

Danièle André, Université de La Rochelle, CRHIA

Journées d'études : 11-13 avril 2013

Titre et Appel à communications

LIEUX DE PASSAGE:

**QUAND LA SCIENCE-FICTION IMAGINE LES NOTIONS DE TERRITOIRE,
D'ESPACES ET D'ECHANGES.**

Ces journées d'étude consacrées aux lieux de passage en science-fiction se proposent d'envisager de quelle(s) manière(s) la science-fiction, quel que soit son support, comprend et utilise la notion de 'lieux de passage' pour créer peut-être d'autres perspectives (spatiales, politiques, sociales, métaphoriques, etc.), ouvrir et redéfinir les notions d'échanges et de territoire.

Les lieux de passage peuvent être perçus diversement : lieux où l'on ne fait que passer, tels que la rue, le supermarché, l'école, mais aussi lieux d'attente avant un transit, tels que des gares, des aéroports, des parkings, des aires d'autoroute. Enfin ils peuvent représenter des seuils vers l'ailleurs tels que des tunnels (de toutes sortes, cavernes, égouts et autres), des portes, des péages, des guichets, des miroirs, et des moyens techniques tels que des vaisseaux spatiaux, et des réseaux (internet, etc.).

Ainsi cette notion regroupe une diversité de modes et de supports. Il est alors intéressant d'étudier en quoi les représentations sont pertinentes, pourquoi ces lieux de passage sont tout à la fois symptomatiques (d'une écriture, d'une société, d'un auteur, de motifs de déplacement, de changement et/ou d'accumulation) et lourds de conséquences (expansionnisme, guerres économiques et/ou politiques, dérèglements écologiques, remises en cause scientifiques et sociales, anéantissements d'espèces et de mondes). Quelle influence peuvent-ils avoir ou ont 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 passage sont-ils porteurs et pourquoi ?

Alors, quel genre plus propice aux lieux de passage que la science-fiction, quel support plus apte à essayer d'apporter un regard protéiforme sur ces lieux et leur représentations territoriales et spatiales et leur importance au niveau des échanges que la science-fiction ? En effet, depuis l'émergence du genre, la science-fiction, qu'elle soit littéraire, filmique, série, BD, jeu (vidéo, de rôle, etc.) offre nombre de sens possibles à cette notion, nombre d'ouvertures sur l'extérieur ou l'intérieur et nombre d'interprétations et de représentations du monde et de l'époque qui voit naître ses œuvres.

Les communications pourront aborder les 'lieux de passage en science-fiction' selon les axes ci-dessus proposés, mais ne sont pas tenus de s'y limiter, même si les notions de territoires et d'échanges restent centrales à la thématique.

Quelques pistes de réflexion :

On peut ainsi se demander ce qui se trouve derrière la porte, ce passage vers un ailleurs qui semble si anodin et qui peut transformer des vies – franchir son seuil signifie accepter ce qui se trouve derrière, quelles qu'en soient les conséquences (passage vers un autre monde, vers un ailleurs, une autre époque, plongée dans l'inconnu) – vers le même (à peine) déformé ou non, ou vers le rien (porte qui donne sur un mur ou le néant) (*The Lost Room*, *Les Voies d'Anubis*) ? Alors pour quelles raisons accepte-t-on l'imprévu qui s'ouvre à nous surtout s'il peut aussi pénétrer dans notre monde – la porte (ce passage qui peut aussi être représenté par un artefact scientifique) est à double sens, elle nous permet de sortir d'un lieu et d'entrer dans un autre, mais elle est aussi lieu d'échange : elle permet à d'autres de rentrer dans notre monde (*Stargate*, *Eon* de Greg Bear, *Le cycle de Cyann* de François Bourgeon, mais aussi *La machine à remonter le temps*, ou la télétransportation de *Star Trek*, etc.). Quel impact ces passages ont-ils sur notre perception du monde, que disent-ils de nous et comment sont décrits ces passages et ces parcours. Les échanges sont-ils souhaités dans les deux sens ou sans réciprocité ? En quoi le langage et le style sont-ils porteurs de ces désirs ? Ces portes ne sont-elles pas seulement des outils narratifs pratiques auxquels les auteurs de cycles recourent pour continuer les aventures de leur personnages dans de nouveaux mondes ?

Mais le lieu de passage peut aussi simplement être le lieu où les gens ne font que passer, des lieux de transit donc. Quelle importance alors leur accorder et pourquoi ? En quoi ces lieux là (supermarché, rues, cimetières, aéroports (Simak, etc.) façonnent-ils notre conception de l'espace et des échanges ? (ville surpeuplée et grouillante *Le 5ème Element*, *Blade Runner*, le rôle des marchands ambulants où l'on va acheter à manger dans *Blade Runner*).

Que penser des avancées technologiques permettant la propulsion de plus en plus rapide des vaisseaux (« FTL » et autres, par exemple *Battlestar Galactica*) qui remplacent, et d'une certaine façon dématérialisent d'anciens seuils concrets, comme le font d'une autre façon les progrès technologiques qui donnent accès aux réseaux informatiques dans lesquels les personnages voyagent, explorent, ou qui leur permettent de contrôler ou de s'échapper d'un monde (*Johnny Mnemonic*, *Strange Days*, *Neuromancien*, *Matrix*, *Existenz*, *Videodrome*). Avec ces nouveaux moyens de déplacement, l'espace aussi intergalactique devient un lieu de passage, est-ce une représentation symbolique ou est-ce symptomatique d'une civilisation, et en quoi ?

En effet, le lieu de passage peut être le symbole d'un besoin d'exploration, de la recherche de l'inconnu, de la volonté de ne rien laisser au hasard ou à l'inconnu, de tout maîtriser et donc aussi être le témoignage de nos capacités scientifiques (*Voyage au Centre de la Terre*, *20000 Lieux sous les mers*).

Toutefois, le lieu de passage peut aussi être un lieu de vie dans lequel les gens se croisent, font des affaires, où ils arrivent et d'où ils partent, où ils se battent. Il apparaît comme un symbolique lieu de vie et d'espoir, mais aussi d'ouverture et de fermeture ou une métaphore politique si le lieu de passage est un espace fermé (*Babylon 5*). Il permet la juxtaposition des points de vue entre ceux qui passent et ceux qui restent (*Babylon 5*, ou *Star Trek Deep Space Nine*, qui est une station de transit, la narration s'attachant essentiellement aux habitants de la station qui voient les autres passer). Il s'agit aussi d'un excellent ressort narratif (surtout pour les séries) puisque à chaque arrivant correspond un épisode.