o DAU. *Film Ru*.
<https://www.film.ru/articles/vse-chto-vy-hoteli-znat-o-dau-chast-1>
- Zhao, W. et Öner, M. (2018). The Cinematic Space in Stephen Daldry's *The Hours*: A Heterotopian Perspective. *International Journal of Social Research*, 2(16).
<https://escipub.com/Articles/IJSR/IJSR-2018-06-1201>
- Žižek, S. (2002). Revolution Must Strike Twice. *London Review of Books*, 24(14).
<https://www.lrb.co.uk/the-paper/v24/n14/slavoj-zizek/revolution-must-strike-twice>
- Zone, R. (2012). *Stereoscopic Cinema & the Origins of 3-D Film, 1838-1952*. The University Press of Kentucky.
- Zvonkine, E. (2020). Per aspera ad astra, or Through Postcinema Toward Cinema. The Reverse Journey of Ilia Khrjanovski's DAU. Dans D. Chateau et J. Moure (dir.), *Post-cinema Cinema in the Post-art Era* (p. 311-330). Amsterdam University Press.

Chapitre 5

- Bazin, L. (2019). *La dystopie*. Presses Universitaires Blaise Pascal.
- Berque, A. (2000). *Écoumène, introduction à l'étude des milieux humains*. Belin.
- Berque, A. (2014). *Poétique de la Terre. Histoire naturelle et histoire humaine, essai de mésologie*. Belin.
- Berque, A. et Moreau, Y. (2017, 23 août). Glossaire de mésologie. *Mésologiques : études des milieux*.
<https://mesoglo.blogspot.com/>
- Boulaire, C. (2016). *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants*. Presses Universitaires de Rennes.
- Cameron, J. (réalisateur). (2009). *Avatar* [film cinématographique]. 20th Century Fox, Dune Entertainment, Giant Studios, Lightstorm Entertainment et Ingenious Film Partners.
- Dabos, C. (2013-2019). *La Passe-miroir*, t.1 *Les Fiancés de l'hiver*, t.2 *Les Disparus du Clairdelune*, t.3 *La Mémoire de Babel*, t.4 *La Tempête des échos*. Gallimard Jeunesse.
- Dabos, C. (2019b). *La Passe-miroir : en coulisses*. Gallimard Jeunesse.
- Deschênes-Pradet, M. (2017). *Hivernages, roman par fragments suivi de Habiter l'imaginaire : pour une géocritique des lieux inventés, essai* [thèse de doctorat, Université de Sherbrooke].
https://savoirs.usherbrooke.ca/bitstream/handle/11143/10448/Deschenes_Pradet_Maude_PhD_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Duret, C. (2019). *Le goût pour le Moyen Âge dans les fictions post-catastrophiques contemporaines : Une lecture méso-critique* [thèse de doctorat, Université de Sherbrooke].
<https://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/16057>
- Elias, N. (2014). *L'utopie*. La Découverte.
- Ewing, A. (2019-2020). *La Cité du ciel*, t.1 *La Cité du ciel*, t.2 *L'Alcazar* (traduits par C. Ardilly et M. Duez). Éditions Robert Laffont.
- Fleischer, R. (réalisateur). (1973). *Soleil vert* [film cinématographique]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Foucault, M. (2001). *Dits et Écrits II*. Gallimard.
- Glotfelty, C. et Fromm, H. (dir.). (1996). *The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology*. University of Georgia Press.

- Grassin, J-M. (2000). Pour une science des espaces littéraires. Dans B. Westphal (dir.), *La géocritique mode d'emploi* (p. I-XIII). Presses universitaires de Limoges.
- Green, E. S. (2020). *Steam Sailors*, t.1 *L'Héliotrope*. Gulf Stream Éditeur.
- Huxley, A. (1932). *Le meilleur des mondes*. Chatto & Windus.
- La Bible*. (2014). La Maison de la Bible.
- Lasseter, J. (1995). *Toy Story* [film d'animation]. Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.
- Miyazaki, H. (réalisateur). (1986). *Le Château dans le ciel* [film d'animation]. Studio Ghibli.
- Oda, E. (2014). *One Piece*, t.26 *Aventure sur l'île de Dieu*. Glénat.
- Œkoumène. (s. d.). Dans *Trésor de la Langue Française informatisé*.
<https://www.cnrtl.fr/definition/oekoum%C3%A8ne>
- Orwell, G. (1949). 1984. Secker and Warburg.
- Rabelais, F. (1534). *Gargantua*.
- Riddell, C. (2021). *The Edge* [illustration en ligne]. The Edge Chronicles.
<http://edgechronicles.co.uk/explore-the-edge/maps/the-edge/>
- Riddell, C. (2021). *The Floating Rock* [illustration en ligne]. The Edge Chronicles.
<http://edgechronicles.co.uk/explore-the-edge/plans/the-floating-rock/>
- Simmons, D. (1991). *Hypérion* (traduit par G. Abadia). Robert Laffont.
- Stewart, P. et Riddell, C. (2002-2003). *Les Chroniques du bout du monde*, t.1 *Par-delà les Grands Bois*, t.2 *Le Chasseur de tempête*, t.3 *Minuit sur Sanctaphrax* (traduits par N. Zimmermann et J. Odin). Milan.
- Tally, R. T. (dir.). (2011). *Geocritical Explorations. Space, Place, and Mapping in the Literary and Cultural Studies*. Palgrave and Macmillan.
- Verhaeren, E. (1982). La ville. Dans *Les Campagnes hallucinées — Les Villes tentaculaires*. Gallimard.
- Werber, B. (2006). *Le Papillon des étoiles*. Albin Michel.
- Zamiatine, E. (1920). *Nous autres*. Gallimard.

Chapitre 6

- Aarseth, E. (2001). Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game. Dans M. Eskelinen et R. Koskimaa (dir.), *Cybertext Yearbook 2000* (p. 152-169). Research Center for Contemporary Culture University of Jyväskylä.
- Arnould, P. et Glon, É. (2006). Wilderness, usages et perceptions de la nature en Amérique du Nord. *Annales de géographie* (649), 227-238.
- Augé, M. (1992). *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Editions du Seuil.
- Augé, M. (2010). Retour sur les « non-lieux » : Les transformations du paysage urbain, *Communications*, (87), 171-177.
- Baychelier, G. (2020). Immersion sous contrainte et écologie des territoires hostiles dans la série *Metro* : enjeux ludiques et affectifs de la pratique vidéoludique en milieu post-apocalyptique. *Kinephanos*, (Numéro Spécial), 49-72. <https://www.erudit.org/en/journals/kinephanos/1900-v1-n1-kinephanos06453/1082343ar.pdf>
- Boyer, E. (2015). *Le conflit des perceptions*. MF.
- Chang, A. (2011). Games as Environmental Texts. *Qui Parle*, 19(2), 56-84. 10.5250/quiparle.19.2.0057
- Chen, A. (2020, 3 mars). Hideo Kojima's Strange, Unforgettable Video-Game Worlds. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2020/03/03/magazine/hideo-kojima-death-stranding-video-game.html>
- Crane, K. (2012). Introduction—Myths of Wilderness in Contemporary Narratives: Environmental Postcolonialism in Australia and Canada. Dans K. Crane (dir.), *Myths of Wilderness in Contemporary Narratives: Environmental Postcolonialism in Australia and Canada* (p. 1-32). Palgrave Macmillan US. https://doi.org/10.1057/9781137000798_1
- Delbouille, J. (2019). *Négocié avec une entité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques* [thèse de doctorat, Université de Liège]. ORBi. <https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/240605/1/Page%20de%20garde.pdf>
- Deleuze, G. et Guattari, F. (1980). *Capitalisme et schizophrénie : Mille plateaux*. Editions de Minuit.

- Deschênes Pradet, M. (2017). *Hivernages, roman par fragments suivi de Habiter l'imaginaire : pour une géocritique des lieux inventés, essai*. [thèse de doctorat, Université de Sherbrooke].
https://savoirs.usherbrooke.ca/bitstream/handle/11143/10448/Deschenes_Pradet_Maude_PhD_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Deslongchamps-Gagnon, M. et Montembeault, H. (2017). La traversée du désastre par le joueur-nomade (S01E04). Dans *Profil Ludique*. <https://podcloud.fr/podcast/profil-ludique>
- Di Filippo, L. et Schmoll, P. (2016). La ville après l'apocalypse : Entre formalisation projective et réalisation locale. *Revue des sciences sociales*, 56, 126-133.
<https://doi.org/10.4000/revss.424>
- Duret, C. (2018). Comment le jeu vidéo pense l'expérience du milieu urbain. Une analyse mésocritique de Dead Rising 3. *Conserveries mémorielles*, (23).
<http://journals.openedition.org/cm/3362>
- Duret, C. (2019). *Le goût pour le Moyen Âge dans les fictions post-catastrophiques contemporaines : une lecture mésocritique* [thèse de doctorat, Université de Sherbrooke]. Savoirs UdeS.
<https://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/16057>
- Collectif éphémère. (2018, automne). Exercice de navigation sur Notre Mer d'îles d'Épeli Hau'Ofa. *Multitudes*, 3(72), 97-100.
- Günzel, S. (2010). The Spatial Turn in Computer Game Studies. Dans K. Mitgutsch, C. Klimmt et H. Rosenstingl (dir.), *Exploring the Edges of Gaming: Proceedings of the Vienna Games conference 2008-2009 Future and Reality of Gaming* (p. 147-156). Braunmüller.
- Günzel, S. (2019). The Lived Space of Computer Games. Dans A. Gerber et U. Götz (dir.), *Architectonics of game spaces: the spatial logic of the virtual and its meaning for the real* (p. 167-181). Transcript Verlag.
- Giner « Grine », E. (2019, 20 décembre). Les discours de Death Stranding (1/4) : à propos de l'effondrement. *Les Chroniques Vidéoludiques*.
<https://www.chroniquesvideoludiques.com/les-discours-de-death-stranding-1-4-a-propos-de-leffondrement/>
- Heidegger, M. (1958). *Essais et conférences*. Gallimard.

- Jenkins, H. et Fuller, M. (1995). Nintendo and New World Travel Writing. Dans S. Jones (dir.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community* (p. 57-72). Sage Publications.
- Kaufman, A. S. (2013). Our Future is Our Past: Corporate Medievalism in Dystopian Fiction. *Studies in Medievalism*, (XXII), 11-20.
- Joliet, F. et Jacobs, P. (2009). Le Wilderness, une manière de voir et d'être à la nature sauvage : Le prisme paysager de Tremblant, Québec. *Cahiers de géographie du Québec*, 53(148), 27-46. <https://doi.org/10.7202/038140ar>
- Kobrin, S. J. (1998). « Back to the Future »: Neomedievalism and the Postmodern Digital World Economy. *Journal of International Affairs*, 51(2), 361-386.
- Kojima Productions (développeur). (2019). *Death Stranding* [jeu vidéo]. Sony Interactive Entertainment.
- Lucas, J-F. (2013). *De l'immersion à l'habiter dans les mondes virtuels : le cas des villes dans Second Life* [thèse de doctorat, Université Rennes 2]. Tel. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00949125>
- Mongin, O. (2013). *La ville des flux ; L'envers et l'endroit de la mondialisation urbaine*. Fayard.
- Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces, Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. MIT Press.
- Nÿs, M. (2019). *Architectures de l'impermanence. 6 jeux du temps chez Cedric Price*. [thèse de doctorat, Université Paris-Saclay]. HAL. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02100690>
- Pitetti, C. (2020). Les usages de la fin du monde : L'apocalypse et la post-apocalypse en tant que modes narratifs (A. Huz & A. Ray, Trad.). *ReS Futurae. Revue d'études sur la science-fiction*, 16. <https://doi.org/10.4000/resf.8808>
- Radkowski, G.-H. (2002). *Anthropologie de l'habiter. Vers le nomadisme*. Presses Universitaires de France.
- Rollot, M. (2016). *Éléments vers une éthique de l'habitation* [thèse de doctorat, Université Paris-VIII]. HAL. <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-01851283>
- Rollot, M. (2017). *Critique de l'habitabilité*. Libre et Solidaire.
- Seddik F. (2007). Habiter le désert, naissance du monothéisme, Selon le philosophe japonais Watsuji Tetsurō. Dans C. Younès, T. Paquot et M. Lussault (dir.), *Habiter, le propre de l'humain* (p. 193-205). La Découverte.

- Stock, M. (2006). L'hypothèse de l'habiter poly-topique : pratiquer les lieux géographiques dans les sociétés à individus mobiles. *EspacesTemps.net*.
<https://www.espacestemps.net/articles/hypothese-habiter-polytopique/>
- Stockburger, A. (2006). *The Rendered Arena: Modalities of Space in Video and Computer games* [thèse de doctorat, University of the Arts]. ual.
<https://ualresearchonline.arts.ac.uk/id/eprint/6507>
- Strigler, M.-C. (2018). La wilderness : Un espace fantasmé. Dans N. Bernard, G. Chamerois, A. Gautier, G.-H. Laffont et D. Martouzet (dir.), *L'espace du Nouveau Monde : Mythologies et ancrages territoriaux* (p. 31-44). Presses universitaires de Rennes.
<http://books.openedition.org/pur/86516>
- Vella, D. (2013). The Wanderer in the Wilderness: Being in the Virtual Landscape in *Minecraft* and *Proteus*. *The Philosophy of Computer Games Conference, Bergen 2013*, 16 p. <https://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/daniel-vella-the-wanderer-in-the-wilderness.pdf>.
- Vella, D. (2019). There's No Place Like Home: Dwelling and Being at Home in Digital Games. Dans E. Aarseth et S. Günzel (dir.), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games* (p. 141-165). Transcript Verlag.
- Younès, C., Paquot, T. et Lussault, M. (2007). *Habiter, le propre de l'humain*. La Découverte.
- Younès, C. (2015). Nomadisme urbain : entre épuisement et régénération. Dans M. Antonioli (dir.), *Machines de guerre urbaines*. LOCO.

Chapitre 7

- Alcaraz, F. de Q. (2009). *Fahrenheit 56 K*. Editorial Bubok.
- Andrei, Th. (2018). « Le Prisonnier », dystopie en 1968, réalité en 2018. *Slate.fr*. <http://www.slate.fr/story/171105/serie-tele-prisonnier-annees-1960-village-paralleles-monde-moderne-dystopie>
- Atallah, M. (2016 a). *L'Art de la science-fiction*. ActusSF.
- Atallah, M. (2016 a). Utopie et dystopie. Les deux sœurs siamoises. *Fabula. La Recherche en littérature*.
http://www.fabula.org/atelier.php?Utopie_et_dystopie_de_ux_soeurs_siamoises
- Atallah, M. (2019). La Dystopie ou l'art de raconter nos utopies. Dans Atallah, M. (dir.), *Monde (im) parfaits. Autour*

- des Cités obscures de Schuitem et Peeters* (p. 45-65). Les Impressions nouvelles.
- Atwood, M. (2017 [1985]). *La Servante écarlate* (traduit par Sylviane Rue). Robert Laffont.
- Baccolini, R. et Moylan, T. (2003). Introduction: Dystopia and Histories. Dans R. Baccolini et T. Moylan (dir.), *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination* (p. 1-12). Routledge.
- Baczko, B. (2001). *Lumières de l'utopie*. Payot & Rivages.
- Bay, M. (réalisateur). (2005). *The Island* [film cinématographique]. DreamWorks SKG, Warner Bros. Pictures.
- Blomkamp, N. (réalisateur). (2013). *Elysium* [film cinématographique]. Alphacore, Media Rights Capital, QED International.
- Bourcier, N. (2017). Dystopies : « Il existe un sentiment de ruine inédit depuis 1930 ». *Le Monde*.
https://www.lemonde.fr/m-perso/article/2017/09/11/dystopies-il-existe-un-sentiment-de-ruine-inedit-depuis-1930_5183928_4497916.html
- Bradbury, R. (1991 [1950]). *Chroniques martiennes* (traduit par H. Robillot). Denoël.
- Bradbury, R. (2006 [1953]). *Fahrenheit 451* (traduit par J. Chambon et Henri Robillot). Gallimard.
- Brunner, J. (1972). *Le Troupeau aveugle* (traduit par G. Abadia). Robert Laffont.
- Burger, N. (réalisateur). (2014). *Divergente* [film cinématographique]. Red Wagon Entertainment.
- Čapek, K. (2013 [1920]). *R. U. R. Rossum's Universal Robots* (traduit par J. Rubes). Éditions de la Différence.
- Cline, E. (2015). *Player One*. Pocket.
- Collins, S. (2008). *Hunger Games*. Scholastic.
- Damasio, A. (2019). *Les Furtifs*. La Volte.
- Dugain, M. (2019). *Transparence*. Gallimard.
- Ellison, H. (1979 [1969]). Un gars et son chien. Dans *La Bête qui criait amour au cœur du monde* (traduit par Jacques Chambon). Les Humanoïdes associés.
- Engélibert, J.-P. et Guidée, R. (dir.). (2015). *Utopie et catastrophe. Revers et renaissances de l'utopie (XVIIe-XXIe siècles)*. Presses Universitaires de Rennes.
- Faye, E. (1993). *Dans les laboratoires du pire. Totalitarisme et fiction littéraire au XXe siècle*. José Corti.

- Fleischer, R. (réalisateur). (1973). *Soleil vert* [film cinématographique]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Fournout, O. (2018). *De Candide à Candide. Controverse sur le transhumanisme*. SKT.
- Gibson, W. (2007). *Neuromancien* (traduit par J. Bonnefoy). J'ai lu.
- Gilliam, T. (réalisateur). (1985). *Brazil* [film cinématographique]. Embassy International Pictures, Brazil Productions.
- Gilliam, T. (réalisateur). (1995). *L'Armée des 12 singes* [film cinématographique]. Universal Pictures, Atlas Entertainment, Classico Entertainment.
- Gilliam, T. (réalisateur). (2013). *Zero Theorem* [film cinématographique]. MediaPro Studios, Voltage Pictures, Zanuck Independent, A&E Productions.
- Henry, L. (2019). *L'Autre côté*. Rivages.
- Hugues, M. (2005). *L'Utopie*. Armand Colin.
- Huxley, A. (2001 [1932]). *Le Meilleur des mondes* (traduit par J. Castier). Pocket.
- Jameson, F. (2007). *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Verso.
- Jones, L. Q. (réalisateur). (1975). *A Boy and His Dog* [film cinématographique]. LQ/JAF.
- Jonze, S. (réalisateur). (2013). *Her* [film cinématographique]. Annapurna Pictures.
- Judge, M. (réalisateur). (2006). *Idiocracy* [film cinématographique]. 20th Century Fox.
- Lang, F. (réalisateur). (1927). *Metropolis* [film cinématographique]. UFA.
- Le Guin, U. (2006 [1974]). *Les Dépossédés* (traduit par H.-L. Planchat). Le livre de poche.
- Le Guin, U. (2016). Madame Brown et la science-fiction. Dans U. Le Guin, *Le Langage de la nuit. Essais sur la science-fiction et la fantasy*. Aux forges de Vulcain.
- Levin, I. (1970). *Un bonheur insoutenable* (traduit par F. Straschitz). Robert Laffont.
- Lowry, L. (1993). *The Giver*. Ember.
- Marie, D. (scénariste) et Goethals, S. (dessin). (2009). *Ceci est mon corps. Tome 1 : Lumière crue*. Bamboo.
- McCarthy, C. (2006). *The Road*. Alfred A. Knopf.
- Mercier, L. S. (1999 [1771]). *L'An 2440 : rêve s'il en fut jamais*. La Découverte & Syros.

- Millar, M. (scénariste), Johnson, D. (dessin), Robinson, A. (dessin), Wong, W. (dessin) et Plunkett, K. (dessin). (2004). *Superman. Red Son*. DC Comics.
- Miller, B. (scénariste). (2017-). *The Handmaid's Tale : La servante écarlate* [série télévisée]. Hulu.
- Moore, A. (scénariste) et Lloyd, D. (dessin). (2012 [1982-1988]). *V pour Vendetta* (traduit par J. Collin). Urban Comics.
- More, Th. (1990 [1516]). L'Utopie. Dans *Voyages aux pays de nulle part* (p. 204). Laffont.
- Mostow, J. (réalisateur). (2009). *Clones* [film cinématographique]. Touchstone Pictures, Mandeville Films, Road Rebel.
- Moylan, Th. (2000). *Straps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Westview Press.
- Murakami, H. (2011). *1Q84* (traduit par H. Morita). Belfond.
- Niccol, A. (réalisateur). (1997). *Bienvenue à Gattaca* [film cinématographique]. Columbia Pictures, Jersey Films.
- Niccol, A. (réalisateur). (2011). *Time Out* [film cinématographique]. Regency Entreprise, Regency Pictures, Strike Entertainment.
- Nolan, J. et Joy, L. (scénaristes). (2016-). *Westworld* [série télévisée]. HBO.
- Noyce, Ph. (réalisateur). (2014). *Le Passeur* [film cinématographique]. As Is Productions, Tonik Productions, Walden Media, The Weinstein Company.
- Orwell, G. (1995 [1949]). *1984* (traduit par A. Audibert). Gallimard.
- Proyas, A. (réalisateur). (1998). *Dark City* [film cinématographique]. Mystery Clock Cinema.
- Ricœur, P. (2002). *La Métaphore vive*. Seuil.
- Ross, G. (réalisateur). (2012). *Hunger Games* [film cinématographique]. Lions Gate Film.
- Rosset, F. (2019). L'Utopie comme Icare. Dans M. Atallah (dir.), *Monde (in) parfaits. Autour des Cités obscures de Schuiten et Peeters* (p. 7-33). Les Impressions nouvelles.
- Roth, V. (2011). *Divergent*. HarperCollins Publishers.
- Rufin, J.-C. (2004). *Globalia*. Gallimard.
- Sansal, B. (2015). *2084. La fin du monde*. Gallimard.
- Schaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction ?* Seuil.
- Sichel, J.-D. (2014). *1984, c'est maintenant*. *Le Figaro.fr*.
<http://www.lefigaro.fr/voix/societe/2014/03/11/31003-20140311ARTFIG00076-surveillance-generalisee->

- novlangue-negation-de-la-loi-naturelle-1984-c-est-maintenant.php
- Silverberg, R. (1986). *La Tour de verre* (traduit par S. Hilling). Pocket.
- Spielberg, S. (réalisateur). (2018). *Ready Player One* [film cinématographique]. Amblin Partners, Amblin Entertainment, De Line Pictures, Farah Films & Management, Reliance Entertainment, Village Roadshow Pictures, Warner Bros., RatPac-Dune Entertainment.
- Stébé, J.-M. (2011). *Qu'est-ce qu'une utopie ?* Vrin.
- Suvin, D. (1977). *Pour une poétique de la science-fiction*. Les Presses de l'Université du Québec.
- Trousson, R. (1999). *Voyages aux pays de nulle part. Histoire littéraire de la pensée utopique*. Éditions de l'Université de Bruxelles.
- Trousson, R. (2003). *Sciences, techniques et utopies. Du paradis à l'enfer*. L'Harmattan.
- Van Hamme, J. (scénariste) et Griffo (dessin). (2001 [1988]). *S.O.S. Bonheur*. Dupuis.
- Versins, P. (1972). *Encyclopédie de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la science-fiction*. L'Âge d'homme.
- Wallace-Wells, D. (2014). William Gibson: The Art of Fiction No. 211. Dans P. A. Smith (dir.), *Conversations with William Gibson* (p. 198-228). University Press of Mississippi.
- Wegner, P. E. (2014). *Shockwaves of Possibility: Essays on Science Fiction, Globalization and Utopia*. Oxford.
- Weir, P. (réalisateur). (1998). *The Truman Show* [film cinématographique]. Paramount Pictures.
- Wells, H. G. (2001). *La Machine à explorer le temps* (traduit par H. D. Davray). Gallimard.
- Zamiatine, E. (2005 [1920]). *Nous autres* (traduit par B. Cauvet-Duhamel), Gallimard.

Chapitre 8

- Agger, B. (2012). *Oversharing: Presentations of Self in the Internet Age*. Routledge.
- Aïm, O. (2020). *Les théories de la surveillance : Du panoptique aux Surveillance Studies*. Armand Colin.
- Anderson, B. (1996). *L'imaginaire national : Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*. La Découverte.

- Aubry, P., Berque, A., Le Dantec, J.-P., Luginbühl, Y., Donadiou, P., et Laffage, A. (2006). *Mouvance II, soixante-dix mots pour le paysage*, Éditions de la Villette.
- Baccolini, R., et Moylan, T. (2003). Introduction: Dystopia and Histories. Dans R. Baccolini et T. Moylan (dir.), *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination* (p. 1-12). Routledge.
- Bauman, Z. (2007). *Le présent liquide : peurs sociales et obsessions sécuritaires*. Seuil.
- Beck, U. (2004). *Qu'est-ce que le cosmopolitisme ?* Flammarion.
- Beck, U. (2011). Cosmopolitanism as Imagined Communities of Global Risk. *American Behavioral Scientist*, 55(10), 1346-1361.
- Berque, A. (1996). Espace virtuel et milieu humain. *Quaderni*, 30, 69-80.
- Berque, A. (2000). *Écoumène : Introduction à l'étude des milieux humains*. Belin.
- Berque, A. (2011). Préface. Dans *Fûdo : Le milieu humain* (p. 11-29). CNRS.
- Blakely, E. J., et Snyder, M. G. (1997). Divided We Fall: Gated and Walled Communities in the United States. Dans N. Ellin (dir.), *Architecture of Fear* (p. 85-104). Princeton Architectural Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- Bonenfant, M., Mondoux, A., Ménard, M., Ouellet, M., et Richert, F. (2013). « *Big Data* », *Gouvernance et Surveillance*. GRICIS.
- Bril, M. (2016). Un jour nous vivrons dans des villes intelligentes. *Mondes sociaux*.
<https://sms.hypotheses.org/8615>
- Calvo, S. (2017). *Toxoplasma*. La Volte.
- Calvo, S. (2021). *Melmoth Furieux*. La Volte.
- Clarke, R. (1988). Information Technology and Dataveillance. *Communications of the ACM*, 31(5), 498-512.
- Coleman, G. (2013). Anonymous in Context: The Politics and Power behind the Mask. *Internet governance papers*, 3.
https://www.cigionline.org/sites/default/files/no3_8.pdf
- Cybermalveillance.gouv.fr. (2019). Les attaques en déni de service (DDoS).
<https://www.cybermalveillance.gouv.fr/tous-nos-contenus/fiches-reflexes/attaque-en-deni-de-service-ddos>

- Damasio, A. (2019). *Les Furtifs*. La Volte.
- Dardel, É. (1990 [1952]). *L'Homme et la Terre : Nature de la réalité géographique*. Éditions du CTHS.
- Davis, M. (1990). *City of Quartz: Excavating the Future in Los Angeles*. Verso.
- Deleuze, G. (1990). *Pourparlers*, Minuit.
- Dontnod Entertainment. (2013). *Remember Me* [Xbox 360], Osaka, Capcom.
- Dragert, C., et England, L. (2020, 16 décembre). Watch Dogs: Legion: The Design and Tech Behind Play As Anyone. *You Tube*.
<https://www.youtube.com/watch?v=mMFqK7dn5Wo>
- Duret, C. (2017). Entre corps animal et corps médial : La communauté écrouménéale dans l'œuvre romanesque de David Mitchell. *Postures*, 26, 19 p.
- Duret, C. (2019). *Le goût pour le Moyen Âge dans les fictions post-catastrophiques contemporaines : Une lecture méso-critique* [thèse de doctorat, Université de Sherbrooke]. *Savoirs UdeS*.
<https://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/16057>
- Duret, C. (2021). Le jeu vidéo *Remember Me* et le roman *Les furtifs* : Deux dystopies de la surveillance dans l'œuvre d'Alain Damasio. *Intercâmbio*, 13, 68-91.
- Ellin, N. (2003). Fear and City Building, *Hedgehog Review*, 5(3), 43-61.
- Favis, E. (2020, 26 octobre). How Ubisoft Executed its Uber-ambitious "Play as Anyone" Idea. *The Washington Post*.
<https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/10/26/watch-dogs-legion-tech-politics/?arc404=true>
- Game Movie Land. (2016). *WATCH DOGS 2 - FILM JEU COMPLET EN FRANÇAIS*. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=j88gZ5oLfvI&t=8898s>
- Garnier, J.-P. (2002). Un espace indéfendable : L'aménagement urbain à l'heure sécuritaire. *Cidades Comunidades e Territórios*, 5, 43-52.
- Ghorra-Gobin, C. (2009). À l'heure de la "deuxième" mondialisation, une ville mondiale est-elle forcément une ville globale ? *Confins*, 5. <http://confins.revues.org/5726>
- Guthrie Fergusson, A. (2017). *The Rise of Big Data Policing*. NYU Press.
- Hardt, M., et Negri, A. (2000). *Empire*. Exils.

- Hardt, M., et Negri, A. (2004). *Multitude : Guerre et démocratie à l'âge de l'Empire*. La Découverte.
- Heidegger, M. (1993 [1951]). Bâtir, habiter, penser. Dans *Essais et Conférences* (p. 170-193). Gallimard.
- Hernandez, P. (2014, 3 juin). Some Players Are Hunting Down Minorities In Watch Dogs, *Kotaku*.
<https://www.kotaku.com.au/2014/06/some-players-are-hunting-down-minorities-in-watch-dogs/>
- Lévy, J. (1993). A-t-on encore (vraiment) besoin du territoire ? *Espaces Temps*, 51-52, 102-142.
- Lévy, J., et Lussault, M. (2003). Habiter. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 440-442). Belin.
- Lussault, M. (2007). Habiter, du lieu au monde. Réflexions géographiques sur l'habitat humain. Dans T. Paquot, M. Lussault et C. Younès (dir.), *Habiter, le propre de l'humain* (p. 35-52). La Découverte.
- Lussault, M. (2017). *Les Hyper-lieux : Nouvelles géographies de la mondialisation*. Seuil.
- Lussault, M., et Stock, M. (2003). Mobilité. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 622-624). Belin.
- Lyon, D. (2003). « Introduction ». Dans D. Lyon (dir.), *Surveillance as Social Sorting: Privacy, Risk and Digital Discrimination* (p. 1-9), Routledge.
- Mangin, D. (2004). *La ville franchisée. Formes et structures de la ville contemporaine*. Éditions de la Villette.
- McPherson, M., Smith-Lovin, L., et Cook, J.M. (2001). Birds of a Feather: Homophily in Social Networks, *Annual Review of Sociology*, 27(1), 415-444.
- Mitchell, D. (2004). *Cloud Atlas*. Sceptre.
- Mongin, O. (2013). *La ville des flux : L'envers et l'endroit de la mondialisation urbaine*. Fayard.
- Murray, J. H. (2004). From Game-Story to Cyberdrama. Dans P. Harrigan et N. Wardrip-Fruin (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (p. 2-11). The MIT Press.
- Ng, J., et Macdonald, J. (2018). "We Are Data": The Cyberpunk Imaginary Worlds in *Watch Dogs*. Dans G. J. Murphy et L. Schmeink (dir.), *Cyberpunk and Visual Culture* (p. 174-189). Routledge.
- Niemöller, E. G. F. M. (2021 [1942]). Quand ils sont venus chercher...

- <http://lafauteadiderot.net/Poeme-ecrit-a-Dachau-par-le>
Paquette, J. (2018). De la société disciplinaire à la société algorithmique : considérations éthiques autour de l'enjeu du Big data. *French Journal For Media Research*, 9.
<https://frenchjournalformediaresearch.com:443/lodel-1.0/main/index.php?id=1439>
- Pariser, E. (2011). *The Filter Bubble: How the New Personalized Web is Changing What We Read and How We Think*, Penguin.
- Quéré, L. (2006). Entre fait et sens, la dualité de l'événement. *Réseaux*, 139, 183-218.
- Red Hook Studios. (2021). *Darkest Dungeon II*. [PC], Vancouver, Red Hook Studios.
- Red Hook Studios/Sickhead Games. (2016). *Darkest Dungeon*. [Xbox One], Knutsford, Merge Games.
- Reigeluth, T. (2019). Dans le temps de la ville transparente. Dans E. Caccamo, J. Walzberg, T. Reigeluth et N. Merveille (dir.), *De la ville intelligente à la ville intelligible* (p. 73-96). Presses de l'Université du Québec.
- Ricœur, P. (1986). *Du texte à l'action : Essais d'herméneutique II*. Seuil.
- Robertson, R. (1992). *Globalization: Social Theory and Global Culture*, Sage.
- Rouvroy, A., Berns, T. (2013). La gouvernementalité algorithmique, *Réseaux*, 177, 163-196.
- Sadin, É. (2009). *Surveillance globale : Enquête sur les nouvelles formes de contrôle*. Climats Éditions.
- Sadin, É., et Quessada, D. (2010). Big Brother n'existe pas, il est partout : Discussion à partir du livre d'Éric Sadin, autour de la surveillance comme prisme d'observation des mutations de l'environnement contemporain. *Multitudes*, 40, 78-87.
- Sargent, L. T. (2005). Pour une défense de l'utopie. *Diogène*. 209, 10-17.
- Sassen, S. (1991). *The Global City: New York, London, Tokyo*. Princeton University Press.
- Square. (1995). *Chrono Trigger*. [Super NES], Tokyo, Square.
- Square/Square Enix. (1987-). *Final Fantasy* (franchise). Tokyo, Square Enix.
- Ubisoft Montréal. (2014). *WATCH_DOGS* [Xbox ONE], Rennes, Ubisoft.
- Ubisoft Montréal. (2016). *WATCH_DOGS 2* [Xbox ONE], Rennes, Ubisoft.

- Ubisoft Montréal. (2017). *WATCH DOGS 2: Human Conditions* [Xbox ONE], Rennes, Ubisoft.
- Ubisoft Toronto. (2020). *WATCH DOGS LEGION* [Xbox ONE], Rennes, Ubisoft.
- Ubisoft. (2020, 12 juillet). Watch Dogs: Legion - Tipping Point Cinematic Trailer. *YouTube*.
https://www.youtube.com/watch?v=E_V-YQW3Gos&t=242s
- Undead Labs. (2013). *State of Decay* [Xbox ONE], Redmont, Microsoft Studios.
- Watsuji, T. (2011). *Fûdo : Le milieu humain*. CNRS.
- Wilson, B., Hoffman, J., et Morgenstern J. (2019). Predictive Inequity in Object Detection. *arXiv preprint*.
<https://arxiv.org/abs/1902.11097>
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Profile Books.

Chapitre 9

- Booker, M. K., et Thomas, A.-M. (2009). *The Science-Fiction Handbook*. Wiley-Blackwell.
- Calvo, S. (s.d.). Il n'y aura pas de science-fiction sans magie. *La Volte*. <https://lavolte.net/antifest/>
- Calvo, S. (1997). *Délius, une chanson d'été*. Mnemos.
- Calvo, S. (2001). *Wonderful*. Bragelonne.
- Calvo, S. (2003). *La Nuit des labyrinthes*. J'ai lu.
- Calvo, S. (2005). *Acide organique*. Moutons Électriques.
- Calvo, S. (2006). *Minuscules flocons de neige depuis dix minutes*. Moutons Électriques.
- Calvo, S. (2007). *Nid de coucou*. Moutons Électriques.
- Calvo, S. (2012). *Elliot du Néant*. La Volte.
- Calvo, S. (2015). *Sous la colline*. La Volte.
- Calvo, S. (2017). *Toxoplasma*. La Volte.
- Calvo, S. (2021). *Melmoth Furieux*. La Volte.
- Calvo, S., et Colin, F. (2002). *Atomic Bomb*. Le Béalial'.
- Calvo, S., et Colin, F. (2005). *Sunk*. Moutons Électriques.
- Calvo, St. (dir.) (2017). *Au bal des actifs*. La Volte.
- Calvo, St. (dir.) (2020). *Demain la santé*. La Volte.
- Caro, M., et Jeunet, J.-P. Jeunet. (1995). *La Cité des enfants perdus* [film cinématographique]. 115 min. Le Studio Canal+, Centre National de la Cinématographie, Eurimages, France 3 Cinéma, Televisión Española.

- Clameurs. (2021, 30 juin). Melmoth Furieux : L'interview de Sabrina Calvo.
<https://web.archive.org/web/20210630150924/https://1avoilte.net/sabrina-calvo-interview-melmoth-furieux/>
- Coll. (2010). *Le Jardin schizologique*. La Volte.
- Coll. (2014). *Faites demi-tour dès que possible*. La Volte.
- Coll. (2017). *Les Clés d'argent des Contrées des rêves*. Mnemos.
- Coll. (2018). *Utopiales 2018*. ActuSF.
- Conran, K. (2004). *Sky Captain and the World of Tomorrow* [film cinématographique]. Filmauro, Brooklyn Films, Natural Nylon. 106 min.
- Coulomb, P. (dir.) (2018). *Marseille, An 3013*. Gaussen.
- Deck, O. (dir.) (2006). *Toreo de Salon*. Au diable vauvert.
- Dupont-Besnard, M. (2021, 19 septembre). L'entretien : « Fallait que ça pète ». *Numerama*.
<https://www.numerama.com/pop-culture/740019-sabrina-calvo-dans-melmoth-furieux-la-solidarite-pose-les-bases-dune-societe-future.html>
- Gibson, W., et Sterling, B. (1990). *The Difference Engine*. Victor Gollancz Ltd.
- Hamelin, E. (2020, 24 novembre). La nuit des labyrinthes — Les secrets d'écriture de Sabrina Calvo. *ActuSF*.
<https://www.actusf.com/detail-d-un-article/la-nuit-des-labyrinthes-les-secrets-d%C3%A9criture-de-sabrina-calvo>
- Larousse. (2022 c). « Uchronie ».
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/uchronie/10910032>
- Latham, R. (2009). Our Jaded Tomorrows. *Science Fiction Studies*, 36(2), p. 339-349.
- Lavergne, S. (2021, 9 décembre). La science-fiction « intime et anarchiste » de Sabrina Calvo. *Friction Magazine*.
<https://friction-magazine.fr/la-science-fiction-intime-et-anarchiste-de-sabrina-calvo/>
- Lehman, S. (2009). *Retour sur l'horizon*. Denoël.
- Levine, K. (2007). *Bioshock* [jeu vidéo]. 2k Games, Feral Interactive.
- Motter, D. (1984-2009). *Mister X* [série bédéique]. Vortex, Caliber Comics, Dark Horse Comics.
- Murphy, G. J., et Schmeink, L. (dir.). (2018). *Cyberpunk and Visual Culture*. Routledge.
- Névant, A., et Loevenbruck, H. (dir.) (1998). *John Frog*. Fleuve Éditions.

- Roy, G. (2018, 23 octobre). Du genre littéraire au genre identitaire. *Breizh Femmes*.
<https://www.breizhfemmes.fr/du-genre-litteraire-au-genre-identitaire>
- Sharp, S. (2011). Nostalgia for the Future: Retrofuturism in Enterprise. *Science Fiction Film and Television*, 4(1), p. 25-40.
- Tomberg, J. (2020). Non-SF Cyberpunk. Dans A. McFarlane, G. J. Murphy et L. Schmeink (dir.), *The Routledge Companion To Cyberpunk Culture* (p. 81-90). New York et Londres, Routledge.

Biographies

Marc Atallah est directeur de la Maison d'Ailleurs (musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires), directeur du Numerik Games Festival et maître d'enseignement et de recherche à la Section de français de l'Université de Lausanne. Ses recherches portent principalement sur les littératures conjecturales (utopie, dystopie, voyages imaginaires, science-fiction) et sur les théories littéraires (théories des genres, théories de la fiction). Il est l'auteur de nombreux articles et a co-édité plusieurs ouvrages, dont *L'Homme-machine et ses avatars* (2011), *Souvenirs du Futur. Les miroirs de la Maison d'Ailleurs* (2013), *Pouvoirs des jeux vidéo* (2015), *Portrait-Robot ou Les multiples visages de l'humanité* (2015), *L'Art de la science-fiction* (2016), *Pop Art, mon Amour. L'art de Tadanori Yokoo et du manga* (2016), *Je suis ton père ! Origines et héritages d'une saga intergalactique* (2017), *Le Jeu* (2018), *Mondes (im)parfaits. Autour des Cités obscures de Schuiten et Peeters* (2019) et *La Parade monstrueuse* (2020).

Autrice de plusieurs romans qu'elle a fait paraître sous le pseudonyme de Miruna Tarcau, **Miruna Craciunescu** a publié une dizaine d'articles portant sur les théories de la fiction, la réception de la Renaissance à l'époque contemporaine et l'écopoétique. Sa thèse, intitulée *L'inverti, l'hérétique et le pauvre diable : la Renaissance revisitée à travers ses marges*, est disponible aux éditions Hermann dans la collection « La République des lettres ».

Maude Deschênes-Pradet est une chercheuse, romancière et nouvellière née dans la ville de Québec en 1983. Elle détient un doctorat en études françaises de l'Université de Sherbrooke, pour lequel elle a obtenu la prestigieuse bourse du Canada Vanier. Elle enseigne la littérature à l'Université de Sherbrooke, à l'Université du Québec à Rimouski et au Cégep de Sherbrooke. Son étude sur le rapport à l'espace dans les littératures de l'imaginaire au Québec, *Habiter l'imaginaire : Pour une géocritique des lieux inventés* (2019, Lévesque éditeur), a été nommée pour le prix Jean-Éthier-Blais. Son roman *La corbeille d'Alice* (2013, XYZ éditeur) a été finaliste au prix Senghor du premier roman

francophone et francophile. Son deuxième roman, *Hivernages* (2017, XYZ éditeur), a remporté le prix des Horizons imaginaires. Ses nouvelles sont parues, notamment, dans la revue *Le crachoir de Flaubert* et dans *XYZ. La revue de la nouvelle*.

Détenteur d'une Maîtrise en communication et d'un Doctorat en études françaises de l'Université de Sherbrooke, où il enseigne la communication à titre de chargé de cours depuis 2016, **Christophe Duret** vient de terminer un stage postdoctoral au Laboratoire universitaire de documentation et d'observations vidéoludiques (LUDOV) de l'Université de Montréal, dans le cadre duquel il a mené un projet de recherche sur la représentation de l'habiter urbain dans les fictions *cyberpunk* de la décennie 2010. Il est l'auteur de près d'une quarantaine de publications scientifiques en français, en anglais et en portugais, dont plusieurs articles dans des revues internationales telles que *Sciences du Jeu*, *Communication & organisation*, *Recherches en communication*, *Intermédialités*, *Quêtes littéraires* et *Itinéraires : Littérature, Textes, Cultures*. Ses champs d'intérêt en recherche portent sur la mésocritique, les études vidéoludiques, l'intermédialité, la transmédialité, les études surveillancielles et les études utopologiques.

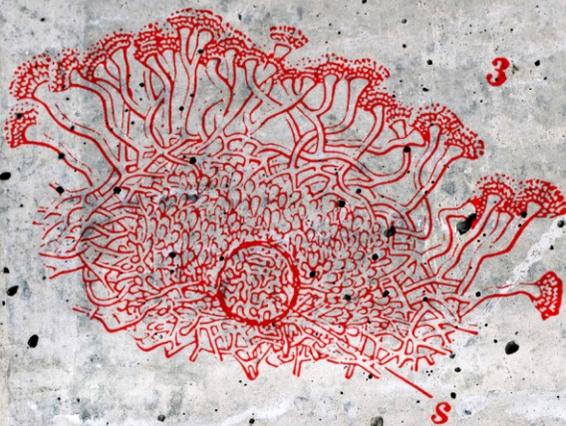
Architecte en agence d'architecture, diplômée de l'ENSA-Versailles et de l'ENSA-Paris La Villette (DPEA Recherches), **Rosane Lebreton** est aussi doctorante en architecture, en cotutelle entre le laboratoire LACTH de l'ENSAP-Lille, sous la codirection de Catherine Grout, et le Liège Game Lab à l'Université de Liège, sous la co-direction de Björn-Olav Dozo. Sa thèse porte une réflexion sur les liens entre architecture et jeu vidéo à travers la question de l'expérience architecturale et ses transformations par le médium vidéoludique. Elle est intervenue dans divers colloques consacrés au jeu vidéo — dont la DiGRA 2022 International Conference — ainsi qu'à l'esthétique, et a publié en 2021 dans la revue GUD un article sur les paysages de *Promesa* (Julián Palacios Gechtman, 2020).

Doctorante en Langue et Littérature françaises à l'Université Clermont Auvergne, **Florie Maurin** s'intéresse particulièrement à la *fantasy*, aux littératures de jeunesse ainsi qu'à la représenta-

tion des femmes et du féminin dans ces domaines. Elle est l'auteurice de plusieurs articles sur ces sujets et la rédactrice du carnet de recherche *Fantasy jeunesse* (fantasyjeune.hypotheses.org). Sa thèse, débutée en 2019 sous la direction de Françoise Laurent et Nelly Chabrol Gagne, se fonde sur les héroïnes des romans *fantasy* de Pierre Bottero et est intitulée *Itinéraires des figures féminines de la fantasy jeunesse chez Pierre Bottero : fées, sorcières et chasseresses*.

Alain Musset est géographe, membre honoraire de l'Institut Universitaire de France. Ses recherches portent sur les villes et les sociétés urbaines en Amérique latine dans une perspective historique, critique et sociale. Passionné de science-fiction, il s'intéresse aussi aux imaginaires de la ville et aux visions futures de notre planète. À ce titre, il a été membre du comité scientifique de l'exposition *Science et Fiction, aventures croisées* (octobre 2010 — juillet 2011) et a participé à la mise en place de l'exposition *Valérian et Laureline en mission pour la cité* (juin 2017 — janvier 2018) à la Cité des sciences et de l'industrie de La Villette. Il a par ailleurs publié plusieurs ouvrages sur ces thématiques : *Star Wars, un ensayo urbano-galáctico* (Santiago de Chile, Bifurcaciones, 2018) ; *Station Métropolis-Direction Coruscant. Ville, science-fiction et sciences sociales* (Saint Mammès, Le Béliat, 2019) ; *El síndrome Babilonia. Geoficciones del fin del mundo*, Santiago de Chile, Bifurcaciones, 2022.

Alexandre Zaezjev est doctorant à l'Université McGill (Canada). Il étudie la production culturelle de la période post-soviétique en accordant une attention particulière aux nouveaux médias et à l'art contemporain en Russie et en Ukraine et se concentrant sur la manifestation des discours utopiques et dystopiques dans la réflexion des artistes de cette région sur le passé totalitaire. Ses recherches actuelles portent en grande partie sur les deux projets multidisciplinaires du réalisateur Ilya Khrzhanovsky et de son équipe — DAU et le Centre de commémoration de l'Holocauste de Babi Yar à Kiev. Zaezjev est également un artiste multimédia indépendant spécialisé dans le graphisme numérique.



Codirigé par Maude Deschênes-Pradet et Christophe Duret, l'ouvrage collectif *Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine* examine les rapports à l'espace et les pratiques habitantes révélés par les fictions non réalistes. Les espaces hétérotopiques, utopiques et dystopiques sont l'objet d'étude privilégié des contributions rassemblées autour de la notion d'habiter. Ces espaces de la condensation du sens, hautement symboliques, souvent analogiques et doublement fictifs, s'avèrent en révéler beaucoup sur notre rapport au monde.

Transdisciplinaire et transmédiate, cet ouvrage laisse place à des approches variées et à une riche diversité de points de vue. Les contributrices et les contributeurs s'intéressent au cinéma (Alexandre Zaezjev), aux jeux vidéo (Rosane Lebreton, Christophe Duret), aux écofictions (Miruna Craciunescu), à la littérature pour la jeunesse (Florie Maurin) ou d'anticipation (Maude Deschênes-Pradet), quand les corpus examinés ne relèvent pas d'une perspective transmédiate (Marc Atallah, Alain Musset). L'ouvrage se clôt sur un entretien avec l'autrice de fiction Sabrina Calvo.

La question de l'habiter est on ne peut plus d'actualité, alors que la récente pandémie de COVID-19 bouleverse nos rapports à l'espace — et aux autres — depuis le début de l'année 2020. Alors, également, que l'urgence climatique se manifeste à coups de désastres environnementaux, menaçant nos lieux de vie. Alors que les ultra-riches, un billet en poche pour un vol sur Blue Origin ou SpaceX, visent désormais les étoiles plutôt qu'ils n'aspirent à un être-ensemble-sur-la-Terre. Alors que nous nous informons de plus en plus en vase clos sur les réseaux sociaux, nos opinions politiques nourries par des algorithmes de recommandation favorisant le dogmatisme et l'intolérance. Ainsi, l'actualité nous donne l'impression d'être tombés dans un roman de science-fiction dystopique et rend plus que jamais pertinentes les questions auxquelles renvoient les mondes inventés des œuvres de fiction dites « de l'imaginaire ».

