

STATION METROPOLIS
DIRECTION CORUSCANT



ALAIN MUSSET

STATION METROPOLIS
DIRECTION CORUSCANT

VILLE, SCIENCE-FICTION ET SCIENCES SOCIALES

Dans la collection « Parallaxe »
aux éditions du Béliâl'

- *La science fait son cinéma*, de Roland Lehoucq et Jean-Sébastien Steyer
- *Comment parler à un alien ?*, de Frédéric Landragin

Si vous voulez être tenu au courant de nos publications,
écrire aux auteurs, illustrateurs, ou recevoir un
bon de commande complet, deux adresses :

Le Béliâl'
50 rue du Clos
77670 Saint Mammès
France

ou

www.belial.fr

venez discuter avec nous sur <http://forums.belial.fr>

© 2019, Alain Musset

© 2019, le Béliâl', pour la présente édition

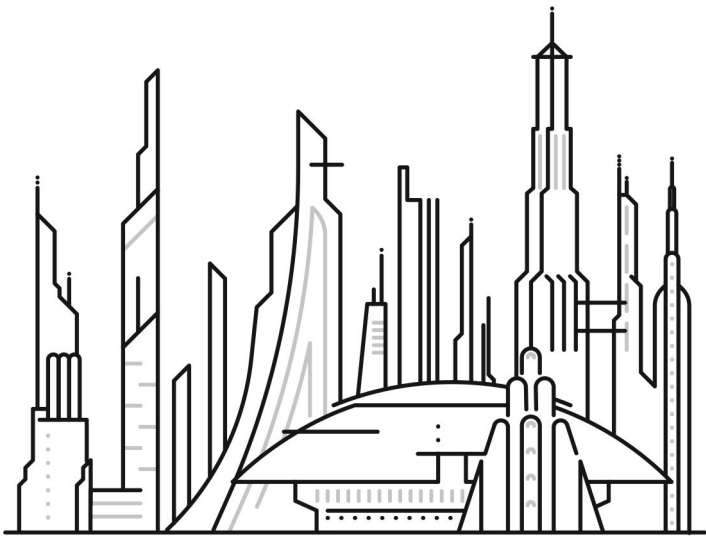
Illustrations et couverture © 2019, Cedric Bucaille | Agence & Pourquoi Pas ?

Merci à Joachim Albertini pour sa participation à la relecture

Collection « Parallaxe » dirigée par Roland Lehoucq

SOMMAIRE

Science-fiction et urbanophobie	11
PREMIÈRE PARTIE : DE LA MÉGALOPOLE À LA MONSTRUOPOLE	
Villes géantes	23
Villes verticales	41
Villes insoutenables	59
DEUXIÈME PARTIE : CASTES ET CLASSES DANS LA VILLE DE DEMAIN	
Argent, gloire et pouvoir	79
Les damnés de la ville	97
La dialectique du haut et du bas	115
TROISIÈME PARTIE : GÉOGRAPHIES DE LA PEUR	
Les bidonvilles du futur	135
Des villes criminogènes	151
Murs et ghettos	169
QUATRIÈME PARTIE : VILLES SOUS CONTRÔLE	
L'ombre du <i>mall</i>	189
La ville du futur, entre totalitarisme et démocratie	207
Les nouveaux panoptiques	227
Utopie ou révolution ?	247
Bibliographie	257



SCIENCE-FICTION
ET URBANOPHOBIE

EN GÉNÉRAL, la science-fiction n'est pas tendre pour les villes. Plus elles sont peuplées, puissantes, brillantes, plus elles méritent d'être outragées, brisées, martyrisées. En prenant comme exemple des mégapoles telles que New York, Tokyo, Calcutta ou Mexico, écrivain et écrivaines, scénaristes et cinéastes d'anticipation les ont représentées comme des organismes monstrueux qui écrasent les individus et détruisent les sociétés traditionnelles. Depuis la *Metropolis* de Fritz Lang (1926) jusqu'à la cité-planète de Coruscant imaginé par George Lucas pour la saga *Star Wars*, les cités du futur et parfois de l'ailleurs⁽¹⁾ semblent toutes bâties sur les mêmes schémas dystopiques : gigantisme, surpopulation, hyper-concentration des activités industrielles et commerciales, pollution, violence, peur de l'autre, racisme, oppression des minorités ethniques, exploitation des classes sociales inférieures au profit d'une élite sans cœur et sans scrupule — sans oublier un péché impardonnable, la destruction de la nature. La New York de *Soleil vert* (1973), la Los Angeles de *Blade Runner* (1982), la Détroit de *Robocop* (1987), ou la Neo Seoul de *Cloud Atlas* (2012) ne dérogent pas à la règle⁽²⁾.

Cependant, ni Ridley Scott ni Richard Fleischer n'ont inventé cette détestation générale de la ville. Celle-ci plonge ses racines dans un XVIII^e siècle européen largement influencé par les *Bucoliques* et les *Géorgiques* d'Ovide, grand poète latin qui ne supportait plus de vivre à Rome — la première cité globale de notre histoire. Jean-Jacques Rousseau, mais aussi Bernardin de Saint-Pierre et d'autres écrivains moins connus ont ainsi contribué à construire la figure du berger ou du paysan simple et vertueux qui se moque des mondanités et des vaines préoccupations du citoyen. Dans son roman de 1823,

Le Dernier Homme, où elle évoquait la fin de l'humanité (après avoir imaginé les aventures monstrueuses du docteur Frankenstein et de sa créature), Mary Shelley faisait remarquer que le bonheur n'était possible que dans une campagne paisible parsemée de petits villages sagement guidés par les anciens — loin des turbulences des cités industrielles ravagées par le feu, la fumée, l'avarice et le crime.

Aux États-Unis, cette idéologie anti-urbaine a été alimentée par les poèmes et les essais de Ralph W. Emerson et par les romans naturalistes de H. J. Thoreau. Dans *Walden ou la vie dans les bois* (1854) Thoreau dénonçait déjà l'entassement et la promiscuité caractéristiques des villes de son époque. New York comptait alors presque 700 000 âmes, loin cependant derrière les 2,5 millions d'habitants du grand Londres... Fils de pasteur et contemporain de Thoreau, Ralph W. Emerson pensait que le principal crime de vie urbaine était d'avoir éloigné l'homme de Dieu en le séparant de la nature. D'après lui, c'est dans une forêt que l'on prend conscience de notre vraie place dans le monde, entre les mains du Créateur, et pas dans le labyrinthe artificiel de nos cités sordides qui ne sont qu'une parodie de la Création. Finalement, ce n'est pas un hasard si, dans *Le Retour du Jedi* (1983), ce sont les petits Ewoks, installés dans les arbres gigantesques de la lune forestière d'Endor, très loin de Coruscant et de ses fastes, qui permettent aux rebelles guidés par Han et Leia de triompher des forces du Mal !

Cette interprétation purement négative du monde urbain n'est d'ailleurs pas réservée au seul monde nord-américain, comme l'a montré la géographe Joëlle Salomon Cavin dans plusieurs de ses ouvrages en popularisant le terme d'« urbaphobie ». Spécialistes en histoire contemporaine, Arnaud Baubérot et Florence Bourillon ont préféré utiliser le mot « urbaphobie », mais le constat reste identique : les sociétés occidentales ont longtemps méprisé les grandes agglomérations, préférant idéaliser les modes de vie ruraux et parer de

toutes les vertus les robustes habitants de la campagne. C'est le constat dressé par Steven Amsterdam dans son roman *Ces choses que nous n'avons pas vues venir* (2009), dont le narrateur est un jeune enfant fuyant la ville avec ses parents pour échapper aux troubles provoqués par le dérèglement climatique. Quand il découvre la campagne pour la première fois avec des yeux émerveillés, il a l'impression, comme dans *Le Magicien d'Oz*, de passer d'un seul coup du noir et blanc au Technicolor : c'est à la fois un éblouissement et une révélation.

Bien entendu, on pourrait relier l'urbanophobie rampante de la science-fiction à la première figure universelle de la ville maudite : Babylone. Dans l'Apocalypse de saint Jean, toutes les perversités du monde urbain s'expriment dans l'image de la prostituée qui a vendu son corps et son âme pour de l'argent. Elle apparaît à la fin de la *Metropolis* de Fritz Lang sous la forme d'un robot auquel son créateur maléfique a donné l'apparence de la douce et pure Maria afin de dénoncer les vices de la grande ville où se concentrent tous les maux de la société moderne. Dans le roman de Harry Harrison qui a inspiré le film célèbre de Richard Fleischer, *Soleil vert*, le surnom de New York est Babylone-sur-Hudson : tout un programme ! Et c'est pour mieux condamner l'orgueil et le manque d'humanité des futurs habitants de Paris que René Barjavel a choisi une citation de l'Apocalypse comme exergue de la deuxième partie de son roman *Ravage* (1943), intitulé *La chute des villes* : « ... et les villes des nations tombèrent, et Dieu se souvint de Babylone la Grande, pour lui donner la coupe de vin de son ardente colère... »

Comme je l'ai montré dans *Le Syndrome de Babylone*, mon essai sur les géofictions de l'Apocalypse, Babylone n'est d'ailleurs pas la seule ville biblique ayant servi de cible à la colère divine et de modèle aux auteurs et auteures de science-fiction. Dans *La Guerre des mondes* de H. G. Wells, le vicaire rencontré sur la route par le héros du roman évoque le sort tragique de

Sodome et Gomorrhe quand il contemple les ruines accumulées après le passage des tripodes martiens. Dans *Los Angeles 2013* (1996), John Carpenter met en scène le futur président à vie des États-Unis, un bigot hypocrite aux pulsions totalitaires, qui fulmine contre les abominations de Los Angeles en la comparant lui aussi aux deux cités pécheresses pulvérisées par le soufre et le feu dans la Genèse. On pourrait ainsi multiplier les exemples d'interactions et de jeux de miroir entre la Bible et la science-fiction pour expliquer l'image presque toujours négative des métropoles du futur.

De fait, entre la mégalo-pole d'aujourd'hui et la monstruo-pole de demain, la frontière est ténue. C'est pourquoi il peut être intéressant et révélateur d'étudier ces villes imaginaires comme si elles étaient réelles, en utilisant les idées, les outils et les méthodes de la sociologie, de l'anthropologie ou la géographie urbaine. En effet, la science-fiction accompagne ou anticipe les transformations de la ville et des sociétés urbaines tout comme le font les sciences sociales⁽³⁾. Dans ces deux univers en apparence séparés l'un de l'autre, on voit émerger en parallèle des thématiques qui évoluent au fil du temps, qui se stabilisent, qui prennent racine ou qui s'effacent parce que d'autres sujets finissent par s'imposer.

Dans les années 1960-1970, la grande question était l'explosion démographique qui menaçait l'avenir de la planète⁽⁴⁾. Selon les projections de l'époque, Mexico aurait dû atteindre trente millions d'habitants en 1980 mais quarante ans plus tard on est encore loin du compte. La problématique environnementale a ensuite pris le relais avec les différents sommets de la Terre organisés par l'ONU depuis Stockholm en 1972 — même s'il a fallu attendre 1988 et la publication du rapport Brundtland, *Notre avenir à tous*, pour que la notion de « développement durable » s'impose dans nos esprits — plus que dans nos pratiques quotidiennes, hélas ! Aujourd'hui, chercheurs et chercheuses s'interrogent sur l'idée d'une « ville juste » qui

pourrait répondre aux besoins de tous ses habitants sans distinction de sexe, d'âge, de race, de couleur ou de croyance. Cette idée généreuse et sans doute utopique est menacée par l'accroissement des inégalités économiques partout dans le monde mais elle servira de fil conducteur au petit traité de géographie urbaine appliqué à des villes qui n'existent pas (ou pas encore) que le lecteur ou la lectrice tient entre ses mains.



Figure 1. La « nouvelle tour de Babel » qui sert de refuge au maître de la cité, Joh Fredersen (© Fritz Lang, *Metropolis*, 1927).

En imaginant les futurs possibles qui s'offrent à nous (en général tous aussi désastreux les uns que les autres), la science-fiction va nous permettre de mieux comprendre le monde contemporain. On peut en effet imaginer que les villes géantes de l'avenir finiront peut-être par recouvrir toute la surface de notre planète, comme la Trantor imaginée par Asimov dans le cycle de « *Fondation* » ou la Coruscant des films de *Star Wars*. Afin d'entasser le plus de personnes possible dans des espaces de plus en plus réduits, on bâtira pour elles (ou malgré elles) des gratte-ciels gigantesques qui défieront le ciel, à

l'image de la tour de Babel évoquée par Fritz Lang, encore lui, dans sa *Metropolis* (figure 1) Bien entendu, ces villes seront insoutenables et rendront cauchemardesque la vie de leurs habitants. Qui aimerait se promener dans les rues encrassées de la Los Angeles de *Blade Runner* ou circuler à bord d'un taxi volant délabré entre les immeubles vertigineux de la mégalopole new-yorkaise où officie Korben Dallas dans *Le Cinquième Élément* de Luc Besson — à part les fans de Bruce Willis ?

Dans ce monde inquiétant, seuls les plus riches pourront s'en sortir. Les inégalités vont se creuser entre les classes sociales, et l'argent ne fera pas tout, comme on peut le voir dans le film *Time Out* d'Andrew Niccol (2011), où c'est le temps qui fait la différence entre celles et ceux dont la vie est comptée et les autres, l'élite, dont les membres sont assurés de l'immortalité. Au cœur des villes tentaculaires du futur, les tensions entre possédants et possédés seront de plus en plus fortes. C'est une véritable géographie de la peur qui va finir par s'imposer à tous les niveaux de la société, depuis les habitants des bidonvilles jusqu'aux privilégiés des beaux quartiers. Pour se défendre contre le crime ou pour contenir la menace des déviants, des *aliens* et des pauvres, on va bâtir des murs, toujours plus de murs, toujours plus hauts, toujours plus sophistiqués, comme celui qui, dès 1990, a commencé à être bâti sur la frontière entre les États-Unis et le Mexique ou comme la véritable muraille qui protège Pangbourne Village (banlieue de Londres), dans le roman de J. G. Ballard, *Sauvagerie*. C'est pourquoi la ville intelligente de l'avenir, la *smart city*, aujourd'hui présentée comme la solution à tous nos problèmes, risque fort de devenir ce qu'elle est déjà : un outil de pouvoir et de contrôle au service des classes dominantes.

Les jeux sont-ils déjà faits ? Non, heureusement. Le but de tous ces récits alarmants est de dénoncer les erreurs du présent pour tenter de sauver l'avenir, comme l'a fait Norman

Spinrad dans *Il est parmi nous*, avec le personnage de Ralf, ce voyageur temporel ironique et grinçant venu nous dire que nous devons changer complètement nos modes de vie si nous voulons laisser une petite chance à l'humanité. En fait, l'urbanophobie affichée de la science-fiction n'est peut-être qu'une ruse pour nous inciter à ne pas faire de la ville future un enfer sur Terre...

Notes :

(1). C'est bien entendu le cas de Coruscant, fondée il y a très longtemps, dans une galaxie lointaine.

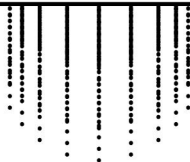
(2). Pour Alexandre Hougron, même si tous les systèmes urbains ne sont pas présentés de manière complètement négative, il n'y a pas de « ville de rêve » dans le cinéma de science-fiction américain. Voir : < https://www.persee.fr/doc/rfea_0397-7870_1993_num_56_1_1493 >.

(3). Les spécialistes en littérature, en arts graphiques et en études cinématographiques considèrent depuis longtemps la science-fiction comme un objet de recherche légitime. Cependant, les géographes ne sont pas en reste comme le prouvent, par exemple, les travaux sur la ville et les mondes urbains développés en France par Henri Desbois (< <https://u-paris10.academia.edu/HenriDesbois> >) ou Pierre-Jacques Olagnier (< http://www-ohp.univ-paris1.fr/Textes/Olagnier_3.pdf >). Depuis 2012, la revue électronique *ReS Futuræ* joue dans ce domaine un rôle fondamental (< <https://journals.openedition.org/resf/> >).

(4). Dans son article « Les monades urbaines, entre utopie et dystopie de la ville verticale », Tomas Michaud souligne qu'on ne peut pas comprendre le roman de Robert Silverberg si on ne le replace dans le contexte néo-malthusien qui caractérise cette décennie (< <https://journals.openedition.org/gc/5375?lang=en> >).



**DE LA MÉGALOPOLE
À LA
MONSTRUOPOLE**





VILLES GÉANTES

C'EST TOUT D'ABORD le gigantisme qui caractérise les principales villes de science-fiction. En effet, celles-ci apparaissent souvent comme l'accomplissement, imaginaire ou non, d'une menace qui pèserait sur nos sociétés modernes : celle de l'urbanisation totale des formes de l'habitat dans un monde où le pourcentage des populations rurales est en constante régression depuis les débuts de la révolution industrielle. Si les urbains ne représentaient que 7 % des 650 millions de Terriens en 1700, leur part était monté à 53 % (sur 7,2 milliards) en 2013 et on projette que ce pourcentage atteindra les 65 % en 2050. L'époque où une ville d'un million d'habitants semblait monstrueuse est définitivement révolue. Aujourd'hui, ce serait presque un village !

Ce processus de croissance démographique ne s'est pas nécessairement ou pas toujours traduit par une densification mais plutôt par un étalement sur le territoire (*urban sprawl*). Le journaliste et essayiste Joël Garreau a même créé le néologisme de « villes lisières » (*edge cities*) pour caractériser les banlieues d'un nouveau genre qui se sont développées à partir des années 1960-1970 autour des métropoles nord-américaines en favorisant la fragmentation et surtout la polycentralité de ces nouveaux territoires urbains. En profitant du développement des voies de communication et de la diversification des modes de transport vers des périphéries de plus en plus lointaines, ces « villes-lisières » ont fini par rassembler sur un même lieu, outre d'importantes zones de logement, une grande variété d'activités essentiellement tertiaires (bureaux, espaces commerciaux, hôtellerie, sièges sociaux...) dont l'aire d'influence dépasse désormais le cadre purement local.

Le seul problème est que, si tout est urbain, que reste-t-il de la ville ? C'était la question posée en 1994 par l'historienne Françoise Choay dans un article fameux intitulé « Le règne de l'urbain et la mort de la ville »⁽¹⁾. Cette thématique séduisante a fait l'objet de nombreux débats au cours des années 1980-1990 avant qu'elle ne disparaisse de l'agenda des sciences sociales, éclipsée par la réalité d'une croissance urbaine qui, plus particulièrement dans les pays du Sud, a bouleversé nos façons de penser et de vivre la ville. Dans ce domaine, l'imagination des auteurs et auteures de science-fiction n'ayant de limites que celles de notre vision du monde, il leur suffit d'augmenter la population et d'étendre la surface des plus grandes métropoles mondiales pour donner une idée de ce qui nous attend dans l'avenir, comme on peut le voir dans le film de Neill Blomkamp, *Elysium* (2013) dont l'action se déroule à Los Angeles en 2159. Grâce aux techniques numériques de traitement de l'image, on reconnaît certains édifices emblématiques de la cité comme la Library Tower en grande partie éventrée au milieu d'un chaos de gratte-ciels en ruine. Cependant, quand la caméra du réalisateur passe au-dessus des banlieues populaires qui semblent s'étendre à l'infini, le spectateur, sans le savoir, retourne dans le temps présent. En effet, pour illustrer le futur abominable de Los Angeles, c'est à Iztapalapa, un quartier pauvre de Mexico, que Neill Blomkamp a choisi de tourner — s'épargnant ainsi d'inventer des décors onéreux ou de faire tourner ses acteurs devant un écran vert.

Les recensements : un casse-tête chinois

Mais de quoi parle-t-on exactement quand on évoque l'idée même de ville géante ? Encore au milieu du XX^e siècle, les plus grandes agglomérations de notre planète se trouvaient dans les pays du « Nord », en Europe (avec Londres et Paris) ou aux États-Unis (New York, Los Angeles...). Cette hiérarchie a depuis été largement bousculée par l'émergence de nouvelles

mégapoles principalement situées dans les anciens pays dits « en voie de développement », désormais considérés comme « émergents ». C'est ainsi que, d'après les prévisions de l'ONU, le podium de 2030 sera occupé par Tokyo (37 millions d'habitants), Delhi (36 millions) et Shanghai (31 millions), les trois villes qui occupent aujourd'hui, dans le même ordre, la tête du classement. Suivront Bombay et Pékin (environ 28 millions), puis Le Caire (24,5 millions), Mexico (24), São Paulo (23,5) et enfin, loin derrière, New York-Newark avec moins de 20 millions.

Ces chiffres donnent déjà le tournis mais ils ne sont que la partie émergée de l'iceberg parce qu'ils dépendent des systèmes utilisés pour calculer les densités urbaines et pour définir les limites administratives de chaque agglomération. Dans un article provocateur publié dans la revue *Confins* en 2017, François Moriconi-Ebrard et Joan Perez présentaient Shanghai et Canton (Guangzhou) comme les deux espaces urbanisés les plus peuplés du monde, avec 79,7 millions d'habitants pour le premier et 47,5 millions d'habitants pour le second. Une telle différence avec les chiffres officiels s'explique par le fait que la croissance urbaine de la ville-centre a fini par absorber des pôles urbains périphériques qui comptaient parfois plusieurs millions d'habitants. C'est ainsi que, sur le plan morphologique, la tache urbaine de Canton inclut aussi Macao, Shenzhen et Hong Kong — même si chacune de ces municipalités est comptée à part dans le recensement.

Cette réalité démographique explique pourquoi les villes d'Asie (ou l'idée générique d'une métropole asiatique) occupent une place de plus en plus importante comme décor des récits de science-fiction. Hong Kong, mais surtout Shanghai avec la *skyline* de Lujiazui scandée par plusieurs édifices iconiques (dont l'incontournable Oriental Pearl Tower), sont donc devenues des lieux privilégiés de tournage ou d'inspiration pour de nombreux réalisateurs à la recherche de paysages

urbains futuristes. C'est le cas, entre autres, de *Her* de Spike Jonze (même si l'action est censée se passer à Los Angeles), *Code 46* de Michael Winterbottom (2006), *Transformers 2 : La revanche* de Michael Bay (2009), *Premier contact* de Denis Villeneuve (2016) ou *Ghost in the Shell* de Rupert Sanders (2017)... Ce n'est pas non plus un hasard si Neal Stephenson a situé sur le bord de la rivière Huangpu l'action de son célèbre roman *L'Âge de diamant*, lauréat du prix Hugo en 1996. Dans un monde envahi par les nanotechnologies et les intelligences artificielles, la jeune Nellodee doit ainsi se déplacer entre les claves (communautés fermées) de Sendero ou de la Nouvelle-Atlantis, les TC (Territoires concédés) qui rappellent l'ancien régime des concessions internationales, les gratte-ciels de Pudong et plusieurs quartiers historiques éventrés par de gigantesques infrastructures de transport.

La question du nombre d'habitants que comptent vraiment ces villes (réelles ou imaginaires) est au cœur du problème car, comme dans les vastes métropoles des pays émergents, il apparaît impossible de proposer ici des statistiques précises. C'est le cas de Coruscant dont Michael Reaves, dans *Dark Maul : l'ombre du chasseur*, évalue la population à mille milliards d'habitants, selon les chiffres du « dernier recensement ». Même si l'on ignore qui a organisé, et pourquoi, un tel recensement, cette initiative éminemment politique n'a permis d'obtenir qu'un ordre de grandeur, une simple estimation. Le chiffre avancé par l'administration est avant tout symbolique : il est plus destiné à marquer les esprits qu'à établir un véritable bilan démographique de la capitale galactique. On peut d'ailleurs penser que rares sont les enquêteurs qui ont été assez courageux pour s'aventurer dans les lugubres quartiers souterrains où s'entassent les exclus et les déclassés de la société impériale. En fait, les mille milliards d'habitants officiellement revendiqués par Coruscant sont sans doute beaucoup plus nombreux puisque, dans un roman postérieur

du cycle « *L'héritage de la Force* », *Révélation*, Karen Traviss n'hésite pas à avancer le chiffre de trois mille milliards.

Mégapoles et mégalopoles

Dans les récits de science-fiction, ces villes démesurées sont souvent qualifiées de mégapoles ou de mégalopoles (du grec *mégas* ou *mégalos* : grand, et *polis* : ville). C'est ce qu'on peut lire dans un roman de Michael Stackpole, *Le Jeu de la mort* (1999), quand Gavin Darklighter, l'un des plus fameux pilotes de l'escadron Rogue, découvre Coruscant : « *En réalité, s'écria Gavin les bras écartés, c'est une ville démesurée, une mégalopole qui s'étend d'un bout à l'autre de la planète.* » Stackpole, dans un autre ouvrage du même cycle, *L'Escadron Spectre* (2000), n'hésite pas à employer le même vocabulaire pour décrire l'ancien Centre impérial dont les immeubles gigantesques, cernés par des nuages gris, couvrent tout l'horizon.

Cependant, Coruscant n'est pas la seule ville du futur ou de l'ailleurs qui a pu être qualifiée de mégapole ou de mégalopole. Dans *Le Goût de l'immortalité* (2005), Catherine Dufour utilise ce mot de manière péjorative pour désigner les organismes urbains monstrueux qui se sont développés en Asie en l'an 2213, en particulier Shanghai mais aussi Ha Rebin, la capitale actuelle de la province du Heilongjiang en Chine du nord — grande cité industrielle plus connue aujourd'hui pour ses épisodes fréquents de forte pollution atmosphérique, ses hivers particulièrement longs et froids et son grand festival de sculptures sur glace. Dans deux cents ans, la situation ne se sera pas améliorée, bien au contraire. Dans *La Guerre du plasma* (1997), Walter Jon Williams préfère utiliser le terme de métropole⁽²⁾ pour désigner la « cité-monde » de Caraqui dont les bâtiments s'étendent à perte de vue jusqu'au bord de l'océan — mais il s'agit bien d'une mégalopole qui, au fil des siècles, a fini par absorber toutes les autres villes de la planète.

Le fait que ce terme soit si souvent employé en science-fiction n'est pas fortuit puisqu'il est apparu pour la première fois, dans son acception moderne, sous la plume du géographe français Jean Gottmann afin de définir la grande région urbaine qui s'étendait sur la côte Nord-Est des États-Unis, entre les Appalaches et l'océan Atlantique, de l'État du Massachusetts, au nord, jusqu'à la limite de la Virginie, au sud. À l'époque où Gottmann a publié son livre (1961), ce vaste ensemble était caractérisé par un poids démographique inédit dans l'histoire (vingt-quatre millions d'habitants dès le début des années 1950), une extension inconnue jusqu'alors (600 km de Washington à Boston — plus de 800 km aujourd'hui) et une structure en nébuleuse qui ne répondait plus aux normes urbaines traditionnelles : un chapelet de six grandes métropoles aux fortes densités de population et d'activités, un réseau intégré de villes intermédiaires et une nappe hétérogène d'espaces périurbains.

Le plus amusant est que dès 1954, dans son roman *Les Cavernes d'acier*, Isaac Asimov avait prévu l'évolution de cette immense conurbation en imaginant l'époque lointaine où Washington, Philadelphie, Baltimore et New York auraient fini par se rejoindre pour constituer une « Région des Quatre Cités » comprenant plus de cinquante millions d'âmes. En ces temps futurs, toute la ville de New York sera réduite à un seul édifice où s'entasseront plus de vingt millions d'individus — construction difficile pour nous à concevoir tant elle paraît hors de la mesure humaine. Le choix du mot « mégalopole » pour désigner les agglomérations géantes de l'avenir (et le plus souvent pour les critiquer) n'est donc pas neutre : puisqu'il est entré dans notre lexique quotidien, il doit nous inciter à repenser la notion même de ville ainsi que la relation depuis longtemps établie entre les territoires urbanisés et d'autres types d'espace.



Villes-planètes

De fait, les processus de diffusion et d'étalement qui caractérisent de nombreuses cités de science-fiction remettent en cause les frontières physiques et théoriques de nos mondes urbains : quand tout est ville, plus rien n'est ville et les particularités de la vie citadine perdent toute signification. Le tout est donc de savoir ce que l'on entend par ville et comment la mise en scène d'une urbanisation intégrale peut nous permettre de mieux comprendre la forme, la structure et l'organisation de nos propres mégalofoles.

C'est Isaac Asimov qui le premier a évoqué l'existence d'une planète entièrement recouverte par les constructions humaines. Dans le cycle de « *Fondation* », il rappelle que l'urbanisation progressive de Trantor avait fini par donner naissance à une seule gigantesque agglomération de deux cent millions de kilomètres carrés (à titre de comparaison, la superficie de Paris est de 105,4 kilomètres carrés et celle de *Déliarius*, la capitale galactique du vice dans la bande dessinée de Lob et Druillet, de seulement sept millions). La planète tout entière est recouverte par une épaisse carapace de métal qui dissimule le sol original et interdit aux habitants d'imaginer à quoi pouvait ressembler leur monde avant la disparition de tous les espaces naturels. Une des particularités de Trantor vient du fait que la plus grande partie des édifices est bâtie sous terre : ceux qui apparaissent à la surface ne sont que l'élément visible d'un gigantesque iceberg métallique qui dépasse les mille cinq cents mètres de profondeur. C'est en s'inspirant des écrits d'Asimov et en les croisant avec les travaux de Jean Gottmann sur la *megalopolis* nord-américaine que l'architecte et urbaniste grec Constantinos Doxiadis a proposé en 1968 la notion d'Ekumenopolis ou Œcuménopole (littéralement la « ville-monde » — comme la Caraïque de Walter Jon Williams) pour désigner le futur possible de notre planète où tous les espaces urbanisés auront fini par se rejoindre⁽³⁾. Le terme d'œcuménopole a

d'ailleurs été repris par James Luceno dans son roman *Catalyseur*, puis Christie Golden dans *Battlefront II. L'escouade Inferno*, pour désigner la ville-planète de Coruscant. Dans *L'Héritier des Jedi*, Kevin Hearne a suivi la même logique en parlant de la cité de Denon : « *Denon était une œcuménopole comme Coruscant, une ville immense qui s'étendait sur toute la masse continentale.* »

Les perspectives ouvertes par cette idée effrayante a fait frissonner de plaisir nombre d'auteurs et auteures de science-fiction. Dans ses deux cycles de « *Hypérion* » et « *Endymion* », Dan Simmons a ainsi mis en scène une rivale de Trantor, Tau Ceti Central, peuplée à son apogée de plusieurs dizaines de milliards d'individus même si, dans un autre passage, il ne parle que de cinq milliards d'habitants qui s'entassent sur une surface émergée inférieure à la moitié de la superficie terrestre. Mise en scène par Alejandro Jodorowsky (scénario) et Fred Beltran (dessin), *Megalex* est elle aussi une planète industrielle complètement urbanisée dont les habitants sont des clones programmés pour exercer une fonction définie en un temps limité. Un vrai Paradis sur Terre... La situation est à peine meilleure dans le cycle « *Zhongguo* » de David Wingrove, dont l'action se déroule au XXIII^e siècle sur une Terre dominée par la Chine. Quarante milliards d'êtres humains s'y entassent dans des cités de la taille d'un continent, gigantesques structures hautes de plusieurs kilomètres. Malgré la présence de rebelles écolo-capitalistes d'origine européenne, ils ne doivent leur survie qu'à la sagesse ancestrale et à la stabilité politique des empereurs Han.

Dans la bande dessinée « *Les Maîtres Cartographes* », Glauzel (dessin) et Arleston (scénario) nous entraînent sur les traces du jeune et bouillant Archim Decamp, chargé par ses maîtres de vérifier et de compléter la cartographie de Dandale, ainsi présentée par les auteurs dès la première image du premier tome de la série, *Le Monde de la cité* : « *Dandale est une ville.*

Dandale est un monde. Depuis la nuit des temps, une fantastique et gigantesque cité recouvre entièrement la planète. » Comme il s'agit plus de *fantasy* que de science-fiction, on y découvre une sorte de ville médiévale où des maisons à pignon pointu s'entassent aux pieds de tours et de murailles colossales. Dans la mesure où il n'existe plus d'espaces disponibles, on a commencé depuis plusieurs siècles à bâtir des royaumes de bois sur les océans. Des millions de pilotis ont ainsi été plantés pour permettre la croissance d'Hécycra dont le gouvernement démocratique et héréditaire est établi sur le seul îlot rocheux de la zone.

Dans un monde surpeuplé, c'est une solution à laquelle des architectes et urbanistes japonais ont déjà réfléchi. Dès les années 1960, le courant métaboliste illustré par les architectes et urbanistes Kisho Kuokawa, Arata Isokazi ou Kenzo Tange a voulu répondre à la croissance urbaine de Tokyo en proposant d'installer sur l'eau des structures flexibles destinées à recevoir le surplus de la population japonaise. Trente ans plus tard, l'idée a été reprise pour imaginer d'énormes complexes urbains posés dans la baie de Tokyo. C'est le cas, entre autres, de l'utopique X-Seed 4000 de la Corporation Taisei, pyramide reposant sur une base de plus de six kilomètres de diamètre et dont les huit cents étages atteindraient quatre mille mètres de haut et pourraient héberger plus d'un million d'habitants⁽⁴⁾.

C'est néanmoins Coruscant que l'on peut considérer comme l'un des meilleurs développements littéraires et cinématographiques de la cité de Trantor, puisque les auteurs et auteures de l'univers *Star Wars* ont eu la possibilité d'approfondir toute une série de thèmes urbanistiques qui étaient seulement effleurés dans le cycle de « *Fondation* ». C'est d'abord depuis l'espace que l'on peut se rendre compte du caractère exceptionnel de cette planète complètement recouverte par des constructions humaines, comme on peut le voir depuis le vaisseau qui transporte Anakin et Padmé dans *La Menace fantôme* (George

Lucas, 1999). Elle ressemble à une énorme sphère sur laquelle on aurait tracé des dessins mystérieux, des sortes de mandalas tibétains tournés vers les étoiles : ce sont en fait les grandes structures urbaines reliées entre elles par des systèmes complexes de communication. Ce spectacle extraordinaire ne peut qu'émerveiller le nouvel arrivant quand il est encore au bord de la mégalopole, dans la stratosphère (figure 2). Pourtant, quand il s'approche, de nouveaux détails apparaissent et l'on voit s'évanouir les grandes compositions qui semblaient structurer et organiser de manière logique la surface de la planète.

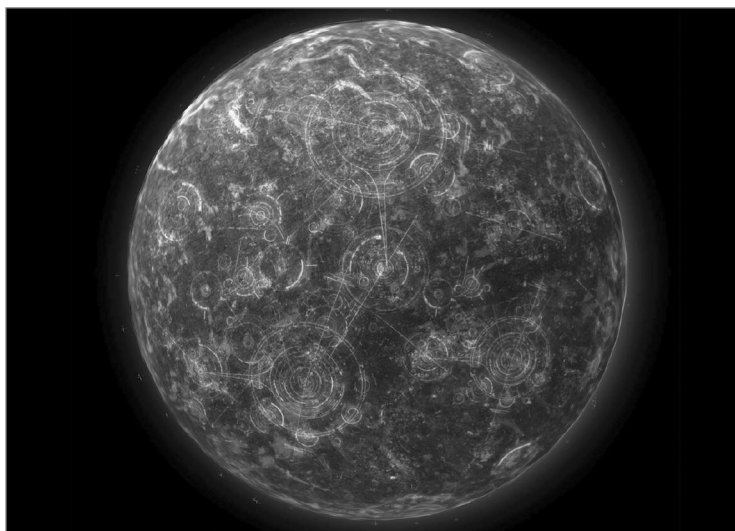


Figure 2. La ville planète de Coruscant depuis l'espace (© George Lucas, *La Menace fantôme*, 1999).

Arrivé à la surface, ce qui frappe d'abord le regard, c'est une forêt de gratte-ciels qui s'étend à perte de vue comme le signale Aaron Allston dans *Les Chasseurs stellaires d'Adumar* : « Ils étaient à la surface d'un café, trois kilomètres au-dessus de la surface de Coruscant — la planète réduite à une ville sans fin. Au-dessous de la rambarde de la terrasse, on voyait des gratte-ciels s'étendre jusqu'à l'horizon, un ciel orange où la pluie menaçait,

et le coucher de soleil derrière les nuages d'orage. » Selon l'auteur, la planète est donc paradoxalement « réduite » à une ville « sans fin », deux termes qui peuvent paraître opposés si l'on ne se place pas dans la perspective d'une interprétation critique de la ville et de ses dangers, à la fois physiques et moraux. Depuis la sortie de l'Épisode 1 en 1999, les films de la deuxième trilogie, les jeux électroniques et les bandes dessinées consacrées à l'univers *Star Wars* ont largement contribué à renforcer cette impression ambiguë, mélange étrange de fascination et de répulsion, que l'on ressent devant des paysages entièrement urbanisés.

Sur notre Terre, dans notre galaxie, on peut avoir la même sensation quand on contemple São Paulo, capitale économique du Brésil, du haut de l'Edificio Italia qui culmine à 168 mètres de hauteur. Sur un panorama de 360 degrés, on découvre un vaste océan d'immeubles comptant parfois plusieurs dizaines d'étages qui masquent les parties basses de la ville et font disparaître le tracé régulier des rues et des avenues, transformant le paysage urbain en un labyrinthe digne de Coruscant. D'ailleurs, le parallèle ne s'arrête pas là : São Paulo est réputée disposer du plus grand parc mondial d'hélicoptères chargés d'assurer le déplacement rapide et sûr des élites locales peu désireuses de s'aventurer dans les artères perpétuellement encombrées d'une cité où les taux de criminalité battent des records. En levant les yeux vers le ciel, on peut donc admirer un véritable ballet aérien qui n'a presque rien à envier aux flux d'*airspeeders* gravitant entre les tours de Coruscant ou aux taxis aériens qui frôlent les façades de New York dans *Le Cinquième Élément* (Luc Besson, 1997).

La ville labyrinthique

Les notions de centre et de périphérie étant en grande partie abolies, Coruscant, Trantor, Dandale ou Tau Ceti Central apparaissent comme l'expression poussée à son extrême de

l'étalement urbain présenté par les auteures et auteurs nord-américains comme une caractéristique des processus d'urbanisation qui ont marqué l'histoire récente des États-Unis. Puisque la mégalopole du futur (mais aussi du présent) n'a plus vraiment de limites, la question des frontières géographiques de la ville a perdu tout son sens. L'opposition classique entre « l'intérieur » et « l'extérieur » de la cité sur laquelle se fondait la bonne et vieille distinction entre la ville et la campagne, n'étant plus valable (si elle l'a vraiment été dans toutes les civilisations et à toutes les époques), il reste à inventer à la fois de nouvelles catégories d'analyse et de nouvelles façons d'habiter les territoires urbains.

Parmi les mots qui veulent décrire la complexité de tels organismes urbains, c'est celui de labyrinthe qui revient le plus souvent. C'est le cas de la partie basse de la Cité des Nues dans *Les Griots célestes* de Pierre Bordage et bien entendu de Coruscant, présentée par A.C. Crispin comme un véritable labyrinthe de tours et gratte-ciels dans son roman *Le Coup du paradis* (2000). *BLAME !*, le manga cyberpunk écrit et dessiné par Tsutomu Nihei (architecte de formation, il n'y a pas de hasard) joue lui aussi sur le caractère labyrinthe de la Mégastucture qui sert de décor aux aventures de Killee et Cibo aux prises avec les Bâtisseurs, ces énormes machines autonomes qui remodelent sans cesse l'espace bâti et que plus personne n'arrive à contrôler. Quant à Laureline, lancée par Mézières et Christin à la recherche de son Valérien chéri entre les milliers de cellules qui composent Point Central (*La Cité des mille planètes* dans le film de Luc Besson), elle en est réduite à acheter aux cupides Shingouz une carte indispensable mais incomplète de la gigantesque construction afin de se repérer dans ce chaos inextricable. Selon la même logique, sur Dandale, seuls les maîtres cartographes d'Aramantés sont capables de se retrouver dans le fouillis des rues qui recouvrent toute la planète. Les autres habitants ne s'aventurent guère au-

delà des limites de leur quartier. Le nom de la planète rappelle d'ailleurs celui de Dédale, le légendaire inventeur du labyrinthe crétois où, selon la mythologie grecque, se dissimulait le terrible Minotaure.

Rappelons enfin que, même s'il s'agit plus de fantastique que de science-fiction, la notion de labyrinthe est au cœur de l'œuvre majeure de Schuiten et Peeters, « *Les Cités obscures* ». Dès le premier album, *Les Murailles de Samaris* (1983), le héros, Franz, s'égaré dans des rues qui ne sont jamais ni tout à fait les mêmes, ni tout à fait différentes, et qui en fin de compte se révèlent être un vaste décor de théâtre destiné à tromper et à perdre les visiteurs. Épuisé, à bout de ressources, Franz comprend que la ville n'est qu'un « *labyrinthe mouvant* » où s'épuisent ses pas sans espoir de trouver un sens à son errance. C'est d'ailleurs en s'inspirant à la fois de la *Metropolis* de Fritz Lang et de l'œuvre de Schuiten et Peeters qu'Alex Proyas a mis en scène sa *Dark City* (1998) que de perfides extraterrestres remodelent chaque nuit pour tester le comportement des humains.

Mais alors, comment mettre de l'ordre dans cette bouillie urbaine ? Dans les années 1960, alors qu'il survolait la région parisienne en hélicoptère, le général de Gaulle avait été impressionné par la croissance anarchique et incontrôlée d'un territoire dont la population était passée de 6,6 à 9,2 millions d'habitants entre 1946 et 1968. Selon la légende, il aurait dit à Paul Delouvrier, le père des villes nouvelles : « *Mettez-moi de l'ordre dans ce bordel !* » Plus facile à dire qu'à faire, surtout quand il n'y a pas vraiment de volonté politique pour mettre en œuvre un tel projet. C'est le cas de Coruscant, ville labyrinthique par excellence qui a été officiellement découpée en « secteurs », « districts », « quartiers » et autres « quadrants » pour tenter de structurer un peu des espaces échappant à tout contrôle. Cependant, ces divisions officielles ne correspondent pas à la façon de vivre des habitants de la mégalopole

planétaire, lesquels préfèrent utiliser des noms plus simples et plus familiers qui font référence à leur quotidien ou à une histoire partagée par le voisinage. Le quadrant H-46 est ainsi plus familièrement appelé Sah'c Ville d'après le nom de la riche famille qui possède la presque totalité des immeubles du secteur.

En fait, seuls les touristes ou les nouveaux venus utilisent la terminologie officielle pour tenter de retrouver leur chemin dans le dédale des buildings qui couvrent la planète. Dans *Le Coup du paradis*, quand le jeune Han Solo donne un rendez-vous dans un bar à son amie Bria, il lui demande de retenir toute une série de coordonnées qui stigmatisent le degré de complexité d'un système véritablement inhumain assez semblable aux adresses désincarnées d'une cité HLM: « Niveau 132, mégabloc 17, bloc 5, sous-bloc 12, récita Han. Je veux que tu apprennes l'adresse par cœur. Ce monde est un labyrinthe, Bria. » De manière paradoxale, la nomenclature pensée pour faciliter les circulations et les déplacements au sein de la capitale galactique ne fait que renforcer le caractère complètement incompréhensible de sa géographie. C'est pourquoi, comme on le fait dans certaines villes d'Amérique latine, d'Afrique ou d'Asie où les rues n'ont pas de nom et les maisons pas de numéro, on ne peut s'orienter à Coruscant qu'à partir de points supposés connus de tous et parfaitement identifiables — qu'il s'agisse d'édifices prestigieux comme le temple Jedi ou le Sénat galactique ou de lieu plus modestes comme le restaurant « Chez Dexter » ou la sordide Auberge du Dew-back.

L'ordre intime des mégapoles labyrinthiques inventées par la science-fiction est donc surtout dans la tête de ses habitants, mais il s'agit d'un ordre limité aux groupes qui partagent la connaissance d'un seul et même quartier et que la verticalisation accélérée des territoires urbains nous oblige désormais à penser en trois dimensions.

Notes

(1). Françoise Choay, « Le règne de l'urbain et la mort de la ville », dans J. Dethier et A. Guiheux (dir.), *La ville. Art et architecture en Europe, 1870-1993*, Paris, Éd. du Centre Pompidou, 1994. Ce texte peut être mis en relation avec l'ouvrage de Paul-Henry Chombart de Lauwe : *La fin des villes. Mythe ou réalité*, Paris, Calmann-Lévy, 1982.

(2). Dans l'empire romain, la *metropolis* était une capitale de province. C'est aujourd'hui la ville principale d'une région dont elle dirige les activités et organise le territoire.

(3). Pour en savoir plus, voir : Constantinos A. Doxiadis, « Ecumenopolis: Tomorrow's City », < <https://www.doxiadis.org/ViewArticle.aspx?ArticleId=14929> >.

(4). Le coût de cette structure serait bien entendu pharaonique et la chute démographique de la population nippone l'a rendue complètement inutile.