

Colloque *Stella Incognita*

**Université de La Rochelle du 9 au 11 avril 2015
(jeudi au samedi)**

Organisée par Danièle André, Université de La Rochelle, CRHIA (Centre de Recherches en Histoire Internationale et Atlantique, EA 1163), en association avec la COMUE Limousin Poitou-Charentes, et la Maison de l'Étudiant.

Titre et Appel à communications
« **LIEUX DE VIE EN SCIENCE-FICTION** »

Le 4^{ème} colloque *Stella Incognita* (<https://www.facebook.com/stellaincognita#>) sera consacré en 2015 aux « lieux de vie en science-fiction ». Il se propose d'envisager de quelle(s) manière(s) la science-fiction, quel que soit son support, comprend et utilise cette notion pour la discuter et la redéfinir, et pour porter un regard différent sur notre monde (social, politique, architectural, urbain, etc.)

Un lieu de vie peut être un espace restreint, clos et très délimité, ou il peut être aussi vaste que l'univers. La notion de « lieu de vie » pose la question du point de vue ; en effet qui détermine ce qu'est le/un lieu de vie : celui qui y réside ou celui qui, d'un œil extérieur, le désigne comme tel ? En outre, cet espace est certes celui où un individu/des individus vivent, mais est-il librement choisi, ou est-il imposé, et si oui par qui ou quoi ? Et en quoi cela va-t-il déterminer la manière de le concevoir, construire, de le percevoir, de l'habiter, de le faire vivre et/ou de le quitter ?

Nous comprenons alors que la notion de « départ » est intrinsèquement liée à celle de « lieu de vie » car soit cet espace est lieu de vie à vie (et donc il peut devenir lieu de mort, les deux ne seraient-ils pas inséparables ?) ou il est lieu de transition vers un ailleurs (géographique et final tel l'hôpital pour une fin de vie) et une autre époque (de sa vie, par exemple un déménagement pour le travail, ou pour installer sa famille, etc.), et en quoi cette différence a-t-elle une influence sur sa représentation et son appropriation ?

Cependant, le lieu de vie ne se limite pas à un espace géographique, il est aussi, et parfois, un espace plus abstrait uniquement délimité par des liens sociaux. Ainsi un certain nomadisme n'a pas de lieu de vie géographique, ce dernier est constitué par les membres du groupe qui deviennent le « lieu » dans lequel les individus se reposent, luttent, aiment, pleurent, vivent et meurent.

Parfois aussi le lieu de vie est indissociable du lieu de travail, l'un et l'autre s'imbriquant dans un puzzle complexe où vie et travail ne font plus qu'un et dans lequel l'individu ne parvient plus à distinguer vie privée et vie professionnelle, lieu de vie et vie du lieu (comment un lieu est habité et vit – activités professionnelles, illicites, passages, rencontres, etc.). Alors apparaissent d'autres considérations concernant la spécificité des lieux et du lieu de vie ; en quoi est-il différent des autres lieux, pourquoi et quelles en sont les conséquences ? et que se passe-t-il quand le lieu de vie perd ses caractéristiques propres pour devenir autre chose ou quand un autre lieu prend les/des caractéristiques du lieu de vie alors qu'il ne s'agit pas de sa

fonction première ?

Enfin les lieux de vie peuvent être virtuels, fantasmés ou vécus comme tels. Comment distinguer, et doit-on distinguer, entre la vie sur le net et la vie hors du net ? Pourquoi choisir un lieu de vie virtuel plutôt que matériel (même si *Second Life* n'a plus le succès de jadis, ce programme a permis à certains de se créer une autre vie, et cette « seconde réalité » a aussi sa propre économie dans laquelle des entreprises avaient investi de vrais capitaux) ? En quoi est-il symptomatique que certains passent plus de temps dans ce lieu de vie virtuel que nulle part ailleurs (que ce soit en mode « vie quotidienne » ou en mode jeu) ?

Qu'en est-il de l'art alors ? La littérature n'est-elle pas, par exemple, déjà un lieu de vie virtuel et/ou fantasmé ? L'écriture ne permet-elle pas de vivre ailleurs, différemment ou de changer le(s) lieu(x) de vie (dans sa perception, représentation, etc.) ? Et l'écriture a-t-elle un lieu de vie en science-fiction ?

Ces réflexions sur les « lieux de vie en science-fiction » amènent à s'interroger sur les raisons pour lesquelles ces représentations sont pertinentes, pourquoi ces lieux de vie sont tout à la fois symptomatiques (d'une écriture, d'une société, d'un auteur) et signes révélateurs de la place laissée à l'individu au sein des sociétés (hypertechnologie, surpopulation, décadence, dérèglements écologiques, anéantisements d'espèces et de mondes, architectures et civilisations). Quelle influence peuvent-ils avoir ou ont-ils sur la perception et la représentation des mondes et sur leur fonctionnement, sur l'urbanisme, l'imaginaire, l'histoire et la politique, et sur l'écriture et la réalisation ? Enfin, de quelles aspirations ou peurs les lieux de vie sont-ils porteurs et pourquoi ?

La science-fiction, qu'elle soit littéraire, filmique, série, BD, jeu (vidéo, de rôle, etc.) offre nombre de sens et de regards possibles à cette notion, nombre d'interprétations et de représentations du monde et de l'époque qui voit naître ses œuvres. Mais il est aussi passionnant de voir comment les auteurs de science-fiction ont pu rêver des lieux de vie loin des modèles existants. Les communications pourront aborder les « lieux de vie en science-fiction » selon les axes ci-dessus proposés, mais ne sont pas tenues de s'y limiter, même si la notion de « lieux de vie » reste centrale à la thématique. Vous trouverez ci-dessous des pistes possibles.

- Les lieux de vie peuvent donc être des endroits où l'on vit tels que l'appartement (*Blade Runner*, *Le Cinquième élément*), l'immeuble, l'église/la cathédrale (*The Zero Theorem*), la maison (*Intelligence Artificielle*, *E.T.*), une station spatiale (*Moon*), un ghetto (*District 9*, *Elysium*) ; mais aussi des lieux où les gens se regroupent pour vivre tels que le village (*The Postman*, *Croisière sans escale*, *Jericho*, *Malevil*), la ville (*Mad Max*, *L'Age de crystal*, *Defiance*), la mégapole et son imposante architecture (*Blade Runner*, *Soleil Vert*), ou où ils essayent tant bien que mal de survivre tels que le métro (*Metro 2033*), la rue, les abris de fortune, les squats, les égouts, sous les ponts, etc. mais aussi les lieux de vie sédentaires qui deviennent des abris de fortune, des lieux de passage (maisons inhabitées, grottes, prisons, etc. *The Walking Dead*).
- Il peut aussi s'agir de lieux de voyage et de colonisation/migration tels que de nouvelles planètes/exoplanètes comme nouveaux lieux de vie possible (*Interstellar*) avec terraformation possible des planètes pour rendre un lieu « vivable », les vaisseaux spatiaux (*Firefly*, *Star Wars*, *BattleStar Galactica*, *Alien*), les stations spatiales (*2001*, *Babylon 5*, *Star Trek*, *Croisière sans escale*), les sous-marins (*20 000 lieues sous les mers*), les ballons dirigeables (*Seule la Lune le sait* et autres récits Steampunk), le

train (*SnowPiercer, Les mystères de l'Ouest*), la voiture (*Mad Max*). Il peut aussi s'agir d'espaces plus vastes. Des paysages entiers quand, par exemple, il y a eu une apocalypse ou un cataclysme ; les paysages qui apparaissent au gré des pérégrinations : tels que les champs, la forêt, la montagne, la mer et les océans (*WaterWorld*), le désert (*Dune, Mad Max, The Book of Eli*), etc. Mais aussi de planètes (Jules Verne, la Lune, *Total Recall, Mars la rouge*, etc.), de mondes et plans parallèles (*Sucker Punch, Yggdrasil, Thor, Star trek I Reboot*), de galaxies (*Star Wars* et autres space operas), d'univers, d'univers parallèles (*Dr Who*).

- Lieux de travail comme lieu de vie : la station spatiale (ceux qui travaillent et donc vivent sur place : *Star Trek, Babylon 5, 2001 l'Odyssée de l'espace*, etc.) ou un poste avancé (*Oblivion, Starship Troopers* et les forts ou la base militaire par exemple).
- Les lieux de vie peuvent aussi être communautés quand le groupe devient le lieu et non un espace matériel, ainsi les nomades par opposition aux sédentaires (*Le Livre d'Eli, Mad Max, The Walking Dead*).
- La symbiose est aussi un exemple à part de cette idée de lieu de vie (éco-systèmes, *Dune*), comme l'est aussi l'hôte parasite qui devient lieu de vie pour le parasite (*The Thing, Men in Black*).
- Enfin ils peuvent représenter des seuils ou des lieux de transition tels que le passage de la vie vers la mort (le lit, l'hôpital), la cryogénéisation (*Ubik*), la maison de retraite (*Cocoon*). Lieux de mort, lieu de conscience sans corps (chamanisme, fantômes), cimetière (*Soleil Vert*).
- Enfin, les lieux de vie peuvent aussi être virtuels tels que les espaces de vie sur l'internet (communautés, jeux, villes, etc. *Eighth Wonderland*). Les réseaux informatiques (cyberpunk, *Johnny Mnemonic*), le monde virtuel (*Caprica, Brasil, Existenz, Matrix, Inception*), le jeu vidéo (*Tron*), l'intelligence artificielle, les clones (*Surrogates* : quand le clone devient celui dans lequel on vit).

C'est l'ensemble de ces pistes (entre autres) que nous souhaiterions voir explorées dans des communications de 30 minutes, qui seront suivies de 10 minutes de questions et d'échange avec l'ensemble des participants.

Echéances: les propositions de communications (entre 250 et 400 mots) sont à envoyer avant le 20 février 2015 à Danièle André à l'adresse suivante: daniele.andre@univ-lr.fr accompagnées d'une courte présentation de l'auteur.

Le Comité scientifique du colloque est composé des membres suivants :

Agnès Aminot
Danièle André
Claire Cornillon
Samuel Minne
Isabelle Perier
Natacha Vas-Deyres
Aurélié Villers