

Année universitaire 2021-2022

UFR Lettres et Sciences Humaines

Université de La Réunion

Mémoire de master 2

Mention : Lettres Modernes

Une tentative d'un retour à un « âge d'or » dans les œuvres de science-fiction: *La Nuit des Temps* de René Barjavel, *Latium* de Romain Lucazeau, *Ad Astra* de James Gray, et *High Life* de Claire Denis, entre une poétique du lieu clos et une esthétique de l'apocalypse

Présenté par : Chloé RAPHEL

Sous la direction de Marc ARINO
Maître de conférences des Universités
Langue et littérature françaises

Sommaire

AVANT-PROPOS	6
Enjeux et intentions critiques	6
Définition d'un genre et panoramique des œuvres	7
INTRODUCTION	12
CHAPITRE 1 : UNE ESTHÉTIQUE DE L'APOCALYPSE	23
Apocalypse et déplacement : l'Espace stellaire comme nouvel espace de l'Apocalypse ?	23
Romantisme et destruction : une esthétique de la ruine	31
Déchéance et sublimation des lieux et du corps	40
CHAPITRE 2 : UNE POÉTIQUE DES LIEUX CLOS EN QUÊTE D'IDÉAL	53
Création de lieux clos : des espaces sublimes et bigarrés	53
Singer le dehors : l'artificialité des lieux clos	60
Le huis clos comme espace théâtral	71
CHAPITRE 3 : LA TENTATIVE D'UN RETOUR À UN « ÂGE D'OR SCIENCE-FICTIONNEL »	84
En vertu des cycles	84
Des messies et des prophètes	94
Déjouer les axiomes et réconcilier des antagonistes	102
Des lieux virtuels et des mi-lieux, seuls espaces utopiques?	113

CONCLUSION	126
BIBLIOGRAPHIE	131
BIBLIOGRAPHIE SECONDAIRE	141

AVANT-PROPOS

Enjeux et intentions critiques

Il faut souligner que cette étude fait face à un vide critique concernant les œuvres du corpus -hormis *La Nuit des Temps* de René Barjavel- la scène universitaire se trouve dépourvue d'articles sérieux concernant les trois oeuvres récentes qui constituent ce mémoire. *Latium* est une œuvre qui date de 2016 seulement : il existe des critiques journalistiques en ligne produites par des amateurs ou au mieux des professionnels mais il faut noter une absence de critique universitaire. Il en va de même pour *Ad Astra* et *High Life* où l'on retrouve uniquement des critiques cinématographiques journalistiques.¹ Face à ce vide critique, nous ferons des analogies avec des lectures très variées : du roman de science-fiction, en passant par les ouvrages critiques généralisants sur le genre, de l'essai et jusqu'à la poésie ; pour retrouver le chaînon manquant entre l'analyse qui va suivre et les œuvres. La littérature comparée, la transtextualité² et la géocritique seront un levier guidant vers une compréhension plurielle et nuancée des problématiques qui entourent ce corpus.

L'angle d'approche de ce mémoire sera résolument formaliste, tout en associant les oeuvres du corpus à la sphère science-fictionnelle passée et présente, mais jamais nous ne nous hasarderons à chercher l'utilité de cette littérature. Les différentes analogies avec les œuvres citées s'inscrivent dans une volonté d'illustrer les réflexions et de les enrichir dans une démarche comparatiste. En effet, la présente analyse s'érige contre les écrits sociocritiques visant à trouver dans la littérature de science-fiction une *nécessaire utilité* pour éclairer le monde actuel et futur³ : c'est-à-dire ressentir le besoin de prouver que le genre de la science-fiction est utile à la réalité, au risque de forger l'idée

¹ « Cinéma, la SF en quête d'auteurs », *La méthode scientifique*, podcast, RadioFrance, URL : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-methode-scientifique/cinema-la-sf-en-quete-d-auteurs-8814749>, site consulté le 10/04/2021

² GENETTE, Gérard, *Palimpsestes - la littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982

³ Dans *Cyberpunk's not dead*, Yannick Rumpala se donne pour projet de démontrer que la science-fiction est un laboratoire éclairant sur nos dérives futures. Le genre est abordé de manière sociocritique.
RUMPALA, Yannick, *Cyberpunk's not dead*, Saint-Mammès, Le Béliat, 2021

que la littérature a besoin qu'on lui trouve une nécessité matérielle pour exister. Au contraire, il s'agit de souligner que le travail de ce mémoire s'articule autour de l'analyse de la littérarité du texte, tout en faisant émerger les symboles et les sens qui mèneront à la découverte d'une certaine poétique et esthétique de ces œuvres de science-fiction. Cette étude se placera également sous le prisme de la théorie des courants et genres littéraires, faisant notamment émerger les réminiscences des anciens *topoi* de la littérature à l'intérieur des œuvres science-fictionnelles.

Définition d'un genre et panoramique des œuvres

Avant de situer les œuvres dans le panorama littéraire et cinématographique de la science-fiction, il faut d'abord définir le genre. Une définition concentrée de la science-fiction serait la suivante :

Genre littéraire et cinématographique décrivant des situations et des événements appartenant à un avenir plus ou moins proche et à un univers imaginé en exploitant ou en extrapolant les données contemporaines et les développements envisageables des sciences et des techniques.⁴

Néanmoins, comme le souligne Roger Bozzetto, le genre est « hétérogène et en constante évolution » et possède de nombreux sous-genres :

Commençons par avouer qu'il s'agit d'un genre littéraire multiforme, hétérogène et en constante évolution, et qui n'est qu'en lente voie de "légitimation" par les instances académiques et universitaires. On l'a souvent désigné par ce qu'il semble mettre en scène : des fusées, des robots, des conquêtes spatiales, des extraterrestres. Ou encore par ses thèmes : le voyage dans le temps, les univers parallèles, les inventions techniques ou les expérimentations sociales. C'est donc un genre difficile à définir, et on l'a souvent confondu avec d'autres, qui n'ont que des rapports vagues avec lui : l'anticipation, l'utopie, l'uchronie et même, *horresco referens*, avec le fantastique.⁵

⁴ CNRTL, « science-fiction », URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/science-fiction>, page consultée le 15/04/2021

⁵ BOZZETTO, Roger, Quarante-Deux : les Archives stellaires, « Écrits sur la Science-Fiction », URL : <https://www.quarante-deux.org/archives/bozzetto/ecrits/definition/territoires.html>, page consultée le 24/05/2022

D'un point de vue historique, les prémices de la science-fiction sont lointaines, dès 1657, Cyrano de Bergerac utilise le *topos* spatial et donne des explications scientifiques à la possibilité de ce voyage stellaire dans *Les Etats et Empires de La Lune*⁶. En 1771, c'est Louis-Sebastien Mercier qui propose une innovation importante avec le voyage dans le temps avec *L'An 2440*⁷. Jules Verne marque un tournant avec des romans très documentés sur les progrès scientifiques, avec *De la Terre à la Lune*⁸ (1865), ainsi que *Vingt mille Lieues sous les Mers*⁹ (1869). Plus tard, le thème de l'invasion extraterrestre sera traité par H.G Wells en 1897 avec *La Guerre des mondes*¹⁰.

La science-fiction va connaître un important développement durant les décennies 1940 et 1950, tellement que l'on parlera d'âge d'or. Elle le doit en grande partie à l'influence d'un homme qui, en 1937, va prendre les rênes d'un Pulp en plein essor, *Astounding Stories*. Son nom? John Wood Campbell.¹¹

C'est à cette époque que les prémices du terme apparaissent, on parle alors de « scientifiction » : l'alliance des connaissances scientifiques, et de la littérature de fiction. Le genre est ainsi issu de la prospective de la science actuelle sur un avenir plus ou moins proche. A la même époque, les théories d'Einstein et les découvertes scientifiques spatiales propulsent la naissance d'un de ses sous-genres : le space-opera. En chef de file, on retrouve notamment Isaac Asimov et A.E Van Vogt. C'est d'ailleurs à Isaac Asimov qu'on doit le récit fondateur du genre *Fondation*¹², et les lois de la robotique que les futurs auteurs de science-fiction prendront pour modèle. Vers 1950, le paysage science-fictionnel voit éclore un autre sous-genre : la Hard SF (les connaissances scientifiques sont exploitées de manière rigoureuses pour forger des récits potentiellement viables d'un point de vue technique). En France, la science-fiction gagne en popularité grâce aux collections « Le Rayon Fantastique » et « Fleuve

⁶ DE BERGERAC, Savinien Cyrano, *Les Etats et Empires de La Lune*, Paris, Librairie Garnier, 1657

⁷ MERCIER, Louis-Sebastien, *L'An 2440, rêve s'il en fut jamais*, 1771

⁸ VERNE, Jules, *De la Terre à la Lune*, Paris, J. Hetzel, 1865

⁹ VERNE, Jules, *Vingt mille Lieues sous les Mers*, Paris, J. Hetzel, 1869

¹⁰ WELLS, H.G., *The War of the Worlds*, London, William Heinemann, 1897

¹¹ DOLLO, Xavier, *Histoire de la science-fiction*, Rennes, Editions Les Humanoïdes Associés, 2020, p. 91

¹² ASIMOV, Isaac, *Fondation*, [1957], trad. Jean Bonnefoy, Paris, Hachette Gallimard, 2016

Noir Anticipation », « Présence du Futur », qui apparaissent dès 1951. Ces éditeurs permettent au public français de découvrir des auteurs anglophones, désormais traduits, tels que Lewis Padgett, Van Vogt, ou encore les nouvelles de Philip K. Dick. C'est également à partir des années cinquante que le terme « science-fiction » s'impose dans le monde francophone. Parallèlement, à l'international, le cinéma ouvre une nouvelle voie à l'exploitation du genre et les premiers effets spéciaux font leur apparition (initiés par Méliès en 1902 avec *Le voyage dans la Lune*¹³) : il est désormais possible de matérialiser visuellement les récits les plus fantastiques de la littérature, et de proposer une expérience visuelle sur le futur de nos civilisations. A l'origine du roman de René Barjavel *La Nuit des Temps*, le récit a été écrit pour un scénario filmique, mais le projet n'aboutira pas, les producteurs ne voulant pas se risquer à investir dans une œuvre de science-fiction. L'auteur le transforme alors en roman. Chronologiquement, le roman, feu scénario, sortira en 1968, entre les sorties au cinéma de *Fahrenheit 451*¹⁴ de Truffaut en 1966, et *2001, L'Odyssée de l'Espace*¹⁵ de Kubrick en 1968. Mais également quelques années après le roman *Le Ressac de l'Espace*¹⁶ de Philippe Curval en 1962, et le célèbre roman de Pierre Boule *La Planète des Singes*¹⁷ en 1963. Le roman *La Nuit des Temps*¹⁸ est édité aux Presses de la Cité, et est écrit dans un contexte historique troublé : pendant le conflit Ouest-Est, et les révoltes étudiantes américaines contre la guerre du Vietnam. L'œuvre embrasse les codes de la Hard SF en s'ouvrant sur les détails scientifiques de l'extraction de la Sphère, mais reprend également le motif classique du « monde perdu », très en vogue depuis la fin du XIXe siècle, notamment chez les auteurs tels que Edgar Rice Burroughs et Henry Rider Haggard. Il est également fortement inspiré de *La Sphère d'Or*¹⁹ de Erle Cox, paru en 1925. Par la suite, un sous-genre va naître dans les années quatre-vingt : le cyberpunk. On exploite la question des robots, et des êtres humains augmentés par la

¹³ MÉLIÈS, Georges, *Le Voyage dans la Lune*, Star Film, 1902

¹⁴ TRUFFAUT, François, *Fahrenheit 451*, Anglo Enterprises ; Vineyard Film, 1966

¹⁵ KUBRICK, Stanley, *2001 L'Odyssée de l'Espace*, Metro Goldwyn, Warner Bros, 1968

¹⁶ CURVAL, Philippe, *Le Ressac de l'Espace*, Paris, Editions Gallimard, coll. Le Rayon Fantastique, 1962

¹⁷ BOULE, Pierre, *La Planète des Singes*, Editions Julliard, 1963

¹⁸ BARJAVEL, René, *La Nuit des Temps*, [1968], Paris, Presses de la Cité, 2010

¹⁹ COX, Erle, *La Sphère d'Or*, [1925], trad. Richard de Clerval, Paris, Librairie des Champs Elysées, 1929

technologie : notamment avec le roman le *Neuromancien*²⁰ de William Gibson en 1984, au cinéma avec *Blade Runner*²¹ de Ridley Scott en 1982, et le manga *Ghost in the Shell*²², paru en 1989.

Quant aux autres œuvres du corpus principal, elles s'inscrivent dans une veine science-fictionnelle contemporaine. Le premier tome de *Latium*²³ est publié en 2016 : ce space-opera reprend les thèmes de la robotique et des batailles stellaires en les superposant à un sous-texte gréco-romain, comme l'avait déjà fait précédemment Dan Simmons avec les romans *Ilium*²⁴ et *Olympos*²⁵, publiés respectivement en 2003 et 2006. Il faut noter les influences des space-opera de Iain M. Banks concernant les capacités démiurgiques des automates, le gigantisme des vaisseaux rappelle *Le Dragon ne dort jamais*²⁶ de Glen Cook (1988). La question de la conscience autonome du robot et des modifications du corps est également au centre de l'œuvre et fait ainsi écho aux récits de cyberpunk précédemment cités.

L'œuvre filmique de Claire Denis, *High Life*²⁷ s'inscrit dans une décennie cinématographique science-fictionnelle importante. *High Life* prend la suite de grosses productions prenant pour *topos* l'Espace, telles que le préquel d'*Alien: Prometheus*²⁸ de Ridley Scott (2012), *Gravity*²⁹ d'Alfonso Cuarón (2013), et *Interstellar*³⁰ de Christopher Nolan (2014). Le film de Claire Denis apparait comme un « ovni » au milieu de productions cherchant à susciter le « sense of wonder » chez le spectateur, puisque les thèmes sont en effet indéniablement reliés à la Terre : condamnation à mort, perte

²⁰ GIBSON, William, *Le Neuromancien*, [1984], trad. Laurent Queyssi, La Laune, Editions Au Diable Vauvert, 2020

²¹ SCOTT, Ridley, *Blade Runner*, The Ladd Company, Warner Bros, 1982

²² SHIRO, Masamune, *Ghost in the Shell*, Kodensha, 1989

²³ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, Tome I et II, 2016

²⁴ SIMMONS, Dan, *Ilium*, New York, Harper Collins, 2003

²⁵ SIMMONS, Dan, *Olympos*, New York, Harper Collins, 2006

²⁶ COOK, Glen, *The Dragon never sleeps*, New York, Popular Library, 1988

²⁷ DENIS, Claire, *High Life*, Alcatraz Film, Pandora Film, 2018, DVD Blu-ray, [01:53:03]

²⁸ SCOTT, Ridley, *Prometheus*, Scott Free Productions, 20th Century Fox, 2012

²⁹ CUARON, Alfonso, *Gravity*, Heyday Film, Warner Bros, 2013

³⁰ NOLAN, Christopher, *Interstellar*, Paramount Pictures, Warner Bros, 2014

et aliénation mentale, et expériences scientifiques déviantes.

*Ad Astra*³¹ de James Gray, sorti en salles en 2019, reprend la volonté de séduction par l'émerveillement du milieu spatial, assorti à une technologie avancée, tout en reprenant l'hypotexte du Télémaque homérique : le fils à la recherche du père disparu. La narration fait entrevoir au spectateur ce à quoi pourrait ressembler la conquête spatiale : du tourisme réservé aux populations les plus riches, et des stations martiennes et lunaires bétonnées, chargées de chaînes alimentaires et finalement dépourvues de l'émerveillement technologique qu'on imaginerait. La lenteur contemplative fait écho à *2001, L'Odyssée de l'Espace*. La narration du personnage principal en fond rappelle également les procédés des films d'auteurs, tel que *Tree of Life*³² de Terrence Malick.

³¹ GRAY, James, *Ad Astra*, 20th Century Fox, 2019, DVD Blu-ray, [02:05:11]

³² MALICK, Terrence, *Tree of Life*, River Road Entertainment, Fox Searchlight, 2011

INTRODUCTION

*Le mythe et l'imagination poétique unissent les extrêmes.
La nostalgie de l'Age d'Or nourrit l'attente d'un retour au
bonheur des origines ; mais la renaissance d'un monde
harmonieux ne se conçoit pas avant que le temps de la
dégradation n'ait conduit aux confins du chaos.* ³³

Cette réflexion de Robert Ellrodt ne pouvait pas mieux illustrer la problématique qui entoure les œuvres de science-fiction suivantes : *La Nuit des Temps*³⁴ de René Barjavel, *Latium*³⁵ de Romain Lucazeau, *Ad Astra*³⁶ de James Gray, et *High Life*³⁷ de Claire Denis. Malgré la rupture temporelle de leur date de parution respective, et la différence de leur médium³⁸, ces œuvres ont pour point de convergence les motifs de l'Age d'Or et de l'Apocalypse ; avec une nouveauté que n'aborde pas la citation : la poétique du huis clos. Ces trois notions sont co-dépendantes et s'enchevêtrent pour faire émerger la tentative d'un retour à un passé glorieux.

Dans l'imaginaire littéraire, cinématographique et vidéoludique, le huis clos apparait d'emblée comme horrifique, et pas uniquement en science-fiction, c'est un trope qui s'affilie à l'angoisse. Il suffit de se pencher sur les plus célèbres : *Huis Clos* de Jean-Paul Sartre³⁹ explore les dangers de la socialisation dans un endroit fermé où rien ne peut s'échapper. Le huis clos convoque les phobies des plus désagréables : claustrophobie, isolation, solitude et confrontation avec l'Autre. La sphère de science-

³³ BRUGIÈRE, Bernard (dir.) et ELLRODT, Robert, *Age d'or et Apocalypse*, Paris, Publications de La Sorbonne, 1986, p. 7

³⁴ BARJAVEL, René, *La Nuit des Temps*, [1968], Paris, Presses de la Cité, 2010

³⁵ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, Tome I et II, 2016

³⁶ GRAY, James, *Ad Astra*, 20th Century Fox, 2019, DVD Blu-ray, [02:05:11]

³⁷ DENIS, Claire, *High Life*, Alcatraz Film, Pandora Film, 2018, DVD Blu-ray, [01:53:03]

³⁸ *La Nuit des Temps* et *Latium* sont des ouvrages littéraires, tandis que *High Life* et *Ad Astra* sont des œuvres filmiques.

³⁹ SARTRE, Jean-Paul, *Huis clos*, Paris, Gallimard, 1945

fiction est la première à utiliser ce concept pour s'enfoncer dans le genre horrifique : citons *Soma*⁴⁰, œuvre vidéoludique qui enferme le protagoniste dans une station sous marine en proie à la ruine dans un contexte post-apocalyptique. Le héros devra affronter des monstres tels des fantômes errants, sans aucune possibilité d'échappatoire. Ce lieu fermé est le dernier refuge de l'Humanité, il est pourtant *locus terribilis* tant l'atmosphère est pesante et le danger règne. Mais les lieux clos ne sont pas toujours des espaces angoissants : une partie de la science-fiction use de cet espace aux caractéristiques bien particulières pour faire émerger de nouveaux mondes qui tendent parfois au contraire à constituer des lieux empreints d'idéal. La possibilité d'un lieu clos permet de contrôler parfaitement les éléments qui le composent, sans menace extérieure. Il peut ainsi représenter un havre, un sanctuaire ; et dans cet espace, la possibilité de créer quelque chose *ex nihilo*. A la place du commun *locus terribilis* du huis clos⁴¹, va se substituer une idée de *locus amoenus* : il va être possible de créer à l'envi des micro-espaces. Le caractère modulable à l'infini de ces mondes va permettre d'en faire des espaces matriciels, permettant de faire naître des lieux idéalisés hors du temps, et hors du cadre extérieur incontrôlable en proie de manière récurrente à l'apocalypse. Les œuvres de science-fiction ont en effet pour *topoi* classiquement les cadres dystopiques et en particulier des contextes de fin du monde. Le lieu clos idéalisé va permettre de faire barrière à l'extérieur chaotique et ainsi remodeler tout le contexte spatial : il pourra ainsi s'incarner dans le microcosme d'un jardin, une métaphore filée de la théâtralité, un laboratoire en Antarctique, des stations spatiales sur Mars, ou encore des îles grecques recrées dans des vaisseaux gigantesques. Les lieux clos, ainsi débarrassés du *topos* classique de l'angoisse vont devenir des espaces où l'âge d'or va tenter de se concrétiser. D'un *locus terribilis* on passe désormais à *locus amoenus*. Et au delà du *locus amoenus*, le récit va révéler une tentative, plus ou moins réussie, de retourner à une forme d'âge d'or. Ces lieux clos feront en effet naître des lieux aimés de l'Humanité, jusqu'à parfois créer de véritables microcosmes, comme des petits mondes à l'intérieur d'un vaisseau. Néanmoins, des menaces planeront toujours au-dessus et à l'intérieur de ces espaces, car l'apocalypse et les motifs qu'elle convoque

⁴⁰ *Soma*, Dir. Thomas Grip & Jens Nilsson, Frictional Games, 2015

⁴¹ BAYCHELIER, Guillaume, « Imaginaires des espaces clos dans les jeux vidéo horrifiques », dans *Voyages intérieurs et espaces clos*, « Le Fil à retordre », n° 1, 2020. L'auteur montre ici cette idée dans les jeux-vidéos ; les espaces clos sont propices à l'horreur.

dans son chaos ne sont jamais très éloignés.

Il faut rappeler que le mythe de l'âge d'or s'inscrit dans une tradition gréco-latine datant de l'Antiquité. Appelé également « Le règne de Saturne » *Saturno Rege* à Rome, il s'agit d'une époque où Cronos règne encore dans le ciel. C'est un âge prospère, où l'humanité connaît une paix et une prospérité absolues. Hésiode, dans *Les Travaux et les Jours*, décrit cette époque mythique :

D'or fut la première race d'hommes périssables que créèrent les Immortels, habitants de l'Olympe. C'était aux temps de Cronos, quand il régnait encore au ciel. Ils vivaient comme des dieux, le cœur libre de soucis, à l'écart et à l'abri des peines et des misères.⁴²

Ce mythe s'apparente à un Paradis originel dans la religion chrétienne, puisque les deux mythes sont sensiblement proches : dans les deux cas, il s'agit d'une époque utopique. Dans *La Genèse*, II, 8-10 :

Dieu planta un jardin en Éden, à l'Orient, et il y mit l'homme qu'il avait modelé. Dieu fit pousser du sol toute espèce d'arbres séduisants à voir et bons à manger, et l'arbre de Vie au milieu du jardin, et l'arbre de la connaissance du Bien et du Mal. Un fleuve sortait d'Éden pour arroser le jardin et de là il se divisait pour former quatre bras.⁴³

Le mythe de l'âge d'or a continué au Moyen Âge d'intéresser ses peintres et ses auteurs⁴⁴. « Le pays de Cocagne » propre à cette époque s'inspire de ce mythe antique. De nos jours, « l'âge d'or » est utilisé sous forme d'expression qui exprime une certaine nostalgie du passé, applicable dans n'importe quel domaine. Mais pourquoi parler d'un « âge d'or » précisément dans ce corpus? Il est essentiel de placer cette expression entre guillemets, car elle prend dans les œuvres étudiées plusieurs formes : des formes parfois mouvantes qui tendent à s'émanciper de la définition collégiale de l'âge d'or. Il s'agit davantage de parler de l'âge d'or comme d'un concept et d'un symbole.

Il y a, dans les œuvres du corpus, une volonté pour les personnages ou le récit

⁴² Hésiode (trad. Pierre Waltz, préf. Jérôme Vérain), *Les Travaux et les Jours*, [vers 109-201] Paris, Éditions Mille et Une Nuits, coll. « La petite collection », 2006

⁴³ Bibliothèque nationale de France, exposition « Le Paradis », site BNF, page consultée le 5 novembre 2020, URL : <http://expositions.bnf.fr/utopie/cabinets/extra/mots/1paradis/1.htm>

⁴⁴ Barthélémy l'Anglais, enluminures d'Evrard d'Espinques, *Livre de propriétés des choses*, 1479-1480

lui-même -d'une manière ou d'une autre- de vouloir retourner à une époque plus propice. Leur monde étant en proie à une forme de destruction, il s'agit pour les protagonistes de chercher un moyen de retourner à un âge plus clément, et au-delà de la simple clémence : un monde idéal. Plus précisément, une sorte d'âge d'or, selon leurs critères, leurs envies et leurs rêves.

Cette tentative se manifeste sous des formes diverses dans les oeuvres étudiées. Dans *La Nuit des Temps*, la France est perturbée par des révoltes urbaines. C'est dans ce contexte tumultueux que sont découverts deux êtres cryogénisés lors d'une expédition scientifique. Cette découverte va représenter un espoir de connaître le passé de l'humanité. Eléa, la femme retrouvée, raconte l'histoire de son peuple et parle d'une société idéale, presque utopique. Mais sa civilisation a été détruite, et le seul moyen d'échapper au chaos a été de congeler deux êtres humains, capables de faire renaître l'espèce : Coban et Eléa. Les lois de leur gouvernement font écho aux manques législatifs français : une simple bague sert de contraception dans une civilisation vieille de neuf cent mille ans, alors qu'en France la contraception n'est légalisée qu'en 1967. De nombreux clins d'oeil historiques résonnent entre la société idéale d'Eléa et le désordre que connaît la France à l'époque du récit. Simon, le scientifique qui découvre les corps, est suspendu aux lèvres d'Eléa, rêvant d'une société où l'énergie est universelle et inépuisable. Cette femme du passé représente la possibilité d'une autre société, loin du marasme de la société actuelle. Son récit permet à Simon de se projeter dans une époque comparable à l'âge d'or. Dans *Latium*, l'humanité a disparu pendant l'Hécatombe, laissant derrière elle des automates intelligents ressentant une dévotion infinie pour leurs créateurs perdus. Sans les êtres humains, ces robots sont voués à une errance sans but. Ils captent un signal d'une probable vie humaine. L'héroïne, Plautine, entreprend un voyage stellaire à la recherche de l'origine de ce signal. Son parcours est digne d'une véritable épopée. En entreprenant ce voyage, Plautine s'enquiert d'une tentative de retourner à « l'âge d'or » des automates : l'époque à laquelle leurs créateurs étaient encore de ce monde. Mais de manière auto-réflexive, le texte entreprend également un retour à cet âge en étant jalonné de nombreuses références à l'âge d'or de l'Antiquité. Dans *Ad Astra*, le héros doit évoluer dans l'Espace stellaire à la recherche du vaisseau disparu de son père, supposé mort. Il est confronté à la rudesse de cet endroit hostile aux êtres humains, mais il est également en proie au souvenir de

la relation désastreuse qu'il entretenait avec son père. Ce voyage initiatique qu'il entreprend est une véritable épopée, à la fois physique car il voyage dans un lieu encore jamais exploré, mais aussi une épopée psychique : l'espoir de retrouver ce père disparu, de lui dire et d'entendre les mots qui n'ont jamais été prononcés, de retrouver une enfance heureuse, jamais vécue, à cause d'un père constamment absent. Il semble vouloir revenir à l'âge d'or de l'enfance. Dans *High Life*, les protagonistes sont des condamnés à mort qui ont accepté de participer à une expérience inédite. Accompagnés par une scientifique française, ces prisonniers, hommes et femmes, vont voyager dans un vaisseau aux confins de notre galaxie. Ils doivent s'approcher au plus près d'un trou noir pour en étudier ses effets ; quant à la scientifique, Dibs, elle s'essaie à des expérimentations reproductives entre les prisonniers. Se pose un problème majeur, celui de l'infertilité causée par les rayonnements de l'Espace. Le huis clos du vaisseau accentue son état de délabrement, mais accentue également la violence des passagers. Dans cet espace enfermé, où aucune échappatoire n'est possible -sinon la mort- une seule voie permettra la possibilité d'une forme de salut : le succès d'une reproduction. Mais peut-on réellement parler d'une volonté de retourner à un âge d'or ? Leur existence étant condamnée définitivement, pouvoir s'échapper de la planète d'origine, lieu des crimes et de la condamnation, est un moyen de survivre à cette « apocalypse » intérieure qu'est la condamnation à mort. C'est un moyen de prendre le terme d'apocalypse dans son sens premier : une révélation, une reconstruction après le Jugement Dernier. Le Jugement Dernier étant leur condamnation à mort. Dans cet espace hors du monde, hors du temps, ils peuvent trouver une forme de salvation, ils peuvent reconstruire un monde à partir du néant. Cette tentative d'un retour à un âge d'or est rendue possible grâce à l'espace des lieux clos, mais dans cette tentative, se heurte inévitablement l'esthétique de la destruction qui plane tout au long des récits. L'apocalypse est bien présente et s'exprime de différentes manières à travers ces oeuvres. Il s'agit avant tout de définir précisément la notion d'apocalypse.

Ces espérances d'un retour à un âge d'or sont traversées par une esthétique et une poétique majeures. Notamment, l'âge d'or fait écho à l'esthétique de l'apocalypse : dans son sens premier, l'apocalypse sous-entend une révélation, et donc un renouveau, normalement propice à une période plus clémente pour l'Homme. Le terme apparaît pour la première fois dans le Nouveau Testament, plus précisément dans le dernier

livre aussi appelé « L'apocalypse de Jean ». Le terme « apocalypse » vient du grec *apokalypsis*, traduit du terme *gala* en hébreux, signifie « révéler » :

Apokaluptô fut sans doute un bon mot pour *gala*. *Apokaluptô*, je découvre, je dévoile, je révèle la chose qui peut être une partie du corps, la tête ou les yeux, une partie secrète, le sexe ou quoi que ce soit de caché, un secret, la chose à dissimuler, une chose qui ne se montre ni ne se dit, se signifie peut-être mais ne peut ou ne doit pas être livrée d'abord à l'évidence.⁴⁵

Au fil du temps, le sens du terme biblique a été perverti : l'apocalypse signifie aussi la fin des temps, la destruction de toute chose. Le centre national de ressources textuelles et lexicales propose les sens distincts dans la définition de l'apocalypse :

APOCALYPSE, subst. fém.

A. – HISTOIRE

1. Écrit du judaïsme ou du christianisme ancien, et contenant, généralement sous forme de visions, des révélations notamment sur la fin des temps.

2. *Spéc.* *L'Apocalypse de saint Jean*. Dernier livre canonique du Nouveau Testament, contenant les révélations faites à son auteur (selon la tradition, saint Jean l'Évangéliste, exilé dans l'île de Patmos) :

1. Aussi, n'est-ce pas seulement dans l'œuvre de la cosmogonie que ce nombre [sept] apparaît; il joue un rôle considérable dans tout le reste des opérations divines, telle que l'Écriture nous les a manifestées. Nous le voyons reluire dans les sept semaines d'année du jubilé hébraïque, dans les sept dons du Saint-Esprit, dans les sept sacrements de l'Église, dans les sept sceaux de l'**Apocalypse**, et dans une multitude d'occasions qu'il serait trop long d'énumérer. Lacordaire, *Conf. de Notre-Dame*, 1848, p. 237.

B. – [Dans la constr. subst. + *d'apocalypse*] Catastrophe comparable à la fin du monde, telle qu'elle est décrite dans l'Apocalypse. *Vision d'apocalypse* :

⁴⁵ DERRIDA, Jacques, *D'un ton apocalyptique, adopté naguère en philosophie*, Paris, Editions Galilée, 2005, p. 11-12.

3. De là-haut, se diffusait une clarté trouble, la clarté livide du ciel des Flandres en février. Et la rumeur éternelle de la lointaine canonnade s'harmonisait avec ce cadre *d'apocalypse*, ce ciel épique à faire rêver et s'exalter un Ruysdaël, ... Van der Meersch, *Invasion 14*, 1935, p. 338.⁴⁶

L'angle d'étude de ce mémoire sera axé sur l'annihilation mais aussi la révélation biblique car les récits étudiés empruntent de nombreux motifs bibliques pour dire la fin des temps. D'un point de vue strictement esthétique, l'apocalypse jaillit sous plusieurs formes dans les œuvres de science-fiction. Le motif de la ruine notamment est omniprésent. Cette esthétique romantique se définit comme nostalgique du passé, de la fuite du temps, et surtout de la grandeur désormais perdue. Les noms des œuvres *Ad Astra* et *Latium*, témoignent d'emblée par leur titre latin, d'une volonté de s'inscrire dans un passé glorieux : celui de la Rome Antique. Dans *Latium*, cette donnée est d'autant plus présente car les automates portent des noms de grandes figures latines ou grecques. Leur pensée est imprégnée de philosophie helléniste et romaine. Aux côtés de l'esthétique de l'apocalypse, communique également la poétique du huis clos. Cette poétique se matérialise avec l'enfermement des vaisseaux dans *Ad Astra*, *Latium* et *High Life*. Dans *La Nuit des Temps*, ce huis clos se dessine dans le lieu de découverte des deux corps : ils étaient conservés sous la glace et enfermés dans un cocon doré. De plus, le huis clos continue pendant le roman : Eléa relate les événements de sa civilisation dans un lieu clos, en Antarctique. Le seul changement d'espace n'est pas proprement physique, il se fait à travers une projection : le récit d'Eléa, et à travers les informations télévisées que reçoit le laboratoire de Simon.

Ce huis clos entre en résonance avec le concept de microcosme et macrocosme. Le macrocosme de la galaxie communique constamment avec les microcosmes que représentent les vaisseaux, espaces confinés et nécessaires à la survie des organismes. Dans *Latium*, le terme « microcosme » prend tout son sens : des océans, des forêts entières, des *loci amoeni* de l'humanité, ont été recréés à l'identique dans des vaisseaux gigantesques. La poétique du huis clos n'évolue jamais sans son aspect opposé : la notion d'infini, d'immensité : les espaces enfermés *versus* l'Espace

⁴⁶ CNRTL Centre national de ressources textuelles et lexicales, page consultée le 10 novembre 2020
URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/apocalypse>

sans borne. De même que l'âge d'or, époque utopique, dialogue constamment avec la destruction : l'apocalypse. En effet, l'âge d'or a été christianisé au fil du temps : entre le XIIe et XIIIe siècle, l'ecclésiastique Joachim de Fiore et le poète Jean de Meung font de l'après Apocalypse un nouvel âge d'or. Il ne s'agit plus seulement d'une purification christique, mais bien la possibilité de revenir à une époque utopique. Cette vision du mythe inspira également John Milton :

La christianisation de l'âge d'or fournira encore à Milton l'inspiration de l'Ode et de la Nativité : « Time Will run back and fetch the age of gold/And speckled vanity will sicken soon and die ».47

Au-delà des motifs signifiants, il est également nécessaire de définir les termes formels « esthétique » et « poétique ». L'esthétique se définit comme « une étude de la sensibilité et des formes artistiques »48. Il s'agit d'une modélisation de la représentation. L'esthétique littéraire décrit généralement des grands genres, courants ou oeuvres : l'esthétique romantique, l'esthétique du théâtre, ou encore l'esthétique baudelairienne par exemple. L'apocalypse en tant que représentation fait naître une notion d'esthétique qui lui est propre. Au fil de cette étude, l'étude de la représentation de l'apocalypse dans les quatre oeuvres du corpus, laissera apparaître la façon dont cette esthétique se forme et se façonne : quelles sont les modalités de représentations, leurs similitudes et leurs différences dans ces oeuvres. Cette esthétique entre en résonance avec la poétique du huis clos : le huis clos fonctionne avec l'apocalypse. La poétique se définirait comme les règles qui entourent la forme et le fond du récit. Selon Jakobson, la poétique met en valeur le rôle des signes.

La fonction poétique n'est pas la seule fonction de l'art du langage, elle en est seulement la fonction dominante, déterminante, cependant que dans les autres activités verbales elle ne joue qu'un rôle subsidiaire, accessoire. Cette fonction, qui met en évidence le côté palpable des signes, approfondit par là même la dichotomie fondamentale des signes et des objets.49

47 BRUGIÈRE, Bernard (dir.) et ELLRODT, Robert, *Age d'or et Apocalypse*, Paris, Publications de La Sorbonne, 1986, p. 18.

48 CNRTL Centre national de ressources textuelles et lexicales, page consultée le 5 novembre 2020, URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/esthétique>

49 JAKOBSON, *Essais de linguistique générale*, trad. par Ruwet, Paris, les Editions de Minuit, 1963, p. 218.

Une partie de cette étude sera centrée autour de la notion des signes et des symboles. L'âge d'or sera abordé d'un point de vue symbolique : le symbole idéalisé du « pays perdu »⁵⁰ comme disaient les Romantiques, car l'utopie se recherche avant tout dans le passé, dans une quête de nostalgie :

Platon, en effet, ne songe pas à projeter la cité idéale dans le futur ; le sentiment d'un progrès lui est étranger. Bien au contraire, comme Hippodamos déjà, il veut renouer avec un passé dépositaire de sagesse et de justice et il ne fait aucune doute que l'Athènes ancienne est à ses yeux très supérieure à celle de son temps, dégradée et avilie : c'est le passé, non l'avenir, qui détient le secret des lois primordiales. Son utopie rejoint par ce biais le thème de l'âge d'or ; elle est nostalgie d'un passé, appel à un retour aux sources - plus pures parce que plus proches des origines, d'un temps mythique où les Hommes étaient moins éloignés des dieux.⁵¹

Poétique et esthétique sont donc des notions qui dialoguent constamment. En effet, la poétique du huis clos sera présente tout au long des oeuvres : vaisseaux, cocons, capsules, ou encore habitacles hermétiques, ces huis clos permanents vont dialoguer avec l'esthétique apocalyptique qui pèse sur les oeuvres. Ces deux notions ne sont pas uniquement liées à l'espace, elles prendront également leur sens dans l'étude de la temporalité. L'ouvrage critique de Jean-Paul Engélibert, *Fabuler la fin du monde*⁵², souligne une différence subtile dans la polysémie du terme « temps » en grec : il y a le « kairos » et le « chronos ». Ces deux noms sont utilisés pour parler du temps, mais le « kairos » se définirait comme « un moment à saisir », « une chance de transformation », alors que le « chronos » est le temps plat et homogène. Les récits de fin du monde se situeraient plutôt du côté du « kairos », ils offrent une possibilité de changement : une occasion à saisir afin de remodeler un monde prisonnier d'un « chronos » justement homogène. Dans *La Nuit des Temps*, le terme « temps » se retrouve dans le titre et suppose une temporalité éternelle. Dans l'œuvre en elle-même, le récit utopique est

⁵⁰ ROUX, Anne-Marie. « L'âge d'or dans l'oeuvre de Nodier. Une recherche du temps perdu à l'époque romantique ». In: *Romantisme*, 1977, n°16. Autour de l'âge d'or. pp. 20-33.

⁵¹ TROUSSON, Raymond, *Voyages aux pays de nulle part, histoire littéraire de la pensée utopique*, Bruxelles, Editions de l'université de Bruxelles, 1999, p. 32.

⁵² ENGÉLIBERT, Jean-Paul, *Fabuler la fin du monde, la puissance critique des fictions d'apocalypse*, Paris, Editions La Découverte, 2019

raconté par le biais d'une personne qui vient du passé, qui vient d'un autre temps. Ce sont des paroles rapportées par Eléa, figure ancienne dans un monde nouveau : il y a un rapprochement de deux temporalités qui se séparent de neuf cent mille ans. La cyclicité se matérialise tout particulièrement dans *Latium*. Après le cataclysme, les automates portent des noms grecs comme « Eurybiadès », un général spartiate, ou encore latin comme « Plautine » et « Othon » les héros tragiques de la pièce *Othon*⁵³ de Corneille, qui a puisé sa source littéraire dans les *Historiae* de Tacite au Ier siècle. De manière auto-réflexive donc, le texte se projette lui-même dans une volonté de retour au passé. De plus, les personnages de *Latium* évoluent dans un univers empreint de rappels à la Grèce et la Rome Antique : la ville se nomme « l'Urbs » et le « daïmon » et la « transitoria » sont des rouages de la Nef, par exemple. Cette intervention hellénique et latine dans un contexte de fin du monde laisserait entendre cette forme de cyclicité. Si pour les automates « l'âge d'or » constitue une époque où les êtres humains étaient encore en vie, se ré-approprié un univers antique est une forme de résistance face à l'apocalypse. Cette analyse rejoint l'approche critique de Jean-Paul Engélibert : « Le présent, aboli, n'exerce plus sa tyrannie. On change d'horizon et on autorise le déploiement des possibles en envisageant autrement le temps »⁵⁴. L'apocalypse présuppose en effet un cycle et s'inscrit dans le *kairos*, non dans le temps plat et homogène. L'apocalypse donne à voir la possibilité d'un renouveau après le pire.

Les lieux clos et les microcosmes sont propices à la recréation d'idéaux. Les utopies tiennent souvent lieux sur des îles dans la littérature : on peut citer *Utopia*, de Thomas More ; ou encore l'Atlantide dont Platon fait le récit. La science-fiction s'est réappropriée ces grands concepts de destruction/refondation⁵⁵. Les microcosmes ne sont plus des îles mais sont désormais des vaisseaux dans l'Espace ou encore des explorations scientifiques sous la glace. Ainsi, comment les lieux clos, pourtant chargés de motifs apocalyptiques, sont-ils propices à un retour à un âge d'or, grâce à l'aspect matriciel des microcosmes qu'ils recèlent?

Il s'agira ainsi d'étudier l'esthétique de l'Apocalypse : comment la fin du monde

⁵³ CORNEILLE, Pierre, *Othon*, 1664

⁵⁴ ENGÉLIBERT, Jean-Paul, *Fabuler la fin du monde, la puissance critique des fictions d'apocalypse*, Paris, Editions La Découverte, 2019, p. 23.

⁵⁵ ASIMOV, Isaac, *Fondation*, [1957], trad. Jean Bonnefoy, Paris, Hachette Gallimard, 2016

jaillit sur les corps et les espaces. Cette esthétique de la destruction est co-dépendante d'une poétique des lieux clos que nous analyserons, notamment la façon dont ces lieux enclavés sont propices à la tentative d'un retour à un idéal, mais laissent inévitablement un gout amer d'artificialité. Finalement, il s'agira de déceler dans quels espaces le retour à un âge d'or est le plus réussi, ou du moins le plus probable. Pour ce faire, nous interrogerons particulièrement le genre de la science-fiction.

CHAPITRE 1 : UNE ESTHÉTIQUE DE L'APOCALYPSE

Apocalypse et déplacement : l'Espace stellaire comme nouvel espace de l'Apocalypse ?

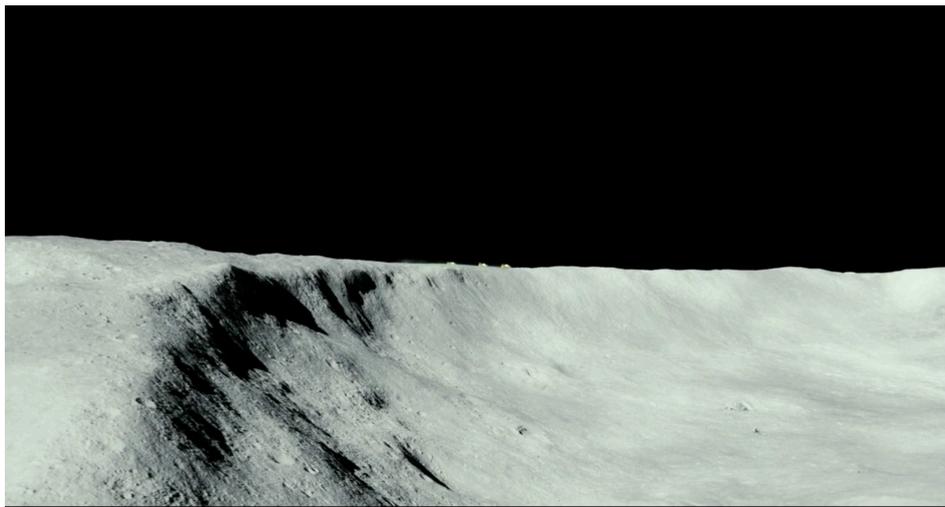
L'Apocalypse, la fin des temps, est l'un des mythes le plus ancien de l'humanité. Cette fin de tout qui aboutirait à un nouveau cycle de vie, après une période de destruction massive, est encore utilisée comme mytheme constituant de nombreuses créations artistiques. Il y a en effet fascination pour cette Apocalypse, ce dernier livre du Nouveau Testament laisse en suspend la question de l'après : que reste-t-il après la fin de tout ?

On ne peut pas nier que l'Apocalypse ne s'insère dans le présent avec une force extrême, c'est pourquoi je ne puis totalement souscrire à l'idée que ce soit un type de livre métaphysique ou mystique ou démobilisant : elle est écrite en fonction d'événements politiques, elle tend à agir sur le lecteur, bien inséré dans l'histoire ; elle cherche à lui dévoiler les « richesses mystérieuses » du présent, la dimension cachée dans ce monde dans lequel il se trouve.⁵⁶

Ce qui est vrai pour le lecteur, l'est également pour le personnage de science-fiction face à l'Apocalypse. Elle agira sur les personnages et dévoilera les mystères et les dimensions cachées. Avant de s'intéresser à la temporalité de cette Apocalypse, il faut déterminer son espace de représentation. Traditionnellement sur Terre, planète des Hommes et des pécheurs universels, l'Apocalypse, dans ces œuvres de science-fiction, tend pourtant à se déplacer vers des horizons plus lointains en s'émancipant de son origine classique. Néanmoins, elle ne quittera jamais l'humanité qui semble ne faire qu'un avec ce fardeau. Si l'Homme quitte le lieu du chaos, il devrait alors y échapper. Mais dans sa fuite vers l'espace stellaire, l'être humain conservera indéniablement des bribes d'Apocalypse.

⁵⁶ ELLUL, Jacques, *L'Apocalypse, architecture en mouvement*, Genève, Labor et Fides, 2008, p.35.

Ad Astra et *High Life* articulent leur récit autour de personnages qui fuient la Terre, et se retrouvent donc à errer dans l'Espace. Dans *Ad Astra*, le héros va fuir une planète en proie à la destruction, pour tenter de comprendre le mal qui ronge la Terre, il doit explorer l'Espace inconnu. Dans cette quête, il se heurtera aux dangers des abysses spatiales : le vide, la solitude et la destruction. La conquête spatiale, pourtant porteuse d'espoir pour l'humanité, va se révéler être un *locus terribilis*. L'espace lunaire est un lieu inerte où la vie telle que nous la connaissons n'est pas possible. Le paysage



Photogramme n°1

lunaire, capturé en plan d'ensemble⁵⁷, apparaît comme mortifère : le sol est grisâtre et contraste avec le noir profond du vide de l'Espace au second plan. Ce procédé filmique met en évidence le caractère stérile de la Lune, et reprend les motifs récurrents d'un monde post-apocalyptique radical à la manière des œuvres cinématographiques *Mad Max* et *Resident Evil*⁵⁸, : absence d'eau et de végétation, quasi absence de présence humaine, et pillage des ressources. Le convoi lunaire sera d'ailleurs attaqué par des pirates sans vergogne qui n'hésiteront pas à utiliser les armes pour arriver à leurs fins. La Lune apparaît donc comme un double de la Terre après un cataclysme, faisant voguer le héros dans un lieu de désolation. Roy McBride va faire l'expérience de la solitude vécue par les personnages des récits post-apocalyptiques. En provoquant accidentellement la mort de tout l'équipage de son vaisseau, il va créer un

⁵⁷ Photogramme n°1 : GRAY, James, *Ad Astra*, 20th Century Fox, 2019, [00:26:21]

⁵⁸ MILLER, George, *Mad Max*, 1979
WITT, Alexander, *Resident Evil : Apocalypse*, 2004

chaos ambiant et sera contraint de demeurer seul à bord d'un astronef en route vers l'Espace lointain. Cette solitude se ressentira dans les paroles du héros et de sa voix supposée à l'image, comme le narrateur de sa propre histoire : « The zero G and the extended duration of the journey is affecting me both physically and mentally. I am alone »⁵⁹. Ce « I am alone » sera répété de manière entêtante par cette voix superposée, indiquant le caractère insoutenable de la solitude spatiale : il n'est même pas possible d'entrevoir une échappatoire au dehors, l'atmosphère spatiale exempte d'oxygène et glaciale le tuerait instantanément. Le plan large⁶⁰ sur le couloir du vaisseau à peine éclairé fait apparaître le héros à un travers un hublot placé au centre. Les lignes de fuite horizontales des équipements placés sur les murs du corridor laissent le regard se diriger vers la source lumineuse du hublot. Cette fenêtre est contrastée par l'obscurité autour du cercle. La solitude de Roy est mise en évidence par ce jeu contraste lumière/



Photogramme n°2



Photogramme n°3

obscurité et de perspective qui accentue le vide du siège gauche. Roy n'est pas au centre de l'image, car il manque quelque chose à la scène, ou plutôt quelqu'un : il est le dernier homme restant après le chaos. A la scène suivante, la prise de vue en plan rapproché explicite le marasme intérieur du héros. Ce reflet dans un hublot⁶¹ donnant sur le vide sidéral est un reflet imparfait : renversé, à demi-éclairé, s'apparente à une mauvaise mise au point photographique, les contours sont dédoublés et le tout offre une vision floue du personnage, et exprime finalement son néant psychique.

⁵⁹ « L'apesanteur et la durée rallongée du voyage m'affectent à la fois physiquement et mentalement. Je suis seul. »

⁶⁰ Photogramme n°2 : GRAY, James, *Ad Astra*, 20th Century Fox, 2019, [01:20:23]

⁶¹ Photogramme n°3 : GRAY, James, *Ad Astra*, 20th Century Fox, 2019, [01:20:16]

Le héros de *High Life* sera confronté de la même manière à ce sentiment d'abandon et de solitude. Fuyant la Terre pour échapper à la condamnation à mort, Monte se retrouvera dans un vaisseau exempt de vie, si ce n'est celle de sa fille Willow, âgée de quelques mois à peine. L'équipage qui l'entourait a également été décimé et jeté dans le vide de l'Espace. La similitude de ces deux représentations⁶² est frappante : des corps « flottent » dans l'Espace. Les corps que jettent Monte dans l'espace ne sont



Photogramme n°4



Photogramme n°5

pas soumis à l'apesanteur, mais tombent dans le vide comme si la gravité hors du vaisseau s'exerçait sur ces corps. Dans un plan suivant, les corps semblent flotter ou semblent figés. L'éclairage partiel des corps, plongés dans la noirceur de l'espace, confère une sensation de vide infini. Il est à peine possible de les distinguer. Les combinaisons cachent entièrement leur corps, et ils ne ressemblent plus d'ailleurs à des êtres humains. Ils sont hors de l'espace clos de l'habitable, à l'extérieur du lieu microscopique du vaisseau et désormais dans le macro. Ce macro est mortifère et s'apparente à un néant post-apocalyptique. Les cadavres sont condamnés à errer infiniment dans cet espace vide et glacé qui conservera leurs matières jusqu'à la fin des temps. Dans *High Life*, cette mise en scène, qui intervient dès le début du film, met en garde contre la dangerosité du dehors : l'extérieur ne laisse place qu'au néant tandis que l'intérieur du vaisseau est propice à la vie : la présence du jardin et de Willow. De plus, cette scène fait écho au titre du film : *High Life*, puisque l'adjectif « high » rappelle cette notion de verticalité à laquelle sont soumis les corps. Il s'agit également du lieu : ils sont dans l'espace stellaire, soit le lieu le plus « haut » que connaissent les Hommes.

⁶² Photogramme n°4 : GRAY, James, *Ad Astra*, 20th Century Fox, 2019, [01:15:42]

Photogramme n°5 : DENIS, Claire, *High Life*, Alcatraz Film, Pandora Film, 2018, [00:17:33]

« La vie en hauteur » serait une traduction adaptée au sens du film puisque les personnages évoluent dans l'espace et donc « en haut », par opposition au monde du bas qu'est la planète Terre. C'est cependant une traduction pragmatique, peut être trop éloignée du sens poétique que dégage le film. La traduction française littérale admettrait cette transcription : « la vie haute », mais cette traduction semble trop restreinte et assez simpliste. Il faudrait y ajouter une note poétique en modifiant légèrement la transcription initiale : « Haute vie ». Dans cette traduction, cette hauteur ne serait pas seulement physique, mais plutôt philosophique : l'adjectif « haute » renverrait à une notion de noblesse, voire à une idée religieuse. En effet, les condamnés à mort sur Terre, ont désormais une nouvelle chance : tout recommencer en hauteur. C'est la possibilité d'atteindre une vie meilleure, et cette vie se situe dans la partie « haute » de l'univers si on considère la Terre comme le « bas ». Dans la pensée biblique le haut est l'espace de Dieu, et le bas des mortels : atteindre le haut serait un moyen d'infiltrer l'espace des êtres divins. Encore une fois, les récits fondateurs interviennent : le dessous est en proie aux ténèbres et à l'Enfer, et le dessus est l'espace de la vie divine. En créant le jardin dans le vaisseau *ex nihilo*, les personnages ne se feraient-ils pas eux-mêmes êtres divins? C'est un lieu qui vient du bas, de la Terre, et qui est recrée désormais dans l'espace du haut. Il apparaît comme inadapté à ce lieu, à la manière des prisonniers qui ont pris possession de l'espace stellaire. Dans cette traduction « Haute vie », l'adjectif possède donc deux sens : un premier sens philosophique, et un second sens plus pragmatique qui situe les personnages dans l'espace. C'est sur ces corps flottants dans le vide de l'espace que ce titre va apparaître, mettant en garde le spectateur de ce qu'il arrive aux Hommes qui tentent de s'approprier un espace qui n'est pas le leur. Dans *Ad Astra*, les formes humaines à peine distinguables, voguent près du soleil, dans une sorte de salvation. Dans une dynamique de verticalité biblique, ces Hommes déchus s'approcheraient au plus près de la divinité solaire. Mais paradoxalement, ils sont à la fois dans l'Espace mortifère et entourent le cercle du soleil synonyme de vie. Cette ambivalence va encadrer cette étude, il n'y a pas de dichotomie absolue entre l'Apocalypse et l'utopie, chacune conservera des bribes de l'autre dans sa représentation.

Ce néant et cette solitude se retrouvent dans *Latium*. Dans l'incipit du premier tome, le lecteur assiste à l'éveil de Plautine et de son vaisseau spatial. Cet éveil se produit alors qu'une hécatombe a anéanti l'humanité, laissant les automates tels que

Plautine dans une errance sans but. Dans cet espace épanthropique, les protagonistes seront confrontés à la solitude de l'errance :

Le sens de son existence se résumait à un vide. Pas la solitude contingente des mortels, mais bien une absence radicale, un manque absolu, une faute ontologique. Un enfermement dans l'univers, ce grand rien figé dans son insignifiance. [...] Elle demeura ainsi, figée au bord du néant.⁶³

Cet extrait est marqué par la présence de l'isotopie du vide : « vide », « absence », « manque », « rien », « néant ». Ces termes sont accentués par des figures hyperboliques : notamment les adjectifs « radicale », et « absolu ». Une figure antithétique fait écho à un dérèglement : « un enfermement dans l'univers » ; par définition l'univers est vaste et sans frontière, on ne peut donc pas y être enfermé. Néanmoins, l'Hécatombe implique un profond dérèglement dans l'esprit des automates : ce qui rejaillit ensuite sous forme textuelle. Sa posture « figée au bord du néant » rappelle, dans *Ad Astra*, la scène où Roy contemple le vide de l'Espace.⁶⁴ Les deux protagonistes souffrent de la même terreur induite par les abysses insondables de la solitude provoquée par une Apocalypse, et le post-apocalyptique se joue désormais dans l'Espace.

Peut-on parler d'un déplacement de l'Apocalypse dans *La Nuit des Temps* ? L'espace du récit se situe non pas dans l'Espace stellaire, mais bien sur Terre. Le récit de la fin des temps s'est produit il y a neuf cent mille ans. Il n'est donc pas immédiatement là et palpable. Cette fin des temps semble très éloignée des personnages du présent. Pourtant le récit d'Eléa permet de précipiter ses lecteurs dans l'abîme du temps : nous dirons même que le texte les propulse dans un autre espace-temps. Les nombreux millénaires qui séparent la Terre d'origine d'Eléa et celle des scientifiques du XXe siècle ont créé des changements majeurs dans la topographie terrienne, à tel point qu'Eléa ne reconnaît pas le globe terrestre qu'on lui présente :

Eléa regarde le globe, et le fait tourner avec perplexité. On dirait qu'elle ne le reconnaît pas. Sans doute les conventions géographiques de son temps n'étaient-elle pas les mêmes que les nôtres. Les océans bleus, peut-être ne comprend-elle pas ce qu'ils représentent, si, sur les cartes de son époque, ils figuraient par exemple en rouge

⁶³ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome I, p. 22

⁶⁴ GRAY, James, *Ad Astra*, 20th Century Fox, 2019, [01:20:16]

ou en blanc... Peut-être le Nord était-il en bas au lieu d'être en haut, ou bien à gauche, ou bien à droite ? Eléa hésite, réfléchit, tend le bras, fait tourner le globe, et sur son visage on devine qu'elle le reconnaît enfin, et qu'elle voit aussi la différence...⁶⁵

Cet extrait est marqué par la présence de l'isotopie du doute : « perplexité », « peut-être », « hésite », cet inconnu s'exprime également par la tournure interrogative et des adverbes répétés de manière multiple : « ou bien ». Ces doutes marquent une distance entre Eléa et le reste des personnages présents. Le narrateur accentue cette distance en installant une dichotomie majeure entre Eléa et les Hommes du XXe siècle : les noms communs précédés d'un déterminant possessif « son temps » et « son époque », se heurtent à « les nôtres ». Alors qu'Eléa parvient enfin à déceler la nouvelle topographie du monde, elle reste toujours un être lointain et inaccessible car on « devine [seulement] qu'elle le reconnaît ». Ce verbe « deviner » perpétue la distance de ce que représente Eléa pour les Hommes du présent : un être venant d'ailleurs, et qui paraît si lointain qu'il semble venir d'un autre univers. L'Apocalypse semble donc s'être produite ailleurs, dans un lieu lointain. Cependant, ce n'est qu'une impression, car l'Apocalypse s'est bien produite sur Terre, malgré ses changements à travers les âges. Eléa va permettre la révélation de l'Apocalypse qui a touché son peuple il y a des millénaires : elle va révéler le passé de manière à invoquer les sens de Simon en éveillant sa vue et son ouïe. Ainsi, il est témoin direct de la destruction, il voit et entend le chaos comme s'il y était ; sont ainsi exclus les doutes sur cet événement. Il s'apparente également à la figure de Saint-Thomas qui ne veut croire en la résurrection du Christ seulement après l'avoir vu de ses propres yeux. Eléa ne le laisse pas hésiter ni douter sur la véracité de cette hécatombe, et prend les devants en lui offrant l'image et le son de cet épisode du passé :

- Je vois !... J'entends...

Il crie :

- JE VOIS !... C'est l'Apocalypse !... Une plaine immense... brûlée vive !... vitrifiée !... Des armées tombent du ciel !... Des armes crachent la mort et les détruisent... Il en tombe encore !... Comme mille nuages de criquets... Ils fouillent le sol !... Ils s'enfoncent !... La plaine s'ouvre ! S'ouvre en deux... d'un bout à l'autre de

⁶⁵ BARJAVEL, René, *La Nuit des Temps*, [1968], Paris, Presses de la Cité, 2010, p. 181

l'horizon... Le sol se soulève et retombe !... Les armées sont broyées ! Quelque chose sort de terre... quel...quel...quelque chose d'immense !... Une machine... une machine monstrueuse, une plaine de verre et d'acier... elle se sépare de la terre, s'élève, s'envole, se développe... s'épanouit..., elle emplit le ciel !⁶⁶

Cette vision de l'Apocalypse revêt des allures bibliques. La comparaison avec les « nuages de criquets » fait écho aux dix plaies d'Égypte dans l'Ancien Testament⁶⁷. Les paroles de Simon évoquent un chaos total. Les nombreux points d'interrogations et les points de suspension viennent encadrer ce chaos et sous-entendent des sentiments de peur et de terreur. Les premiers mots de Simon « JE VOIS ! », disposés en majuscule et accentués par la ponctuation, rappellent cette idée de révélation messianique du sens premier de l'Apocalypse. Il faut rappeler que le livre de l'Apocalypse est aussi appelé *Livre de la Révélation*. L'Apocalypse selon Saint-Jean semble avoir été prise pour modèle dans cette description : « Et il y eut de la grêle et du feu mêlés de sang, qui furent jetés sur la terre; et le tiers de la terre fut brûlé, et le tiers des arbres fut brûlé, et toute herbe verte fut brûlée. »⁶⁸ Les éléments comme le feu et la terre sont tous deux utilisés, l'un comme motif de destruction et l'autre comme motif vulnérable et détruit : le feu « brûlée vive » détruit la « plaine immense » dans *La Nuit des Temps*, et le « feu » brûle « toute herbe verte ». A cela s'ajoute l'idée commune de la présence des Enfers sous le sol de la Terre, ici le sol s'ouvre pour laisser s'échapper des machines : « une machine monstrueuse », si imposante qu'elle ressemble à une « plaine de verre et d'acier ». Le texte transpose ici des marques évidentes d'un récit fondateur pour l'humanité ainsi que des éléments qui viennent d'un autre temps : des machines. Le lecteur assiste de ses propres yeux à une hécatombe causée il y a neuf cent mille ans aux allures d'apocalypse biblique ; à cela s'ajoute des éléments impropres au temps du passé : « une machine monstrueuse ». Cette uchronie va participer à la confusion ambiante. Il faut rappeler que cette vision est rendue possible par une femme absolument étrangère au monde actuel, tous ces éléments vont précipiter le récit dans un brouillage des

⁶⁶ *Ibid*, p. 184

⁶⁷ « Elles couvrirent la surface de toute la terre, et la terre fut dans l'obscurité ; elles dévorèrent toute l'herbe de la terre et tout le fruit des arbres, tout ce que la grêle avait laissé ; et il ne resta aucune verdure aux arbres ni à l'herbe des champs, dans tout le pays d'Égypte. [...] »
— Exode 10:13-14,19, Ancien Testament

⁶⁸ trad. Louis Segond, *Nouveau Testament*, Apocalypse VIII

temporalités. Un paradoxe est donc induit : Simon a une vision immédiate de cette scène, mais elle paraît pourtant irréelle. Les pistes semblent bouleversées : le texte laisse voir une esthétique de fin des temps qui ne s'inscrit dans aucune temporalité, ni lieu précis, mais dans un temps jusqu'ici inconnu. Ici, le déplacement n'est donc pas stellaire comme dans les autres œuvres, mais cette apocalypse semble faire des aller-retours dans l'espace-temps, et finalement donne l'impression de ne se fixer nulle part.

Romantisme et destruction : une esthétique de la ruine

Les lieux investis par les personnages ont un point commun : ils sont en proie à la destruction. Cette esthétique de la ruine rappelle le goût des personnages romantiques pour les vestiges du passé. Cette expression de la ruine sera à la fois langagière, visuelle et textuelle. Il faut saisir la dualité du sens de la « ruine » : le premier sens, au singulier, est celui de la dégradation : « désagrégation, destruction progressive de quelque chose, qui aboutit à sa disparition, à sa perte »⁶⁹. Au pluriel, ce sont les : « vestiges et décombres d'un édifice en partie écroulé »⁷⁰. Dans cette étude, les deux occurrences seront admises et analysées. Nora Philippe décrit le phénomène de la contemplation de la ruine :

Iconographiquement, la ruine renvoie presque invariablement à la mélancolie. Comme la ruine ne fait jamais que tomber, le mélancolique s'abîme ; il sombre : dans le gouffre de sa psychè, au fond de l'Enfer dantesque, cette vase où les « acediosi » se noient, dans le puits que James emplit de ses larmes dans *As you like it*, ou dans cette glace qui étreint mortellement le bateau de C. D. Friedrich (*Le Naufrage*). La ruine écrase, du poids de tous les siècles. La ruine dans le paysage, c'est le menton dans la paume de la main de la « Madeleine Terff » de Georges de La tour, c'est le cygne baudelairien englué dans la poussière (mais aussi, justement, perdu au sein du bric-à-

⁶⁹ Larousse, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/ruine/70230>, site consulté le 27 janvier 2022

⁷⁰ *Ibid*

brac archéologique du Louvre...), ou le sablier.⁷¹

Dans *Latium*, l'Espace stellaire dans lequel évoluent les personnages est marqué par des invasions « barbares » qui précipitent les habitacles dans un état de délabrement. Plautine va évoluer dans un vaisseau en proie à la destruction :

Ainsi abandonné, le complexe conservait encore une certaine grandeur architecturale, comme le squelette de quelque mastodonte antédiluvien que la fonte des glaces aurait rendu au jour.⁷²

Cette « grandeur architecturale » associé au terme « squelette » évoque une architecture grandiose, mais désormais éteinte, qui appartient au passé. Le nom commun « squelette » rappelle une idée de fondation solide, et au-delà : c'est l'idée que tout est tenu en place grâce à ces murs antiques. Nora Philippe précise :

La ruine est fragile. Débris qui sans cesse se fragilise, continue de se désintégrer comme une dentelle de papier se déchirerait petit à petit, la ruine dit la fragilité de tout. Elle illustre l'adage « Vanitas vanitatum » (*L'Ecclésiaste*) : passage destructeur du temps et de sa faux, mais aussi folie destructrice propre aux hommes.⁷³

Ce « squelette » architectural va opérer comme un artefact rappelant que la grandeur du passé est frêle et donc éphémère, cela va ainsi faire naître la mélancolie contemplative que décrit Nora Philippe : mélancolie d'un temps perdu et chute inévitable de l'actuel. De plus, la métaphore de la fonte des glaces qui révèle le passé fait écho au dévoilement du sens étymologique de l'Apocalypse : cette « révélation » ne serait pas rendue possible sans cette ombre destructrice qui plane sur le récit. La présence de la ruine réside aussi dans l'absence : la disparition totale des créateurs de Plautine et ses semblables ; les êtres humains :

Un évènement avait faussé le monde. Quelque chose avait mutilé le

⁷¹ PHILIPPE, Nora, « La ruine », dans « Filiation », Ecole Normale Supérieure de Lyon, <http://filiation.ens-lyon.fr/default.htm>, 2003
Site consulté le 1er février 2022

⁷² LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Editions Denoël, Paris, 2016, Tome I, p. 22

⁷³ PHILIPPE, Nora, « La ruine », dans « Filiation », Ecole Normale Supérieure de Lyon, <http://filiation.ens-lyon.fr/default.htm>, 2003
Site consulté le 1er février 2022

fondement de son être. Elle s'en souvenait à présent : il n'existait, dans cet univers, plus aucun sens, plus aucune valeur, rien qui pût passer pour une prescription. Nulle souffrance ne pouvait se concevoir qui dépassât celle-ci. Une catastrophe était arrivée.⁷⁴

Dans cet extrait, Plautine s'éveille d'un long sommeil et se remémore la catastrophe qui a conduit l'humanité à sa chute. L'adjectif « mutilé » accentue la sensation pesante destructrice qui pèse sur le récit, car une chose mutilée signifie car elle a été blessée et garde en elle les stigmates de ces dites blessures. A la manière des ruines qui l'entoure, Plautine est un artefact où il est possible de lire le passé. Le nom commun « fondement » est lié à « fondation » et rappelle ainsi les fondations d'un bâtiment. Elle est ainsi le « squelette » d'une « architecture grandiose » mais antédiluvienne. L'héroïne apparaît alors comme un personnage contemplatif de l'ancien temps, mais également objet de contemplation. En devenant à la fois regardant et objet, le personnage de Plautine devient le témoin d'un dérèglement inextricable : le bouleversement intérieur des automates causé par l'Hécatombe, se faisant elle-même matière du dérèglement. En apparaissant comme une sorte « d'être-ruines », Plautine revêt toutes les caractéristiques de cet objet : fragile et en proie au déclin, mais également témoin de la grandeur passée.

Si les ruines se laissent voir dans une contemplation vers le passé, le genre même du space-opéra implique des batailles spatiales épiques et donc *in fine* des destructions et des ruines. C'est ainsi que de nombreuses occurrences à la ruine apparaissent dans l'œuvre. Cet aspect de destruction, non pas par le temps, mais par une intervention extérieure se retrouve dans cet extrait :

Il ne restait de tout cela que des ruines. Non pas celles que le temps produisait par désagrégation lente, mais plutôt comme si la colère de quelque monstre avait tout ravagé sur son passage. Des meubles couverts de poussière, brisés ou désarticulés. Le mur séparant la salle des fêtes de la cour, écroulé, réduit en moellons. Les pierres, de toutes parts, rongées par la mousse — l'expression dépassait ici son sens figuré : un fluide acide semblait les avoir dévorées, lissant leurs arêtes, creusant de longs et profonds sillons. Même les statues, autrefois ornement de la cour, se trouvaient

⁷⁴ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome I, p. 22

réduites à des esquisses démembrées de figures humaines, presque méconnaissables.⁷⁵

Il s'agit de la description des lieux où Camille tente de développer une forme biologique destructrice conçue pour anéantir et remplacer toute forme de vie qu'elle croisera sur son passage. Néanmoins cette description laisse plutôt l'impression qu'une bataille épique a eu lieu. L'isotopie de l'anéantissement est omniprésent : « ravagé », « désagrégation », « brisés », « désarticulés », « écroulés », « rongées », « dévorées », « démembrées ». Cette accumulation de termes liés à la destruction fait peser une sensation désagréable, mais à la fois fascinante, comme si une lutte avait tenu place en ces lieux. Cette théorie pourrait être validée par la phrase comparative « comme si la colère de quelque monstre avait tout ravagé sur son passage », indiquant une présence dévastatrice extérieure ; « la colère » indiquant une force pensante et intelligente qui aurait envahi les lieux. Les pierres « rongées par la mousse » souffrent de la présence « d'un fluide acide » qui pourrait passer pour un liquide d'un vaisseau qui aurait été déversé lors d'une collision pendant une bataille stellaire. La métaphore du monstre dévorant permet d'accentuer les stigmates dont souffre le palais en ruines : « lissant leurs arêtes, creusant de longs et profonds sillons » ; le monstre a tant déformé le lieu que les statues ne ressemblent qu'à des « esquisses ». Cette esthétique fait écho aux représentations de fin du monde où la nature a repris ses droits que l'on peut retrouver dans de nombreuses œuvres post-apocalyptiques telles que les romans et leurs adaptations filmiques *La Planète des Singes*⁷⁶, *Je suis une Légende*⁷⁷ ou encore l'œuvre vidéoludique *The Last of Us*⁷⁸. L'adverbe « autrefois » permet de montrer la grandeur passée de ces statues aujourd'hui « démembrées ». Le symbole du passé glorieux de l'Antiquité est matérialisé par les statues aujourd'hui devenues ruines ; ces ruines causées par la destruction ou le temps, permettent de révéler et rêver un temps superbe.

Lorsque plus rien ne subsiste, pas même des ruines, le récit se précipite dans l'abîme du néant :

⁷⁵ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p. 81

⁷⁶ BOULLE, Pierre, *La Planète des singes*, Paris, Editions Julliards, 1963

⁷⁷ MATHESON, Richard, *I am legend*, New York, Gold Metal Books, 1954

⁷⁸ *The Last of Us I et II*, dir. Neil Bruckmann & Bruce Straley, Naught Dog, 2013

Et il n'en restait plus rien, pas même des ruines, à peine des traces : des lignes, des tumulus de sable surélevé, une subtile évocation. Un écheveau que la poussière, cette vieille ennemie, le seul habitant autochtone de la planète, avait reconquis au fil des siècles. Si Plautine avait espéré des réponses en ce lieu, elle s'était trompée. Elle ne parlait pas la langue des dunes tremblantes sous la brise du soir. Pourtant, elle ressentait une curieuse quiétude devant cette désolation. Il fallait qu'elle voie de ses propres yeux ce que les siècles avaient fait à son monde. Ainsi s'ancrait enfin la conscience réelle, effective, qu'un temps considérable était passé entre sa première vie et sa résurrection, des millénaires — une durée délirante. Et que la définition de son moi comportait une dimension de temps, et donc de mortalité.⁷⁹

Plautine arrive sur une planète nommée Lepsis et admire la dévastation de la cité. La personnification de la poussière permet d'accentuer le vide de la désolation : considérée comme une « ennemie » et un « habitant autochtone », le verbe « reconquis » rappelle le motif de la guerre et des batailles stellaires épiques. Ce motif fait écho au « *vanitas vanitatum* » et à « la folie destructrice des hommes » de l'article de Nora Philippe. Ces « traces » de ruines sont encore plus significatives que les simples ruines : cette quasi-absence accentue cette idée que le paysage désolé est propice à la réflexion sur la vanité humaine. Si Plautine est une automate, elle apparaît pourtant très humaine en considérant des tourments propres à l'humanité. En effet, ce néant va conduire Plautine à ressentir le *memento mori* : « la définition de son moi comportait une dimension de temps, et donc de mortalité », Plautine se rend compte qu'elle peut avoir une fin malgré le dérèglement de son être profond, de ce qu'elle est : une automate qui peut survivre à des millénaires, cela se traduit dans le texte par « une durée délirante ». L'adjectif « délirante » permet de montrer que l'existence même de Plautine bouleverse l'ordre naturel de la vie. La contemplation de cette désolation permet de dévoiler cette notion propre aux hommes : la mortalité, mais également le dérèglement qui s'opère en Plautine : elle n'est pas humaine et ressent pourtant ce même tourment. Elle va même jusqu'à ressentir « une curieuse quiétude devant cette « désolation », comme si le dévoilement de sa condition l'avait apaisée. Ainsi contemplative de la chute d'une période glorieuse, une forme de mélancolie s'empare ainsi du récit. C'est une mélancolie propre à l'esthétique Romantique : *Voyages*

⁷⁹ LUCAZEAU, Romain. *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p. 167

*pittoresques et romantiques dans l'ancienne France*⁸⁰ de Charles Nodier et Alphonse de Cailleux. Ces derniers livrent une histoire de la France grâce à son architecture et de ses ruines. Cet ouvrage témoigne du goût de l'époque pour la ruine, comme le précise Judith Lyon-Caen, dans son article « Voir le passé dans les ruines romantiques : une histoire politique et littéraire » :

« Je vous aime, ô débris ! et surtout quand l'automne / Prolonge en vos échos sa plainte monotone » : la déclaration d'amour aux ruines – ici celles du donjon de Montfort l'Amaury –, sous la plume de Victor Hugo, en 1825, fixe dans l'histoire littéraire une certaine époque du « goût des ruines », paysages de pierre propices à la rêverie sur le passé, et sur son effacement. Qui parcourt aujourd'hui les innombrables sites de ruines médiévales éprouve l'efficacité persistante de ce dispositif propre à faire « voir le passé » : au milieu des ruines, on voit des débris du passé, on ne voit même que cela, du passé, sans forcément trop savoir lequel, puisque la conservation même des ruines comme ruines, indique qu'à un moment on a souhaité arrêter le processus de dégradation pour fixer, à jamais, des vestiges.⁸¹

En parcourant et en contemplant les ruines, les personnages « fixent » à jamais un temps du passé regretté. Les personnages souffriront parfois de l'effet inverse : une absence de ruines auxquelles se raccrocher, qui précipite davantage les personnages dans l'abîme :

Et voilà qu'elle[Plautine] se trouvait devant ce qui avait été une cité - elle pouvait regarder *ad nauseum*, rien n'y faisait : l'Hécatombe et le temps n'avaient pas même laissé une ruine à laquelle son oeil pouvait se raccrocher. Rien, si ce n'était un vide immense, fait de pierre et de sable. Pris sous un autre angle, cependant, ce vide était tout autre chose qu'un néant : béance, plaie, manque, discontinuité, négativité. Meurtre.⁸²

Cette accumulation doublée d'une gradation en crescendo signifie que ce vide laisse place à une grande douleur qui glisse vers la colère avec l'assaut final « meurtre ». La

⁸⁰ NODIER Charles, de CAILLEUX Alphonse, *Voyages pittoresques et romantiques dans l'ancienne France*, Paris, 1820

⁸¹ LYON-CAEN, Judith. « Voir le passé dans les ruines romantiques : une histoire politique et littéraire », *Sociétés & Représentations*, vol. 45, no. 1, 2018, pp. 233-260.

⁸² LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p.208

rupture syntaxique, plaçant le dernier terme en rejet lui confère une dramatisation accentuée. Cette asyndète « béance, plaie, manque, discontinuité, négativité. Meurtre » traduit une anormalité : celle du dérèglement causé par l'Apocalypse, fin du monde qui a été provoquée par un personnage et non pas une force divine. L'isotopie du regard (« regarder », « son oeil », « un autre angle », « devant ») présente tout le long de l'extrait évoque le goût de la contemplation des ruines, mais un regard, non pas nostalgique, mais désormais tourné vers l'horreur et même l'aliénation. En effet, la locution latine *ad nauseum* traduit le fait de reproduire une chose jusqu'à en éprouver du dégoût, Plautine regarde avec insistance cette absence qui éveille en elle un sentiment de répulsion et répéter une action malgré son dénouement funeste inévitable traduit une aliénation certaine. Si « ce vide était tout autre chose qu'un néant », cela signifie que ce vide dépasse la notion la plus terrifiante de nos questionnements métaphysiques. Le vide englobe une notion d'espace que le néant ne partage pas, puisque le néant est l'absence d'existence totale. En d'autres termes, il n'est pas techniquement possible de faire pire que le néant. Dans cette tentative de dépasser le rien le plus absolu, vont se dessiner les concepts de déséquilibre allant jusqu'à la névrose. L'absence de ruines précipite donc les personnages dans le désespoir dans un espace où la nostalgie n'existe même plus.

Mais quand la ruine subsiste dans le décor, les personnages vont également contempler des ruines causées par la destruction immédiate du fait de leurs actions : les batailles stellaires impliquent des destructions de bâtiments gigantesques et annihilent parfois des planètes entières. Ici Plutarque et Othon assistent à la collision de deux vaisseaux causée par une arme dévastatrice que manie Othon pendant une attaque barbare :

La chute continuait. Déchirant l'atmosphère en cris stridents, les éclairs se transformèrent en langues de flammes rougeoyantes. Quelques minutes à peine, et les premiers impacts labourèrent le sol de la planète, et en brisèrent l'antique équilibre rocheux. De la montagne, Othon et Plutarque contemplèrent, médusés par ce qu'ils avaient provoqué, la première explosion. Dans le lointain, un tourbillon de poussière et de gaz incandescents se souleva jusqu'au sommet du ciel. Puis le panache retomba dans une mortelle lenteur. Puis une autre, et une autre encore, et ainsi de suite. Les vagues accumulées se fondirent en un maelström confus de destructions imbriquées. Plus rapide que le son, zébré d'éclairs et de turbulences, le mur de scories radioactives

et surchauffées dévora les contreforts du volcan planétaire.⁸³

Outre le champ lexical de la destruction : « chute », « déchirant », « flammes », « brisèrent », « explosion », « destructions », « maelström », il faut relever la contemplation passive des deux protagonistes, impuissants face au chaos qu'ils ont eux-mêmes provoqué : « Othon et Plutarque contemplèrent, médusés par ce qu'ils avaient provoqué ». C'est une nouvelle fois par la contemplation de la destruction qu'éclot une esthétique de la ruine, bien ancrée dans *Latium*. Si le maelström est un phénomène naturel : un tourbillon formé par l'action d'un courant puissant, il puise ses racines dans la mythologie nordique. Le mot « maelström » est issu du néerlandais, dérivé de « malen » qui signifie « tourbillonner » , et de « strom » qui signifie « courant », il est associé à de nombreux monstres marins dans le folklore des îles Lofoten⁸⁴ : le Serpent de mer, le Troll des mers, la Baleine géante, et le Draugen entre autres. Si Othon et Plutarque semblent passifs face à ce chaos, Othon en est pourtant l'instigateur et apparaît ainsi tel un monstre stellaire -et non plus marin cette fois- ayant provoqué un « tourbillon » monumental dans l'Espace. La métaphore filée de la météorologie présente le long de l'extrait est évocatrice de cette promiscuité mythologique à peine déguisée : « les éclairs », « un tourbillon », « les vagues », « turbulences ». Apparaît ainsi le « vanitas vinatatum » : la « folie destructrice propre aux hommes »⁸⁵ mais désormais appliquée à Othon, un automate. Comme Plautine, Othon devient un être double : à la fois instigateur du chaos et contemplateur de ce dernier. Ce terme de « maelström » sera repris par des œuvres majeures de la littérature du XIXe siècle : *Une descente dans le Maelström*⁸⁶ d'Edgar Allan Poe, *Moby Dick*⁸⁷ d'Herman Melville, *Vingt mille lieues sous les mers*⁸⁸ de Jules Verne et Arthur Rimbaud en

⁸³ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p. 306

⁸⁴ Îles de Norvège où se déroulent de nombreux mythes nordiques

⁸⁵ PHILIPPE, Nora, « La ruine », dans « Filiation », Ecole Normale Supérieure de Lyon, <http://filiation.ens-lyon.fr/default.htm>, 2003

⁸⁶ POE, Edgar Allan, *Une descente dans le Maelström*, [1841], trad. Charles Baudelaire, Paris, Librairie Générale Française, 2018

⁸⁷ HERMAN, Melville, *Moby Dick*, [1851], trad. Philippe Jaworski, Paris, Gallimard, 2018

⁸⁸ VERNE, Jules, *Vingt mille Lieues sous les Mers*, Paris, J. Hetzel, 1869

fait mention dans son poème « Le bateau ivre »⁸⁹. Cela rappelle le goût du XIXe siècle pour les mythes et leur réactualisation : Othon semble lui aussi réactiver le mythe nordique du maelström, et le réactualiser en devenant son écrivain et son lecteur : celui qui provoque la ruine et celui qui la contemple.

Des vaisseaux en ruines apparaissent dans *High Life* et *Ad Astra*. Le vaisseau de Monte dans *High Life* est en proie au délabrement, l'habitacle est victime de la fuite du temps. Le vaisseau de *High Life*, est fait de tout et de rien : il ne ressemble pas à un vaisseau au premier abord, plutôt à un hôpital psychiatrique avec une lumière blafarde et des parties en tissu sur les murs, comme pour éviter aux prisonniers de se blesser. Dans ce lieu, tout est recyclé. Il y a une sorte de « bric à brac » ambiant : le berceau de Willow est fait de matériaux de récupération : un filet et des barres de fers. Un vaisseau habituellement suppose en effet la récupération, le recyclage, mais ici c'est un recyclage poussé à son paroxysme. Il n'y aura jamais de ravitaillement, jamais de destination finale habitable, tout est donc transformé pour en faire quelque chose d'utile à un instant donné. Tout ce qui est fabriqué à bord du vaisseau doit faire l'objet d'une récupération : les fluides des corps, les déchets de légumes et de fruits, les urines etc. Tout semble avoir été prévu sauf l'arrivée d'un enfant, alors que les expérimentations sur la fertilité était un des buts de la mission, comme si cette fertilité était d'emblée vouée à l'échec et ne devait jamais arriver. Monte doit fabriquer une peluche à sa fille, mais également un vêtement adapté à sa petite taille. De plus, le vaisseau tombe en lambeaux : l'électricité ne fonctionne plus, Monte doit malmener les machines pour que celles-ci marchent à nouveau⁹⁰. La vétusté de cet espace qui tombe en ruines participe à une esthétique de l'apocalypse. Le vaisseau va subir les effets de Chronos, et comme un miroir, va refléter la psyché du héros qui se délabre dans la solitude. Le déroulement du récit n'est pas linéaire : le début du film se déroule après la mort de l'équipage, Monte est alors seul avec sa fille Willow. De plus, les équipements composant le vaisseau font face à un déclin inévitable. L'écran sur lequel des images terriennes sont transmises est également en souffrance : les images sont brouillées par des pixelisations intempestives⁹¹. Les murs du vaisseau ont gardé les stigmates de la

⁸⁹ RIMBAUD, « Le Bateau Ivre », in *Œuvres complètes*, [1870], Paris, Arléa, 2021

⁹⁰ DENIS, Claire, *High Life*, Alcatraz Film, Pandora Film, 2018 [00:08:34]

⁹¹ *Ibid*, [00:21:23]



Photogramme n°6

violence du passé⁹² : les disputes entre Monte et la génitrice de Willow, Boyse. Il est possible d'y voir des vestiges d'un temps révolu : le sang qui macule la paroi, et la gravure avortée « SWEL » qui signifie un gonflement dans le corps en anglais ; on peut penser légitimement à une grossesse si on considère les expériences scientifiques pratiquées dans ce vaisseau. Boyse sera en effet enceinte de Willow, et cette enfant contemple aujourd'hui l'œuvre de sa défunte mère. En effleurant du bout des doigts les ruines, Willow effleure le passé à la manière d'une archéologue cherchant des réponses. Monte est celui qui dévoile à sa fille ces ruines, il est le tremplin entre le passé et le présent : une entité qui était là dans les deux temporalités, il fera ainsi partie des vestiges de ce vaisseau.

Déchéance et sublimation des lieux et du corps

Je songe au jour où ces créatures pourraient surgir des flots pour y entraîner dans leurs griffes nauséabondes les restes d'une humanité chétive et épuisée par la guerre-au jour où les terres sombreront, et où le noir fond des océans remontera pour émerger dans un monde livré au chaos universel.⁹³

⁹² Photogramme n°6 : DENIS, Claire, *High Life*, Alcatraz Film, Pandora Film, 2018 [00:27:38]

⁹³ LOVECRAFT, Howard Phillips, « Dagon », in *The Vagrant*, 1919

L'esthétique d'apocalypse se compose évidemment de motifs de destruction, mais l'originalité ici est qu'elle mêle la destruction à la beauté : le chaos en devient sublimé. Ce sera le cas dans le space-opéra de *Latium* où le « sense of wonder », propre à ce genre de la science-fiction, fera jaillir les beautés des affrontements stellaires :

SENSE OF WONDER *n.* a feeling of awakening or awe triggered by an expansion of one's awareness of what is possible or by confrontation with the vastness of space and time, as brought on by reading science fiction.⁹⁴

Deux Vaisseaux se percutèrent, leurs mécanismes anticollision sans doute victimes d'avarie, un peu avant d'entrer dans l'atmosphère. Le ciel s'illumina : la puissance du choc avait libéré leurs stocks d'antimatière. Des débris fusèrent dans tous les sens, déséquilibrant encore l'ensemble, en une réaction en chaîne. Le flamboiement se répéta, une fois, dix fois, projetant des débris et des radiations, et cela emplit le ciel de braises ardentes. Le spectacle recelait une beauté cruelle et onirique, accentuée par le silence glacé de l'espace et les vagues de feu répandues de toutes parts, dans un ciel déjà surchargé de milliers de traits brillants, chacun représentant un monstre d'acier courant vers son anéantissement.⁹⁵

Ici, l'isotopie de la guerre « débris », « radiations », « braises ardentes », « anéantissement » ne fait qu'un avec celui du spectacle : « flamboiement », « traits brillants », et va jusqu'à contenir le nom commun « spectacle ». L'association de deux éléments antithétiques : le feu « vagues de feu » et la glace « silence glacé » permettent de créer une collision entre deux opposés, ce qui rappelle l'ambivalence des éléments de la scène : le chaos associé à la beauté qu'il convoque. La lumière permet de lancer le spectacle, comme des projecteurs qui illumineraient une scène : « Le ciel s'illumina ». Une métaphore filée du spectacle apparaît alors, le « ciel déjà surchargé de milliers de traits brillants » rappelle le plafond des salles de représentation parfois parsemé de lumières scintillantes, ou encore les plafonds grandioses des opéras. Mais d'une

⁹⁴ PRUCHER, Jeff (ed.). *Brave New Words. The Oxford Dictionary of Science Fiction* (Oxford University Press, 2007) traduction : « Un sentiment d'éveil ou d'émerveillement provoqué par l'élargissement de la conscience du possible ou par la confrontation à l'immensité de l'espace et du temps, induit par la lecture de littérature de science-fiction. »

⁹⁵ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p. 306

manière plus fidèle à la chronologie de *Latium*, ce ciel parsemé de « traits brillants » pourrait rappeler les théâtres à ciel ouvert de l'Antiquité où il était bien réellement possible de voir les étoiles, faisant ainsi écho à un sublime très concret et historique (tant dans l'Histoire que dans l'histoire de *Latium*). La phrase « le spectacle recelait une beauté cruelle et onirique » accentue, notamment par l'idée du rêve avec l'adjectif « onirique », la sensation d'émerveillement devant une destruction pourtant. L'adjectif « cruelle » rappelle au lecteur que ce « spectacle », bien que superbe, n'en est pas moins la résultante d'une guerre.

A un climat guerrier, va se superposer une architecture ancienne et superbe, le lecteur assiste alors à une sublimation du chaos :

La représentation de champ de bataille se changea en une vision vertigineuse, celle d'une ville, immense comme un pays, emplie de jardins vastes comme des forêts, de spires hautes comme des montagnes et de palais aux immenses proportions, surmontés de bulbes géants qui brillaient sous l'impossible soleil rouge. La Nef n'était qu'un petit objet en proportion. De l'autre côté du dôme de carbone translucide, la flotte de guerre de l'Urbs commençait à s'amasser. Ils n'osaient intervenir : l'extrême fragilité de la station spatiale pouvait transformer n'importe quelle manœuvre en une catastrophe. Eurybiadès aurait regretté la destruction d'une telle beauté.⁹⁶

L'organisation textuelle permet de dépasser le dualisme entre la désolation d'un champ de bataille et les beautés d'une architecture. En effet, la multiplicité des comparaisons assorties d'une hyperbole : « immense comme un pays », « jardins vastes comme des forêts », « spires hautes comme des montagnes » place d'emblée l'extrait sous un certain faste architectural. Le champ lexical de l'immensité (associé à la cité) accentue cette idée : « immense », « vastes », « géants », « vertigineuse ». Une certaine théâtralité plane au-dessus de cet extrait : le terme « représentation » laisse penser à une « représentation théâtrale », et le verbe « se changea » laisse penser aux décors d'une scène qui sont remplacés par des effets de machineries. De plus, la récurrence du comparant « comme », utilisé à trois reprises, fait office d'une sorte de déguisement scénique, comme si le paysage était « fardé ». La Nef, autrefois présentée comme un vaisseau gigantesque tout au long du roman, apparaît aussi comme « un petit objet en

⁹⁶ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p. 144

proportion ». La mise en exergue de cette précision : une phrase courte au milieu de phrases complexes composées de plusieurs propositions, permet de mettre davantage en valeur le spectacle de la grandiose ville antique, qui peut désormais s'épanouir et contrer le chaos convoqué par le « champ de bataille ». Grâce à la théâtralité, aux procédés de mise en exergue et à un isotopie de la grandeur architecturale, cette « représentation » apparaît comme un spectacle total.



Photogramme n°7a

Ce « sense of wonder », pourtant cher à la science-fiction, sera quasiment absent de *High Life*. Au contraire, la réalisation cinématographique s'oriente vers une esthétique prosaïque. Ici, pas de batailles stellaires, pas d'explosions spectaculaires dans l'Espace. La prise de vue en dehors du vaisseau pour montrer sa magnificence et son avancée technologique est réduite à un plan d'ensemble très sombre où l'habitacle est à peine distinguable et se révèle être un simple parallélépipède aux aspects vétustes⁹⁷. Loin de ressembler à un vaisseau capable de braver les dangers de l'Espace, ce dernier a davantage l'air d'une prison, ou d'un couloir de la mort, ce qui ferait écho au sort des prisonniers, condamnés à mort sur Terre. On est loin de l'émerveillement provoqué par la vision du fabuleux Falcon Millenium de *Star Wars*⁹⁸, du Nostromo d'*Alien*⁹⁹, et encore plus éloignés des extraordinaires Nefs de *Latium*. Dans cet anti-sense of

⁹⁷ Photogramme n°7a : DENIS, Claire, *High Life*, Alcatraz Film, Pandora Film, 2018, [01:17:21]

⁹⁸ LUCAS, George, *Star Wars*, 1977

⁹⁹ SCOTT, Ridley, *Alien*, 1979

wonder, l'ombre de la prison et de la condamnation plane dans ces nouveaux lieux qui devraient pourtant s'affranchir des règles terriennes. Il n'en est rien, et au contraire le prisme du passé douloureux se lit sur l'environnement qui porte les stigmates d'un temps jadis : celui du passé où ils se sont rendus coupables de crimes. Cette esthétique prosaïque se laisse voir sur les objets et les décors du vaisseau. Tout est fait de recyclage et de bric-à-brac, comme le parc de Willow en filet de pêche et barres en métal. Sa peluche est également faite à la main par son père, grâce à ce qui se trouvait là. L'intérieur du vaisseau ne laisse pas apparaître un joyau technologique, mais ressemble davantage à un hôpital vieillissant : un hôpital psychiatrique où on aurait enfermé des meurtriers fous. Conscients de leur violence, les concepteurs du vaisseau n'ont pas négligé cet aspect sécuritaire, comme s'ils savaient que des effusions de rage étaient inévitables. Ainsi fardé, l'habitable perd tout émerveillement, d'habitude inné aux vaisseaux de science-fiction. L'Apocalypse sur Terre et l'atmosphère mortifère qui règnent au dehors ont pénétré par bribes pour infester l'habitable clos, faisant de lui un espace en proie au dépérissement, résolument situé du côté de la banalité, et le privant ainsi de tout « sense of wonder », dernier espoir de sublimation.

La destruction ambiante provoque des dérèglements indéniables : des êtres difformes vont voir le jour et imprégner les lieux de leur anomalie, comme ici où Plautine découvre les êtres constituant la Plèbe dans la cité de l'Urbs :

Partout, Plautine apercevait sous ses pieds des créatures plus ou moins délirantes, certaines minuscules et d'autres géantes, insectes aux dizaines de pattes, dotés ou non d'un buste, de bras et d'une tête, choses-tronc, tubulaires, cylindriques ou sphériques, flottant juste au-dessus du sol ou campées sur leurs pieds, pattes, appendices, roues ou tentacules. Une petite minorité semblait même biologique, des zones de peau de couleur variée apparaissaient entre les plaques de métal. Mais elle ne vit nul corps vivant. Ce prodigieux spectacle provoqua en elle une réaction ambiguë, un mélange de curiosité et de répulsion.¹⁰⁰

Les habitants de l'Urbs sont affublés du terme « créatures », signifiant leur étrangeté à l'espèce humaine, ils sont des « insectes aux dizaines de pattes ». Le vocabulaire de la corporalité est associé à une grande diversité : « tubulaires, cylindriques, sphériques » qui se situe à la fois du côté de la géométrie mais également du côté de

¹⁰⁰ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p.50

l'in vraisemblable : « choses-tronc ». Cette bigarrure apparaît également lorsqu'il s'agit de décrire ce qui leur permet de se mouvoir : « pieds, pattes, appendices, roues ou tentacules », l'évocation des « roues » aux côtés d'aspects biologiques, indique une intervention de la machine et accentue l'étrangeté des êtres. Leurs corps semblent faits de bric-à-brac, de ce qui a été trouvé là, et apparaissent comme des entités bricolées. Ce « prodigieux spectacle » fait appel au goût humain pour la bizarrerie : ils semblent être d'ailleurs les créatures d'un cabinet de curiosités, qui provoque effectivement une sensation « ambiguë, un mélange de curiosité et de répulsion. ». Les cabinets de curiosité présentent le même mélange hétéroclite et sont souvent classés sous des grands règnes « naturalia », « artificialia », « scientifica », et « exotica ». Ici, « naturalia » et « artificialia » sont entremêlés, la chair côtoie le métal des machines : « des zones de peau de couleur variée apparaissaient entre les plaques de métal. » Mais le paroxysme de la difformité est atteint avec Martian, un automate à la recherche de l'imitation de l'humanité. Les Hommes étant leurs créateurs et ainsi apparentés à ce qui rapproche le plus de dieux, Martian tente de manière blasphématoire de ressembler à un être humain. Pour ce faire, il recherche la souffrance en mutilant son corps, dans l'espoir de ressentir des sensations humaines. Dans cette quête d'élévation, provoquée par l'absence de l'Homme, Martian en a perdu sa corporalité. Il en est devenu une curiosité monstrueuse. Il est ainsi la curiosité par excellence : caractérisé par un corps tombé en décrépitude :

L'apparence de Martian ne pouvait qu'inspirer l'effroi. Son visage était gras, boursoufflé, son crâne chauve, et des cernes profonds marquaient ses yeux aux sourcils broussailleux, très longs, ce qui ajoutait à son air spectaculaire, démoniaque. Son buste et sa tête, cependant, disparaissaient presque à l'intérieur d'une structure en métal, tout en pointes et en lames. À la place des membres, des outils destinés à rappeler la source de son pouvoir : la capacité à infliger la douleur. Des organes artificiels et des mécanismes de support-vie entouraient son corps, lui prodiguaient de l'air et assuraient sa nutrition. Les pompes, bien visibles, se remplissaient à intervalles réguliers de liquides divers, aux teintes d'un rouge sale. Tout cet assemblage, lourd à transporter, était supporté par un châssis monté sur une douzaine de puissantes et dangereuses pattes articulées, d'apparence arachnoïde.¹⁰¹

¹⁰¹ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, Tome II, pp. 61-62

Il apparaît comme un personnage cauchemardesque, un monstre qui semble issu du bestiaire horrifique de H.P. Lovecraft, tel que le Rhan-Tegoth¹⁰² dans la nouvelle « L'horreur dans le musée », il est décrit comme est une gigantesque créature amphibie, à la forme d'un énorme insecte, avec un énorme tronc en forme de tonneau, six appendices se terminant par des pinces en forme de griffes et une tête presque sphérique recouverte de filaments, une trompe en forme de tentacule et trois yeux globuleux, ou encore l'Atlach-Nacha dans la nouvelle « Les Sept Sortilèges »¹⁰³ de Clark Ashton Smith : un monstre hideux à l'apparence arachnoïde. Cette influence horrifique est bien marquée dans cet extrait grâce à un champ lexical rappelant celui du traité démonique « Pseudomonarchia daemonum »¹⁰⁴ et donc cauchemardesque : « effroi », « démoniaque », « d'apparence arachnoïde ». Martian devient finalement l'anti réconciliation du carbone et du silicium : à l'inverse de Plautine qui possède un corps organique parfait et une psyché artificielle, créant un accord plutôt idéal des deux éléments, Martian possède un corps cauchemardesque fait à la fois de chair « des organes artificiels » et de métal « structure en métal », juxtaposé à une psyché également algorithmique mais malade. Martian semble porter sur son corps les effets de l'Apocalypse et de ses retombées pour l'espèce automate : le désespoir d'avoir perdu leurs dieux. A cause de l'Hécatombe, les humains voyaient leur corps se désagréger et partir en poussière :

L'Hécatombe. La mort de l'ensemble de l'espèce humaine. Chacun, quel qu'il fût, homme, femme ou enfant, puissant ou misérable. Le mal les avait tous arrachés à la vie, réduits à néant, effacés en une poussière si fine qu'elle s'était éparpillée au vent.¹⁰⁵

Par effet miroir, Martian semble refléter les effets de l'Hécatombe sur sa propre corporalité. Cet événement a provoqué un non-sens dans l'esprit des automates :

Et chaque instant de veille lui[Plautine] rappelait que le désastre avait eu lieu,

¹⁰² LOVECRAFT, Howard Philipps, « The Horror in the Museum », in *Weird Tales*, 1933

¹⁰³ CLARK, Ashton Smith, « The Seven Geases », in *Weird Tales*, 1934

¹⁰⁴ Traité décrivant les principaux démons donnant une vision des enfers, publié pour la première fois en 1577 par Jean Wier

¹⁰⁵ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome I, p. 31

que l'univers entier ne contenait plus de but, plus de raison de perdurer dans l'existence. C'était là que se nouait l'absurde paradoxe. Là que s'achevait l'ordre et que commençait la folie.¹⁰⁶

En effet, avant cela les entités qui composent le Latium étaient saines d'esprit mais le dérèglement de la fin des temps a causé une fracture irréparable et a scellé le destin de ceux qui sont restés, en les privant de leurs maîtres. Ainsi la « folie » se lit ici sur le corps de Martian, qui a tenté des modifications atroces sur lui-même jusqu'à apparaître comme une créature de cauchemar. L'Apocalypse rejaillit ainsi sur la corporalité, désormais déchue.

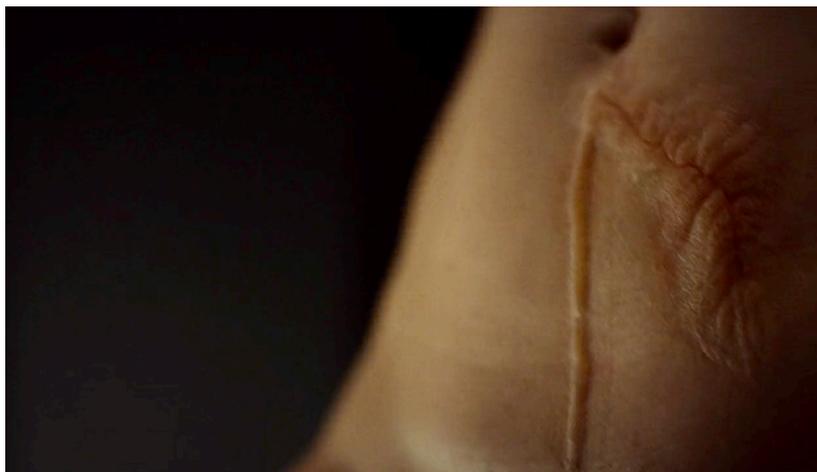
Les personnages des œuvres étudiées ont tous un point commun : ce sont des exilés. Monte et ses acolytes ont été forcés à l'exil pour suivre une expérience scientifique dans l'Espace, Roy McBride s'exile dans l'Espace lointain pour retrouver son père, Eléa et Païkan ont traversé les âges et sont désormais déracinés de leur temps, quant à Plautine elle vogue dans l'Espace épanthropique à la recherche de l'humanité. Et l'exil va se lire sur leur corps, il va s'y accrocher comme le verbalise Yves Bonnefoy dans *L'Arrière-pays* :

Ce qui part, par l'esprit, demeure, par le corps, et cette présence minée a quelque chose d'intense, sur fond de nature déserte, c'est comme un surcroît d'être dans le néant, aussi insistant que paradoxal. Des exilés, témoignant contre le lieu de l'exil? Mais, je l'ai dit, le moindre objet peut s'agrèger une fois ou l'autre à cette espèce ambiguë et y demeurer, étendant, éclairant ses liens [...].¹⁰⁷

En effet, « demeure[nt] » sur le corps, et « par le corps » des exilés des stigmates indélébiles du passé, une « présence *minée* » (dans le sens de ronger), minée par la dangerosité du néant que convoque l'Apocalypse, comme analysé précédemment. Les corps vont ainsi alterner, dans une danse paradoxale, entre déchéance et sublimation. Notamment le corps de Dibs sera à la fois marqué par le passé et la douleur par la vision de sa cicatrice : stigmaté du meurtre de ses enfants, et de la stérilité définitive. C'est dans la « fuck-box » que l'on découvre ce corps meurtri, alors que Dibs s'adonne à une séance d'onanisme sur un étrier, sa corporalité se dévoile sans tabou. Le gros

¹⁰⁶ *Ibid*, p. 30

¹⁰⁷ BONNEFOY, Yves, *L'Arrière-pays*, [1976], Paris, Poésie Gallimard, 2003, pp. 29-30



Photogramme n°7b

plan¹⁰⁸ sur le bas ventre offre une vision nette de l'entaille, il semble d'ailleurs y en avoir deux distinctes : une chirurgicale (nette et verticale), qui laisse penser à une cicatrice de césarienne, qui a donc servi à donner la vie, et l'autre anarchique et boursouflée, signe qu'elle a été infligée par un acte barbare. Cet instant fait donc co-exister deux antagonistes : le sublime de faire naître la vie, et l'horreur dans l'acte matricide. Il ne faut pas oublier que Dibs s'adonne à un acte sexuel où sa féminité est surreprésentée. La mise en scène met en évidence les stéréotypes classiques de la féminité : cheveux longs et lâchés qui s'épanchent sur un corps nu, le ventre, les seins, les hanches et la chute de reins. Les différents plans montrent une nudité totale, et le premier photogramme¹⁰⁹ rappelle le tableau de Gustave Courbet, *L'Origine du monde*¹¹⁰ : dans les deux représentations un sein est caché, l'autre apparent, le haut du corps est hors champ, le visage n'est pas montré, et l'image est coupée à mi-cuisses, le tout laissant voir le pubis. Le changement réside dans la perspective qui est inversée : on voit le corps depuis le haut, et non plus vers le bas. Cette mise en scène agencée pour ressembler à un chef d'œuvre de la peinture est une manière de sublimer ce corps meurtri, en proie aux démons du passé, et au chaos qui règne dans le vaisseau. Car si Dibs se sert de cette machine, c'est bien parce que la sexualité entre prisonniers est prohibée, mais ce n'est pas la seule raison : Dibs n'est pas comme les autres passagers, son statut de scientifique lui confère un rapport particulier aux autres, une

¹⁰⁸ DENIS, Claire, *High Life*, 2018, Alcatraz Film, Pandora Film, [00:38:37] (photogramme n°7b)

¹⁰⁹ DENIS, Claire, *High Life*, 2018, [00:38:58], Alcatraz Film, Pandora Film, (photogramme n°8)

¹¹⁰ COURBET, Gustave, *L'Origine du monde*, huile sur toile, 1866 (photogramme n°9)

sorte de supériorité. Et le seul qu'elle désire -Monte- se refuse à elle, en faisant vœu de chasteté. Elle est également la seule à présenter une féminité assumée entièrement : les



Photogramme n°8



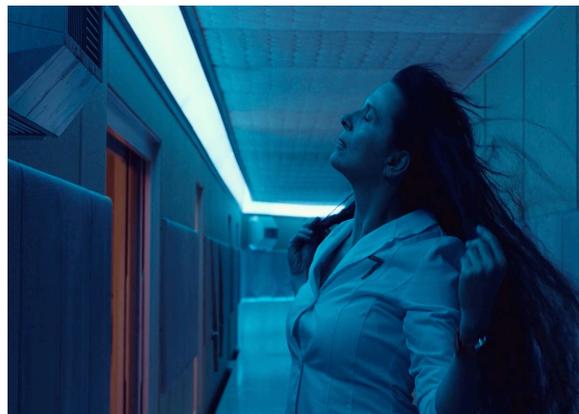
Photogramme n°9

cheveux longs¹¹¹ en sont le symbole, et ils seront mis en avant dans plusieurs scènes, notamment la scène¹¹² où Dibs laissera ses cheveux virevolter au vent de la ventilation. Daniel Devoucoux souligne l'importance de la chevelure dans les représentations cinématographiques :

Les chevelures répondent donc ici à un processus de sémiotique et rhétorique visuelles venant conforter cette position. Parler de sémiotique et de rhétorique visuelle se comprend également dans le sens cinématographique. Cela revient à considérer les



Photogramme n°10a



Photogramme n°10b

cheveux comme des éléments iconiques et plastiques ainsi que comme des arguments visuels et stylistiques d'une histoire et d'un discours cinématographiques soumis à des

¹¹¹ DENIS, Claire, *High Life*, 2018, Alcatraz Film, Pandora Film, [00:39:18] (photogramme 10a)

¹¹² DENIS, Claire, *High Life*, 2018, Alcatraz Film, Pandora Film, [00:46:48] (photogramme n°10b)

règles proches de celles par lesquelles opèrent, par exemple, le langage parlé et écrit, à la différence que les images de chevelure possèdent une force particulière qui, pour reprendre Ernst Gombrich, « transmettent des informations qui ne sont déchiffrables d'aucune autre manière ». ¹¹³

Ici, Dibs expose ses cheveux telle une norme de la féminité mais exacerbée : la longueur est pléthorique, et va de pair avec la pilosité pubienne qui l'est tout autant. C'est comme si ce lieu clos, microcosme de la sexualité et du plaisir, faisait émerger des motifs féminins, poussés à leurs extrêmes, afin de contrer l'aspect mortifère de Dibs car matricide. Aussi, elle est celle qui a l'expérience de la sexualité et de la maternité comme en témoignent ses cicatrices, mais également de la mort. Son corps porte les marques d'une sorte de cycle : naissance, vie, mort. La disposition de l'image, retournée par rapport à *L'Origine du monde* original, induit un renversement : puisque ce corps présente la marque de la mort, se dessine alors une forme de corporalité mortifère, noyée dans une féminité hyperbolique qui tente de lui faire barrage. Va ainsi se lire sur le corps l'irréconciliable dilemme : le sublime Eros, et le terrifiant Thanatos. Le corps féminin est également un lieu clos où la vie peut éclore, un lieu purement matriciel (du latin *mater*, qui signifie « mère »), la « fuck-box » révèle alors un lieu clos enchâssé : un lieu clos dans un lieu clos. Mais ce corps féminin ne peut plus porter la vie, chose que seul l'espace clos de cette « boîte à plaisirs » peut révéler, car c'est ici que le corps peut être entièrement dénudé, à l'abri du regard des autres passagers.

Les corps de Païkan et d'Eléa dans *La Nuit des Temps* porteront aussi les stigmates de la fin du monde. Il d'abord faut remonter à leurs origines : leur couple constitue la résolution du mythe de l'androgynie. Dès la naissance, un ordinateur les a réunis, pour en faire un couple idéal. Selon Aristophane dans *Le Banquet* de Platon, l'androgynie était un être composé de deux âmes possédant deux visages, quatre bras et quatre jambes ; Zeus les aurait séparés pour en faire deux êtres distincts : un homme et une femme, les condamnant ainsi à se chercher pour s'unir à nouveau. Dans la société ancienne d'Eléa et Païkan, c'est un ordinateur qui rassemble les deux âmes égarées :

Le garçon et moi, moi et le garçon, nous sommes comme un caillou qui avait

¹¹³ DEVOUCOUX, Daniel, « Travail au corps : la chevelure dans le cinéma actuel (1985-2012) », *Apparence(s)* [En ligne] 2014, mis en ligne le 20 février 2014, consulté le 11 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/apparences/1246> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/apparences.1246>

été cassé en deux et dispersé parmi tous les cailloux cassés du monde. L'ordinateur a retrouvé les deux moitiés et les rassemble.¹¹⁴

La métaphore du caillou cassé qui cherche sa moitié traduit bien cette appartenance au mythe de l'androgynie. Un mythe que la science-fiction s'est réappropriée en y calquant désormais l'image de la technologie « l'ordinateur », objet qui permettra de résoudre ces errances forcées auxquelles sont condamnés les Hommes :

Ils sont élevés ensemble. Dans la famille de l'un puis de l'autre, puis dans l'une, puis dans l'autre. Ils prennent ensemble les mêmes goûts, les mêmes habitudes. Ils apprennent ensemble à avoir les mêmes joies. Ils connaissent ensemble comment est le monde, comment est la fille, comment est le garçon. Quand vient le moment où les sexes fleurissent, ils les unissent, et le caillou rassemblé se ressoude et ne fait plus qu'un.¹¹⁵

Les effets de symétrie sur les répétitions, comme le parallélisme « l'un puis de l'autre, puis dans l'une, puis dans l'autre », permettent de créer une mise en miroir, un effet de complémentarité de ces deux êtres. Dès leur ré-assemblage ils ne forment plus qu'une entité, la notion d'individualité est abolie : l'adverbe « ensemble » est répété quatre fois et soude d'ores et déjà la relation des deux êtres avant que l'acte sexuel termine cet assemblage. A cet instant la métaphore filée du caillou se clôt : « le caillou rassemblé se ressoude et ne fait plus qu'un ». L'Eros va achever cette transformation en une évolution finale :

Aussi, l'instant où deux époux ôtaient leur bague avant de se joindre pour faire un enfant était-il baigné d'une émotion exceptionnelle. [...] Des pieds à la tête, ils se touchaient au vif et au sang. Ils entraient en communion totale. Il pénétrait en elle et elle fondait en lui. Pour leurs deux corps l'espace devenait le même.¹¹⁶

C'est aussi après l'acte charnel que l'Apocalypse va les séparer à nouveau : le sublime de l'union des corps ne va pas survivre à la guerre.

¹¹⁴ BARJAVEL, René, *La Nuit des Temps*, [1968], Paris, Presses de la Cité, 2010, p. 194

¹¹⁵ *Ibid*

¹¹⁶ *Ibid*, p. 209

CHAPITRE 2 : UNE POÉTIQUE DES LIEUX CLOS EN QUÊTE D'IDÉAL

Si la force de l'Apocalypse se situe dans la destruction qu'elle convoque, elle va également générer une nouvelle puissance : créatrice cette fois. La pesanteur de la destruction va conduire les personnages à se réfugier dans des lieux fermés, à l'abri du chaos. Ces espaces vont apparaître tels des enclos hermétiques : seule façon de rien laisser entrer qui pourrait porter atteinte à l'intégrité des lieux. Dans ces enclos vont se former des micro-espaces : qui seront par exemple des reproductions de *loci amoeni* dans *Latium*, le microcosme du jardin dans *High Life*, des cocons dans *La Nuit des Temps*, ou encore des salles de bien-être dans *Ad Astra*. Une poétique des lieux clos va ainsi se dessiner : des lieux en quête d'idéal, mais qui seront empreints d'une certaine artificialité : ces espaces ont en réalité gardé des bribes de chaos du dehors.

Création de lieux clos : des espaces sublimes et bigarrés

Pour se défendre de l'agression du dehors, les lieux clos vont être un espace sécuritaire, et au-delà parfois apparaître comme des lieux à l'apparence idéale, jusqu'à en devenir des *loci amoeni*. Les Nefs de *Latium* vont par exemple renfermer des lieux naturels recréés à l'identique :

Et ainsi, les plans d'eau se reflétaient d'un côté l'autre de ce cosmos miniature et cylindrique, de ce locus amoenus de poche, puisqu'en définitive, ici, le ciel n'était que la terre continuée. Cette circularité, cette réconciliation entre le haut et le bas, était conforme aux projets de l'âme de la Nef.¹¹⁷

Othon se fera démiurge en donnant vie à un écosystème dont il régule le système :

Restait à instiller une biodiversité suffisante, en mer, puis sur la terre ferme. Les insectes et les poissons, d'abord. Ceux-là s'acclimatèrent. La rapidité du résultat l'étonna : les plantes et les animaux n'étaient que des épiphénomènes d'une vie

¹¹⁷ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome I, p. 164

bactérienne plus profonde, plus stable, plus lente dans son évolution. La pollinisation vint alors. Puis des rongeurs, en l'espèce des lapins — les mammifères les plus coriaces qu'on pût imaginer, et qui pourtant moururent jusqu'au dernier.¹¹⁸

La disparition de l'humanité a conduit les automates à se conduire en maître de la nature. D'êtres créés, ils passent désormais à créateurs. Cette inversion contre-nature va induire un dérèglement inévitable dans l'univers. Le vocabulaire biologique « insectes », « poissons », « vie bactérienne », « pollinisation », « mammifères » indique une manipulation scientifique, et au-delà : une sélection artificielle. Dans cette manipulation effrénée de la nature, il faut voir ici la volonté de créer un monde idéal, où l'environnement serait propice au développement d'une vie humaine. Se trouvant dans une atopie, les automates cherchent un moyen de supplanter le néant. Siobhan Carroll théorise ainsi les espaces atopiques :

Le mot « atopie » s'applique aussi à des non-lieux naturels, comme le vide spatial ou l'océan – des « régions qui relèvent du domaine théorique des mobilités humaines contemporaines, mais qui, en raison de leur intangibilité, de leur inhospitalité, ou de leur inaccessibilité, ne peuvent être transformées en ces endroits affectivement habitables que nous appelons “lieux”.¹¹⁹

Othon va aller au-delà, il n'est plus seulement question de rendre des non-lieux habitables, mais tenter de répondre « aux angoisses » qu'ils convoquent. En l'occurrence, l'angoisse du vide non pas seulement de l'habitat, mais également le vide laissé par la disparition de l'humanité. Mais ce faisant, Othon en cherchant à créer une utopie, va créer une nouvelle atopie, à la fois naturelle et artificielle (car créée de ses mains), malgré ses efforts de création parfaite, elle va tomber en péril : « les mammifères [...] pourtant moururent jusqu'au dernier ».

Comme l'indique la célèbre comparaison de Thomas De Quincey entre les rues internationalisées de Londres et les vagues de l'océan, les formes atopiques sont souvent substituables les unes aux autres – les périls de l'atopie naturelle répondant aux angoisses des non-lieux artificiels, et réciproquement. Fréquemment utilisées par

¹¹⁸ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome I, p. 154

¹¹⁹ CARROLL, Siobhan, « An Empire of Air and Water: Uncolonizable Space in the British Imagination », 1750-1850, trad. Laurent Gerbier, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 2015

la science-fiction comme des environnements permettant de tester les limites de l'ingénierie sociale et matérielle des humains, les atopies naturelles peuvent déboucher sur de plus vastes paysages géo-imaginaires : les « épreuves » qu'imposent les mers polaires dans *Frankenstein* (1818) ou les planètes mortelles dans *Interstellar* (2014) reflètent souvent l'anxiété engendrée par les transformations des espaces domestiques et culturels plutôt que les périls de l'exploration.¹²⁰

Comme le précise Sobhian Carroll, cette « épreuve » de l'atopie reflète une « anxiété engendrée par les transformations des espaces domestiques et culturels », ce qui est vrai dans *Latium* : les automates sont bouleversés par l'Hécatombe. Au-delà d'une simple anxiété, cela s'avère être davantage une véritable errance intérieure, et faire des automates des « êtres assis au bord du néant »¹²¹. Néanmoins, dans l'ultime vide du néant, il ne reste que l'opportunité d'une construction nouvelle, en d'autres termes : il est impossible de faire pire que le rien. Au contraire, c'est un infini des possibles qu'offre la création *ex nihilo*. Selon Emilie Ieven, l'errance est un mouvement à potentiel utopique :

Outre le fait que le début de l'errance des personnages débloque ceux-ci de la situation dans laquelle ils étaient englués, ceux-ci se réappropriant alors une certaine forme de liberté, leur mouvement d'errance leur permet de créer un nouveau rapport à l'espace, à la fois critique et singulier. [...] Notion riche et complexe s'il en est, l'errance me semble déployer un potentiel utopique fort, permettant d'interroger et de remettre en question nos rapports à l'espace.¹²²

Si Emilie Ieven applique cette théorie à la littérature de Jean Echenoz, par extension elle peut également s'appliquer à nos œuvres de science-fiction. Dans l'espace épanthropique du *Latium*, l'errance forcée des automates va faire éclore une puissance créatrice. Les Nefs contiennent en elles des vastes paysages et lieux aimés de l'humanité.

Le motif du *locus amoenus* : le lieu aimé, se dessine tout particulièrement dans

¹²⁰ CARROLL, Sobhian, "Lost in Space: Surviving Globalization in Gravity and The Martian", *Science Fiction Studies*, 46/1, mars 2019, pp. 127-142

¹²¹ MARTIN, Jean-Clet, *Logique de la science-fiction*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2017, p.121

¹²² IEVEN, Emilie, « L'errance, un mouvement à potentiel utopique », *Carnets* [En ligne], Deuxième série - 10 | 2017, mis en ligne le 30 avril 2017, consulté le 07 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/carnets/2265> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/carnets.2265>

Latium :

De l'autre côté de l'Urbs aux marbres rougis par Centauri C, au fond d'un obscur parc d'appontage taillé pour des Nefs vastes comme des villes, dans une soute nichée au fond d'un des Vaisseaux, le ciel recouvert de son manteau bleu une île tropicale qu'on aurait crue volée à quelque archipel de la planète originelle, et dont le sable blanc émergeait à peine des flots. Eurybiadès réprima l'envie de s'étirer et se glissa hors du lit. En chien de fusil, les oreilles étalées sur l'oreiller, Photis grogna, mais ne se réveilla pas. Les fins rayons dorés qui perçaient le mur de bambou et créaient mille taches de lumière dans la pièce ne suffisaient pas à la tirer du sommeil.¹²³

Ici, la description de l'intérieur de l'Urbs évoque le *locus amoenus* de l'île tropicale : « archipel », « sable blanc », « une île tropicale ». La métaphore du manteau pour désigner la couleur idéale bleue du ciel dégagé (« le ciel recouvert de son manteau bleu une île tropicale ») fait penser à un dôme protecteur qui tient ce lieu en sécurité. De même que le syntagme nominal « une soute nichée » rappelle cette idée de protection, et va de pair avec les expressions évoquant la délicatesse : « émergeait à peine », « qu'on aurait crue volée », « les fins rayons » signifient qu'une certaine atmosphère de quiétude règne. Si cette ataraxie est rendue possible c'est parce qu'elle prend pour modèle « la planète originelle » : la Terre. Cette planète à l'origine des *loci amoeni*, a vu défiler toutes sortes de mythes sur des lieux paradisiaques où l'Homme aurait pu, selon les récits, se languir à l'infini. Du mythe fondateur du jardin d'Eden, en passant par celui du pays de Cocagne, l'humanité se perd à rêver de lieux utopiques. Les poètes ne sont pas en reste, Virgile et Horace décrivaient déjà dans leurs poèmes des pastorales des véritables *loci amoeni* ; se sont ensuite succédés la *Divine Comédie* de Dante Alighieri au Moyen Age, *L'Astrée* d'Honoré D'Urfée à La Renaissance, et Baudelaire dans *Le Spleen de Paris* au XIXe siècle :

Un vrai pays de Cocagne, où tout est beau, riche, tranquille, honnête ; où le luxe a plaisir à se mirer dans l'ordre ; où la vie est grasse et douce à respirer ; d'où le désordre, la turbulence et l'imprévu sont exclus.¹²⁴

¹²³ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p.111

¹²⁴ BAUDELAIRE, Charles, « L'invitation au voyage », *Le Spleen de Paris*, [1869], Paris, Librairie Générale Française, 2003,

La science-fiction poétise également ces espaces : le motif du lieu enclavé, protégé dans l'ancre d'un vaisseau va apporter un renouvellement de ce topos classique. Si sur Terre, la vision de *loci amoeni* était rendue possible par le voyage terrestre, désormais dans l'Espace c'est par la création de mondes miniatures dans des vaisseaux que ce topos va prendre vie. Pour contrer le vide spatial du dehors, le lieu clos va faire éclore la vie à l'intérieur. Par jeu de correspondance, le *macro* du dehors va faire naître un *micro* à l'intérieur : par exemple le microcosme de l'île paradisiaque comme dans l'extrait précédent de *Latium*. Porteur de vie dans leur essence même, ils vont donc être matriciels. Cela va apparaître dans un autre roman de l'auteur de *Latium* : *La Nuit du Faune*¹²⁵, qui met en scène une créature ancienne sous les traits d'une petite fille nommée Astrée. Cette dernière entreprend un voyage stellaire accompagnée d'un faune qui trépigne d'envie de connaître le destin de son espèce. A l'image des automates de *Latium*, Astrée possède des pouvoirs créateurs. Son espèce ayant disparu, elle est donc seule et enclavée dans un monde miniature et artificiel. Dans l'incipit, elle est décrite entourée d'une nature florissante :

Quand elle aperçut le faune, la fillette lisait. Bien assise sur son siège préféré, un vieux tronc couché, patiné par les ans, lustré et verdi par la mousse opiniâtre [...] elle s'asseyait sous l'antique saule pleureur, au feuillage si dense qu'il retenait, par cette magie climatique propre aux arbres, et même aux heures les plus chaudes, la fraîcheur de la mare. [...] Ses couettes sages oscillaient sur ses oreilles, au rythme du balancement de sa tête, gauche, droite, rien n'existait de par le monde que la linéarité du récit, que le bourdonnement des insectes aquatiques, que la brise légère, qui parfois contrariait le passage des pages.¹²⁶

L'isotopie du jardin idéal, lieu de quiétude, apparaît ici. Il possède en effet tous les éléments pour en faire un *hortus conclusus*, qui apparaît dans le *Cantique des Cantiques* (4:12) : « Hortus conclusus soror mea, sponsa ; hortus conclusus, fons signatus. »¹²⁷. Ce jardin clos avait pour fonction de signifier la pureté de la Vierge Marie : le *locus amoenus* du jardin préserve cette pureté en étant un lieu sibyllin. Comme le souligne Robert Ellrodt, le jardin idyllique se compose d'éléments aquatiques et végétaux :

¹²⁵ LUCAZEAU, Romain, *La Nuit du Faune*, Paris, Editions Albin Michel, 2021

¹²⁶ *Ibid*, pp. 11-12

¹²⁷ « Tu es un jardin fermé, ma sœur, ma fiancée, une source fermée, une fontaine scellée. »

Le locus amoenus ou plaisance est un site naturel dont la beauté est toute douceur : prairies émaillées de fleurs, traversées de ruisseaux et de sources, éclairées d'un soleil filtré par les ombrages des arbres où chantent les oiseaux.¹²⁸

Cette description correspond au jardin d'Astrée, où l'on retrouve l'élément végétal à foison, et l'élément liquide : « insectes aquatiques », « la mare ». Une métaphore littéraire enserme l'extrait : « rien n'existait par le monde que la linéarité du récit », « la brise légère, qui parfois contrariait le passage des pages » qui semble rappeler par un jeu de mise en abîmes, la création littéraire. Il y a donc multiplicité de créations, notamment car ce lieu n'est pas naturel, mais a été fabriqué de toutes pièces dans un lieu protégé du dehors dévasté :

Puis elle franchit le petit pont en bois qui passait le ruisseau, celui-là même qui alimentait l'étang. Il naissait d'une cascade miniature, sous laquelle ses pas la conduisirent aux limites de son domaine. Celui-ci avait été conçu pour donner au promeneur l'impression qu'il arpentait un espace bien plus vaste qu'un havre de quelques centaines de mètres de circonférence. Cela permettrait d'oublier que les lieux ne survivaient que protégés par un dôme en verre indestructible, ne se maintenaient, pérennes, que par le pouvoir de la complexe machinerie du sous-sol.¹²⁹

On retrouve ici les marques du lieu enclavé et à l'abri du danger : « aux limites de son domaine », « protégés par un dôme en verre indestructible », une vision qui rappelle celle des terrariums montés sous cloche, dans une jarre en verre, mais c'est ici un terrarium à taille humaine : « un havre de quelques centaines de mètres de circonférence ». Ce lieu clos embrasse le principe de la serre : un havre naturel construit de toutes pièces : un *hortus conclusus*. Et la notion de *conclusus* y est particulièrement accrue puisque les adjectifs « indestructible » et « pérennes » sont là pour rappeler que le danger est très proche.

Dans cette infinité de possibilités de création, les lieux vont être épris d'une certaine esthétique de la bigarrure :

La serre tropicale ne fut bientôt qu'un souvenir. Ils s'étaient enfoncés, couloir

¹²⁸ ELLRODT, Robert, « Milton et la vision édénique », in *Age d'or et Apocalypse*, dir. Robert Ellrodt et Bernard Brugière, Publications de la Sorbonne, 1986, p. 51

¹²⁹ LUCAZEAU, Romain, *La Nuit du Faune*, Paris, Editions Albin Michel, 2021, pp. 13-14

après couloir, dans l'immense système capillaire autour du cylindre central. Ils n'avancèrent pas en ligne droite, mais plutôt selon un vaste arc de cercle. C'était du moins l'impression qu'avait Plautine, car, à pied, il fallait faire des détours : de vastes alvéoles remplis d'atmosphères et de paysages étranges compliquaient leur route. À présent qu'elle avait parlé à Oikè, parcourir ce chemin la dérangeait. La Nef se mourait. De ce fait, elle retrouvait une sorte de légitimité à exister et à agir, non pas comme une ombre anachronique, mais comme la créature autonome qu'elle avait été dans un lointain passé. Elle se perdait tout de même dans ce fatras baroque, dans ce jeu de miroirs.¹³⁰

La création des lieux ne va plus obéir aux règles classiques d'agencement : des paysages variés vont se superposer, et des constructions aux styles différents vont se réunir dans un seul et même lieu. Par exemple, une « serre tropicale » va côtoyer de près des paysages métalliques : « l'immense système capillaire ». L'isotopie du labyrinthe : « un vaste arc de cercle », « couloir après couloir », « des détours », « compliquaient leur route », va permettre d'accentuer cette idée de lieu bigarré. De plus, le syntagme nominal « ce fatras baroque » laisse penser à un ensemble hétéroclite grâce au lexème « fatras » mais également l'adjectif « baroque » qui rappelle l'esthétique baroque et se définit par l'exubérance, la surcharge, l'illusion et l'inconstance ; Elisabeth Cropper dit de ce genre artistique multidisciplinaire, qu'il est la « forme la plus extrême du bizarre »¹³¹. Une bizarrerie qui se traduit par des lieux qui semblent refléter plusieurs époques :

Plautine resta bouche bée devant l'architecture foisonnante, fait d'un mélange sans ordre de styles et d'influences. Suivre du regard une rue revenait à traverser des siècles d'histoire humaine. Des spires étincelantes bordaient des bâtiments de pierre aux façades austères, frontispices de marbre rougi par la lueur crépusculaire. Elle admira un panthéon au toit triangulaire, aux belles colonnes, cent fois plus haut que l'original.¹³²

Tout un peuple de dieux, affranchi des lois ordinaires de la gravité, et qui se

¹³⁰ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome I, p. 278

¹³¹ CROPPER, Elisabeth, *La réforme de l'art et la deuxième renaissance de Rome, Des Carrache au Bernin*, Paris, Citadelles & Mazenod, 1998, p. 92

¹³² LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p. 49

déployait en un écosystème baroque et flamboyant de la chiche lumière de la Cité invertie.¹³³

Cela passe par l'architecture des lieux dans *Latium* ; elle est décrite comme hétéroclite et chargée. Cette description est marquée par le désordre et l'accumulation : « un mélange sans ordre de styles et d'influences » ; s'il est possible rien qu'avec le regard de « traverser des siècles d'histoire humaine » c'est bien parce que les bâtiments viennent de toutes les époques. Cette métaphore du voyage dans le temps montre que l'érudition des automates se concentre dans un même lieu.

Singer le dehors : l'artificialité des lieux clos

*J'avance sur la voie conforme à la nature jusqu'à ce que je tombe et trouve le repos, expirant dans cet air que chaque jour j'aspire, tombant sur cette terre d'où mon père a tiré sa semence, ma mère son sang, ma nourrice son lait, d'où chaque jour, depuis tant d'années, je tiens nourriture et boisson, qui me porte tandis que je marche, et que d'elle je profite de tant de façons.*¹³⁴

Interviewée par Timé Zoppé, Claire Denis dira du jardin de *High Life* : « Nous, on ne se voit pas grandir quand on est enfant, on ne se voit pas vieillir quand on est adulte, mais les plantes, c'est une échelle du temps extraordinaire. Elles ont la mémoire de la terre, du terrain et de ce qui tombe du ciel en elles. »¹³⁵ Dans les deux affiches de *High Life*, la nature est présente. Elle semble subsister malgré le lieu hostile : l'espace. C'est un avant-goût du microcosme du jardin, qui sera un l'espace central du récit. Ces affiches sont chargées de sens : elles montrent une nature foisonnante, les plantes sont verdoyantes, le second plan de l'affiche de gauche laisse apparaître une branche de palmier, ce qui laisse penser à une jungle tropicale, symbole d'abondance et de fertilité.

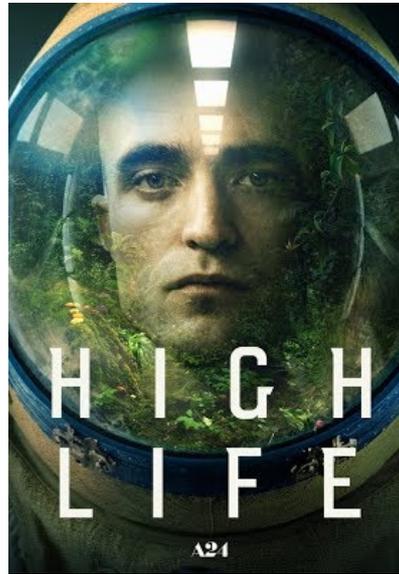
¹³³ *Ibid*

¹³⁴ Marc-Aurèle, *Pensées*, Livre V, trad. Mario Meunier, Editions Garnier Frères, Paris, 1933 [170 et 180 ap. J.-C.]

¹³⁵ TIMÉ, Zoppé, « Claire Denis : vaisseau sanguin », interview du 11-07-2018, consulté sur le site « Trois couleurs » URL : <https://www.troiscouleurs.fr/article/claire-denis-vaisseau-sanguin> le 1er mars 2022



Photogramme n° 11



Photogramme n°12

Le premier plan montre d'ailleurs que cette nature est productive : il semble y avoir des champignons, signe que ce jardin fournira à l'Homme des denrées comestibles. C'est donc une nature fertile, en contradiction avec les femmes du vaisseau qui vont toutes échouer à créer la vie, excepté Dibs (elle sélectionnera le donneur et le réceptacle parfaits pour concevoir la vie). Ce jardin, c'est l'espace de re-connexion au primordial : la culture de la terre et l'amour d'un père à sa fille, représenté par la main tendue de l'enfant et du père sur l'affiche de gauche. Ce jardin sera l'espace de répit au milieu de la violence qui règne dans le vaisseau. Il verra passer tous les stades de la vie humaine : l'enfance avec Willow qui se fondera dans le décor des plantes, assise au milieu du jardin, puis l'âge adulte avec les hommes qui cultivent et entretiennent ce lieu, et enfin la mort, puisque c'est ici que sera enterré un des membres d'équipage, le seul qui aura le droit à une sépulture réelle et qui ne sera pas comme les autres jeté du vaisseau dans un littéral « retour à la terre », et par polysémie à la « Terre » : la planète des origines. Mais cette « Terre » à l'apparence de refuge, sera résolument empreinte de fausseté. Le microcosme fertile du jardin entre en contradiction avec le vide extérieur de l'espace : lieu hostile et infertile, et les autres femmes du vaisseau qui ne parviennent pas à faire naître la vie. Le jardin devient un lieu hors de l'espace, hors du temps, un lieu où tout est possible. On peut reprendre cette citation de Robert Ellrodt où il parle de ce *locus amoenus* du jardin clos, appliqué dans les œuvres du poète John Milton :

Mais, à la lisière de ce riant séjour, s'élève le bocage obscur (ou « grove »), temple sylvestre de divinités, dont la mystérieuse présence éveille le sentiment du numineux. [...] Ce jardin d'Eden, élevé sur une montagne, enserré dans une forêt, est

par excellence un jardin clos -comme le jardin du *Cantique des Cantiques*, comme tout jardin symbolique de la mystique chrétienne : *hortus conclusus*.¹³⁶

Les images du film centrées sur le jardin laissent l'impression que plus rien autour n'existe. Dans cette scène¹³⁷, le hors champ disparaît puisqu'il n'est pas montré, il est laissé de côté. Les contours de l'image ne laissent pas apparaître les murs ou aucun autre élément constitutif du vaisseau. Il pourrait s'agir d'un lieu de culture sur la terre ferme si on ne connaissait pas le contexte de l'histoire. Seule la lumière, très sombre, pourrait éventuellement trahir cet effet d'imitation. Le jardin a été imaginé comme un jardin à l'anglaise : les éléments sont désordonnés et le terrain est escarpé, un



Photogramme n°13

agencement particulier qui fait penser à une nature sauvage. Les expérimentations scientifiques dans les vaisseaux sur les plantes sont très généralement très codifiées, les espèces sont classées et placées entre elles. Ici, il y a de tout, ensemble : les arbustes fruitiers côtoient les herbes aromatiques, les légumes et les hautes herbes. La mousse au premier plan rappelle celle de la forêt et crée un nivellement, cet escarpement du terrain est un paysage que l'on voit habituellement dans l'espace naturel sur Terre, jamais dans les vaisseaux dans l'espace. Il n'y a certes pas de « ruisseaux et de sources » car l'eau d'un vaisseau est précieuse : constamment recyclée. Quant au « soleil filtré par

¹³⁶ ELLRODT, Robert, « Milton et la vision édénique », in *Age d'or et Apocalypse*, dir. Robert Ellrodt et Bernard Brugère, Publications de la Sorbonne, 1986, p. 51

¹³⁷ DENIS, Claire, *High Life*, Alcatraz Film, Pandora Film, 2018, [00:31:56]

les ombrages des arbres », il ne s'agit que de lumière artificielle du vaisseau. Mais le lieu est pourtant de « toute douceur », puisque comparativement au reste du vaisseau, ce lieu tend vers le naturel. C'est une petite « prairie émaillée » de toutes sortes de végétaux. L'enfant au second plan est incrusté dans ce paysage naturel : la plus grande partie de son corps est immergée dans la nature puisque les feuillages cachent ce corps. Symboliquement, elle appartient donc à cette nature. Cette petite fille est le fruit de l'expérience scientifique qui a fonctionné, mais aussi de la violence de l'acte sexuel qui l'a conçue. Elle est à la fois un être naturel et un être contre-nature par essence. En la replaçant dans ce cadre naturel désorganisé, elle reprend la place d'un nouveau né, synonyme de pureté et de nature. Cependant, la lumière sombre du décor et la couleur des plantes qui leur donne un aspect factice, font planer autour de ce lieu une impression de contrefaçon : quelque chose ne va pas. Cette enfant ne devrait pas être là puisqu'elle est issue d'une relation non naturelle, contre-nature : et la nature qui l'entoure est donc le témoin indirect de ce problème. Willow apparaît comme le fruit de la sélection artificielle qui retrouve un lieu propice au hasard naturel et aux mutations possibles du monde extérieur. Quant au « bocage obscur » que mentionne Robert Ellrodt, il se traduit par le reste du vaisseau où règne Dibs en divinité de la fécondité, mais divinité dangereuse, chasseresse et qui utilise le mortel, Monte, pour arriver à ses fins. Dibs ne viendra jamais fouler ce jardin, un lieu qui lui semble interdit. Cet *hortus conclusus* est donc hors danger de la bête qui règne en ces lieux. Tout est fait pour que cet endroit semble appartenir à un lieu autre, un lieu qui ne serait pas le vaisseau. Par ce plan d'ensemble qui exclut le dehors, le cadre du récit semble s'effacer, au point que le spectateur en oublie presque les dangers extérieurs.

Cette tentative de recréer le monde commun, celui des hommes de la planète d'origine se retrouve aussi dans *Latium* :

Et tous ensemble, haletants, formaient un bien étrange groupe, statuaire d'humanité déformée, comme issue du rêve fantasque et sans règle d'un artiste dérangé. Triste humanité qui avait abandonné ce monde : triste monde qui ne savait produire que des imitations d'humanité.¹³⁸

Le factice va planer sur les microcosmes dans *Latium*, si les lieux apparaissent comme des *loci amoeni* du temps Antique de l'humanité, des choses semblent irrémédiablement

¹³⁸ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome I, p. 406.

fausses. Plautine va déguster de la nourriture de l'époque dans sa peau organique : « Elle accepta volontiers le fromage et les olives que l'autre lui tendait, mastiqua en silence et rinça le repas d'une gorgée d'eau fraîche prise d'une outre en peau cousue. »¹³⁹ Des aliments tout à fait naturels mais qui sonnent presque comme des stéréotypes du monde grec, d'où cette imitation qui ne parvient pas à reproduire le réel, ce sont des tentatives ratées qui aboutissent à la difformité :

Ils avaient abordé un îlot d'une vingtaine de mètres de large, qui surnageait à peine au milieu de la mer. Malgré quelques arbres et des monceaux de varech, elle distinguait sans mal qu'il s'agissait d'une plaque de béton, dont la circularité parfaite trahissait l'origine artificielle — comme s'il y avait quelque chose de naturel en ces lieux...¹⁴⁰

Ici le naturel de l'élément carbonique : « mer », « arbres », « varech » va s'opposer à l'artificiel de l'élément silicium : « plaque de béton ». Deux éléments antagonistes qui ne vont pas résister à le rester ici, puisque le lieu est plongé dans une artificialité presque assumée : « la circularité parfaite trahissait l'origine artificielle ». La dernière phrase, mise en exergue par un tiret, signifie sur un ton d'ironie que rien ne peut être naturel par essence : le lieu clos, malgré la recherche d'idéal, se veut définitivement artificiel, car créé de toutes pièces. Les efforts de mises en avant du naturel par des évocations nominales du topos de la nature sont réduites à néant par le faux, toujours repéré.

Cela est également observable dans *Ad Astra* : le héros évolue dans un futur proche où l'exploration spatiale est fortement développée : il existe des bases lunaires et martiennes. Il faut souligner qu'il évoluera constamment dans des lieux enfermés, il ne sera jamais en « plein air ». Le huis clos va suivre Roy McBride tout le long du récit. Le rêve de l'espace est réduit à des halls jonchés de grandes enseignes : DHL et Subway, avec la présence de militaires accompagnés de leurs chiens. Ce hall, visible dans ce plan de demi-ensemble¹⁴¹, pourrait être celui de n'importe quel aéroport ou n'importe quelle gare. C'est l'atopie culturelle par excellence : un nouveau lieu colonisé par l'Homme, désormais perdu dans une multitude de cultures diverses. Le rêve spatial

¹³⁹ *Ibid*, p. 370

¹⁴⁰ *Ibid*, p. 369

¹⁴¹ GRAY, James, *Ad Astra*, 20th Century Fox, 2019 [00:23:28] (photogramme n°14)

a échoué : il est aussi décevant que la vie de la planète d'origine. Pourtant, un panneau dans un bâtiment d'entrée sur la lune annonçait un projet tout à fait utopique « Earth's



Photogramme n°14



Photogramme n°15

Moon, where the world comes together »¹⁴². Dans ces lieux atopiques on abolit en effet la notion d'individualité, comme dans de nombreuses villes cyberpunk les villes sont des mégapoles où toutes les nationalités sont réunies : des pancartes publicitaires sont ainsi écrites en plusieurs langues, général un mélange d'anglais, de chinois et de japonais. La série télévisée *Altered Carbon*¹⁴³ notamment offre une vision de ces villes atopiques ; c'était autrefois San Francisco, mais cela n'est plus visible désormais, c'est un marasme de cultures différentes réunies dans un même lieu¹⁴⁴. Dans *Ad Astra*, ce plan d'ensemble de la station lunaire montre le nom des enseignes qui existent vraiment, donnant une impression de réel. Est-ce une nouvelle tentative de mimesis comme le jardin de *High Life*, ou bien simplement l'impossibilité de créer autre chose que ce que l'homme connaît habituellement ? Cela nous confinerait ainsi à notre propre condition : dans un espace totalement autre et artificiel, l'homme ne peut se résoudre à faire naître autre chose, et reste ancré et figé dans ses habitudes, qu'elles soient bonnes ou mauvaises. Ici, il s'agit des mauvaises : ces enseignes renvoient à l'idée d'une surconsommation et de l'immédiateté, les vices plus décriés de la société du XXIe siècle. C'est ce que dira d'ailleurs le narrateur, qui n'est autre que le héros, Roy McBride :

¹⁴² « La Lune de la Terre, là où le monde entier se rassemble. »

¹⁴³ KALOGRIDIS, Laeta, *Altered Carbon*, d'après le roman de Richard K. Morgan, Mythology Entertainment; Phoenix Pictures; Skydance Television, 2018-2020

¹⁴⁴ KALOGRIDIS, Laeta, *Altered Carbon*, Mythology Entertainment; Phoenix Pictures; Skydance Television, 2018-2020, épisode 4, saison 1 [00:28:14] (photogramme n°15)

Tous les espoirs que nous fondions dans les voyages spatiaux se réduisent maintenant à des comptoirs de boissons et des boutiques de t-shirt. Une simple reproduction de ce qu'on cherchait à fuir sur Terre. Nous sommes les vampires du cosmos.¹⁴⁵

En cherchant à fuir le chaos de la planète d'origine : guerre, surconsommation, racisme etc., ce même chaos a suivi les hommes dans la tentative de réunification grâce à la fondation d'un espace nouveau. Face à cet échec, des structures ont été mises en place pour pallier ces dysfonctionnements : les « Comfort rooms » sur Mars notamment. Il s'agit d'une petite pièce avec un lit, sur les murs sont diffusées des images, ce sont des ersatz de lieux aimés communément des hommes : des lieux apaisants comme un jardin avec des fleurs et des abeilles, ou encore les vagues d'un océan. Ce nom de « comfort room » indique qu'il est nécessaire d'être réconforté. En effet, le héros arrive dans cette station martienne qui se présente d'emblée comme un lieu hostile : les lieux ne sont pas accueillants. Les bâtiments sont froids, faits de métal et de béton, sans couleur. Ces salles de confort ou plutôt de réconfort contrastent fortement avec le reste des lieux. Elles semblent inappropriées tant elles semblent factices. Elles ne font pas l'effort de représenter un soupçon de réalité comme le jardin de *High Life* ou encore les îles grecques de *Latium*, qui étaient composés réellement de



Photogramme n°16

matière. Ici, il ne s'agit pas de matière, mais de simples images, à la manière de celles que recevait le vaisseau de *High Life* pour apaiser les passagers ou les reconnecter à un

¹⁴⁵ GRAY, James, *Ad Astra*, 20th Century Fox, 2019 [00:23:27]

semblant de réalité terrienne. Dans ce plan large¹⁴⁶, la femme qui se tient entre les deux images de l’océan est née sur Mars, elle n’a jamais connu réellement la Terre. Elle se tient entre deux murs où est projeté l’océan. Cette mise en scène la replace dans sa planète d’origine en la positionnant entre les vagues, mais c’est un remplacement factice qui se lit dans la scission que représente le rectangle de la porte. Ce rectangle est aux couleurs de rose orangé et rappelle la couleur du sol martien, son lieu de naissance. Cette femme est donc coincée sur ce sol de naissance et coincée entre les images de la planète d’origine de son espèce. Elle ne porte pas d’uniforme mais ses vêtements traduisent une absence de personnalité propre, ils sont simples, sombres et austères, symbole de l’absence de repères personnels et identitaires. Ce qui devait être une amélioration de l’humanité a laissé place à une nouvelle génération totalement déconnectée de leur terre première qui ne semble appartenir à aucun monde. Cette génération est apatride, elle n’appartient pas à la planète Terre mais ne peut pas appartenir à la planète Mars car celle-ci ne peut rien offrir à l’humanité, si ce n’est un tremplin pour de nouveaux horizons. En étant seulement une terre de passage, Mars ne peut pas devenir un lieu d’habitation. Elle demeure une planète où l’être humain passe et repasse, ne se fixant jamais sur son sol. Les lieux clos des « Comfort rooms » sont censés apaiser grâce aux images de la Terre, mais ces images laissent plutôt une impression de nostalgie, et une sensation d’absurdité tant le décor de la salle ne fait pas l’effort de représenter le réel de manière un tant soit peu fidèle. Ce huis clos va précipiter l’être humain à observer sa nouvelle condition : la conquête martienne n’a rien apporté de bénéfique à son espèce, si ce n’est de créer des générations d’êtres « hors-là », n’appartenant ni à l’ancien monde (la Terre), ni au nouveau (Mars). En créant de telles imitations d’humanité, cette nouvelle civilisation ne peut pas prétendre atteindre un idéal. Pourtant les intentions étaient bonnes et la conquête spatiale avait atteint son apogée en permettant la colonisation de la Lune et de Mars, mais la création d’un nouvel espace à partir d’un nouveau territoire vierge a échoué, se perdant là encore dans l’artificialité.

Au-delà de la recherche d’un semblant d’idéal, le lieu clos cette fois dans les profondeurs, va précipiter des sociétés entières dans de véritables contre-utopies. Dans *Latium*, cela va s’observer avec une espèce marine qui évolue sous la glace, une société violente, très inégalitaire ou la consanguinité a été établie pour préserver les génomes

¹⁴⁶ GRAY, James, *Ad Astra*, 20th Century Fox, 2019, [01:01:49] (photogramme n°16)

forts. Dans *La Nuit des Temps*, il s'agira d'une classe sociale du peuple Gondawa : les gardes blancs de la Police du Conseil, une unité présentée comme « froide, efficace, sans émotion ». Ces peuples vivent tous deux dans les profondeurs. Dans *La Nuit des Temps* :

Ils étaient élevés et entraînés dans un camp spécial au-dessous de la 9^e Profondeur, au-dessous même du complexe des machines immobiles. Ils ne montaient jamais à la Surface, rarement au-dessus des machines. Leur univers était celui du Grand Lac Sauvage dont les eaux se perdaient dans les ténèbres d'une caverne inexplorable.¹⁴⁷

Dans *Latium* :

Ils commencèrent à apercevoir les habitants des lieux. Longilignes et pâles, adaptés aux grandes profondeurs avec leurs yeux que la moindre lumière transformait en miroir, aux muscles allongés, tout en puissance sèche et nerveuse. Ils allaient en petites troupes de cinq ou six, affairés à semer, creuser, capturer de vastes quantités de poissons à l'aide de grands filets — qu'ils frappaient ensuite à coups de gourdin pour assommer leur pêche.¹⁴⁸

Se dessinent dans ces deux extraits le *topos* des profondeurs, dans l'imaginaire il constitue un espace angoissant. Dans l'imaginaire religieux, c'est l'espace des morts et des Enfers (du latin *infernus*, qui signifie « ce qui est en-dessous »). Dès la période mésopotamienne, une dichotomie entre le haut et le bas s'éclaire : l'En-Haut régi par les dieux du monde vivant et l'En-Bas régi par les dieux des morts¹⁴⁹. Ces enfers seront représentés dans la littérature mésopotamienne, notamment dans la *Descente d'Ishtar aux Enfers* :

En la Demeure où les arrivants
Sont privés de lumière,
Ne subsistant plus que d'humus, alimentés de terre,
Affalés dans les ténèbres, sans jamais voir le jour,

¹⁴⁷ BARJAVEL, René, *La Nuit des Temps*, [1968], Paris, Presses de la Cité, 2010, p. 281

¹⁴⁸ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p. 270

¹⁴⁹ BOTTÉRO, Jean, *Au commencement étaient les dieux*, Tallandier, coll. « Pluriel », Paris, 2012, p. 255

Revêtus, comme des oiseaux, d'un accoutrement de plumage.¹⁵⁰

Une dichotomie qui se poursuivra dans la religion juive où le Sheol est un espace souterrain qui abrite les morts, tout comme l'Enfer dans le christianisme, qui se veut également lieu de punition infini. Les profondeurs sont donc condamnées à être mortifères, et les œuvres de science-fiction ne font pas exception à la continuité de ce *topos*. Au lieu de tendre vers un idéal, ce lieu clos va aboutir au contraire à une difformité. Dans *La Nuit des Temps*, on retrouve l'isotopie des profondeurs : « 9e profondeur » où l'adjectif numéral ordinal « 9e » rappelle les étages des Enfers de Dante et indique une notion de hiérarchie tout en signifiant une notion de profondeur importante. Le complément circonstanciel de lieu « au-dessous même du complexe des machines immobiles » insiste sur la distance entre la surface et les abîmes où vivent ces hommes. Ils apparaissent ainsi comme des parias, des hommes placés sous les machines, et donc inférieurs à celles-ci. Cette distance s'accroît avec le nom commun : « leur univers » précédé du déterminant possessif pluriel, indiquant que les habitants de la surface sont si éloignés d'eux qu'ils ne font même plus partie du vaste et même univers. Dans l'extrait de *Latium*, il ne s'agit même plus d'êtres humains, mais d'une espèce hybride de béluga aux aspects humanoïdes. La mise à distance se fait ici par la description de leur corps où on peut lire les effets des abîmes marines : « longilignes et pâles, adaptés aux grandes profondeurs ». Les notions militaires « camp » et « troupes » indiquent une volonté d'organisation martiale, une volonté d'organisation qui défie la bigarrure des lieux clos précédemment observée, faite de libertés et de diversités de style. L'organisation militaire des profondeurs, sous cloche, aboutit donc à une forme de difformité et de violence.

Froide, efficace, sans émotion, la Police Blanche ne se montrait que pour agir. Ses membres étaient choisis par l'ordinateur avant l'âge de la Désignation. Ils recevaient pas de clé, ils n'avaient pas de compte de carte de crédit [...] Ils se battaient, dormaient, mangeaient, se battaient, dormaient, mangeaient. La nourriture qu'ils recevaient transformait en activité de combat leur énergie sexuelle inemployée. Quand le conseil avait besoin d'eux, il en injectait une quantité plus ou moins importante où le besoin s'en faisait sentir, comme un organisme mobilise ses

¹⁵⁰ BOTTÉRO, Jean, *Lorsque les dieux faisaient l'homme : Mythologie mésopotamienne*, Gallimard, coll. « Bibliothèque des Histoires », Paris, 1989, p. 768

phagocytes contre un furoncle, et tout rentrait rapidement dans l'ordre.¹⁵¹

La comparaison avec un mécanisme du corps humain : « comme un organisme mobilise ses phagocytes contre un furoncle » inspire le dégoût et indique ainsi que cette organisation sociétale est malade. Elle cause un dérèglement en refoulant les envies naturelles : « leur énergie sexuelle inemployée ». Leur violence est un palliatif à ce manque, le verbe « injecter » induit un sens proche du vocabulaire médical, comme on injecte un médicament : en déployant leur violence, ils se rétablissent ainsi du manque.

En guise de bâtiments, de minuscules tanières en matière végétale, rondes comme des cocons et agglutinées les unes aux autres, à la saleté déroutante, de même que l'eau, encombrée de débris animaux et végétaux. Et cela grouillait : de nombreuses têtes sortaient de leurs habitations à leur passage, brefs éclairs livides aux yeux brillants, créatures maigres, décharnées, beaucoup marquées, sur leur peau pâle, de traces de violence, cicatrices spectaculaires, plaies ouvertes et suintantes, attirant de petits charognards aquatiques qui ne cessaient de tourner autour pour grappiller une peau morte et ne trouvaient entre eux et leur pitance qu'une main paresseuse.¹⁵²

Ici, la métaphore filée des insectes s'insère à la description de ce peuple : « tanières », « cocons », « cela grouillait », « créatures maigres, décharnées », « petits charognards », « grappiller ». Ce peuple aquatique perd ainsi sa corporalité originale de mammifère marin pour devenir un peuple semblable à des parasites charognards, baignés dans la violence fondée sur le principe de hiérarchie sociale : la loi du plus fort. Si dans *La Nuit des Temps* les membres de l'unité de police sont désignés par un super ordinateur, cette sélection artificielle se fait aussi pour ce peuple aquatique mais par la consanguinité cette fois :

Votre caste maintient ses facultés intactes grâce à l'usage des mariages consanguins. Et votre intelligence ne procède que de votre société dégénérée, de cette tyrannie que vous et vos ancêtres avez imposée à votre race. Les gènes qui conditionnent l'intelligence sont toujours récessifs. Ai-je raison, ô roi ?¹⁵³

¹⁵¹ BARJAVEL, René, *La Nuit des Temps*, [1968], Paris, Presses de la Cité, 2010, p. 281

¹⁵² LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p. 272

¹⁵³ *Ibid*, p. 300

Cette révélation précipite ainsi le tout dans un *locus terribilis*. Ce motif du lieu clos des profondeurs se dessine également dans *Soma*¹⁵⁴: le héros est précipité dans une station sous-marine après un cataclysme nucléaire. Là encore, dans ce semblant de refuge sous cloche, il n'y aura que désolation et ténèbres. Le protagoniste devra ainsi évoluer dans des lieux où les derniers humains se sont transformés en créatures terrifiantes et où la robotique se retourne contre ses créateurs. Le lieu clos dans les abysses ne peut effleurer en aucun cas un semblant d'idéal, brimé d'emblée par le caractère mythique des profondeurs : lieu et place des Enfers.

Le huis clos comme espace théâtral

Cette artificialité des lieux clos va de pair avec une certaine théâtralité qui va encadrer les récits. L'éveil de la nef qui est décrit lors de l'incipit de *Latium* fait penser à la création d'un monde, ou plutôt la renaissance d'un monde qui a subi un cataclysme. La « terre sèche » notamment sous entend que l'eau n'est plus présente depuis longtemps, et sans eau, la vie ne peut pas continuer. Paradoxalement, cette renaissance s'accompagne d'une montée des eaux chaotique : « brutale montée des eaux », dans cette renaissance après l'extinction subsiste toujours une forme de violence. L'ombre de l'apocalypse plane encore, et ce même dans l'éveil de la renaissance :

Un long frisson parcourut les quarante kilomètres d'envergure du Vaisseau : les rares systèmes actifs durant la phase de sommeil sursautaient, comme surpris par une brutale montée des eaux, lorsque la crue change un ruisseau en fleuve, le perd en mille canaux, à travers la terre sèche, et fait fleurir les graines patientes que recèle le sol.¹⁵⁵

En effet, la vie est déjà présente, elle est en sommeil : « Les graines patientes que recèle le sol ». Cette nature n'attendait qu'un souffle de vie pour renaître. Cette vie en sommeil rappelle les cocons d'Eléa et de Païkan dans *La Nuit des Temps*. Ils sont tous deux dans l'attente que quelque chose ou quelqu'un à l'extérieur les ramène à la vie,

¹⁵⁴ *Soma*, Dir. Thomas Grip & Jens Nilsson, Frictional Games, 2015

¹⁵⁵ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome I, p. 17

c'est par une sorte d'intervention divine qu'ils vont être tirés de la glace, après neuf cent mille ans de sommeil, comme cette Nef qui attend des siècles pour s'éveiller. Mais ce qui frappe c'est cette description qui fait également penser à un *deus ex machina*, car les êtres et les choses qui constituent le Latium sont créés par les automates : les noèmes majeurs. Ces derniers ont la capacité de fusionner avec leur nef, et leurs avatars peuplent l'Urbs. Cette capacité de transformation totale, de *micro* à *macro*, fait appel à une notion de transcendance. Ils sont donc au-dessus de « nature ». Ils ressemblent donc eux-mêmes à des dieux. Pour cette raison, "ils descendent" des machines, littéralement. De plus, l'incipit de *Latium* est traversé par la verticalité : « émergeait », « fleurir », « montée des eaux », « poussée du métal », « épiphanie », « surgissement ». Ce mouvement vertical rappelle ce « *deus ex machina* » en latin et « *apo mekhanes theos* » en grec, puisque sur la scène théâtrale antique « les dieux » descendaient du ciel à l'aide de mécanismes, permettant ainsi de résoudre les dilemmes tragiques. Ce « *deus ex machina* » constitue ici une épiphanie : une renaissance, celle de Plautine et de sa nef. C'est ce qui va initier le début de l'histoire. Cette ressemblance au théâtre va encadrer tout le roman. Il y aura de nombreuses occurrences associées au vocabulaire théâtral, et jusque dans le péri-texte où on retrouve un *dramatis personae* au début de l'œuvre qui présente les personnages principaux et leurs fonctions ; une page essentielle aux pièces de théâtre. Une théâtralité qui va accentuer le factice des microcosmes :

Elle donna l'ordre du départ à l'ascenseur. Aucun son n'accompagna leur lente descente dans le puit vertigineux. Les parois révélaient l'étrange nature de ce monde. Après quelques minutes, la roche le cédait au métal, constellé d'appareillages contournés, de câblages épais et de capteurs fichés dans la paroi. Ce petit monde se réduisait à une scène de théâtre, et rien n'y avait de réalité. Othon était un faux dieu, et elle, une fausse princesse. Et chaque événement se réduirait à un artifice, surgi des lourdes machineries qui maintenaient la réalité de ce cosmos miniature.

- *Apo mekhanes theos*, murmura-t-elle.¹⁵⁶

Dans cet extrait, la mention du « *apo mekhanes theos* » formule grecque du « *deus ex machina* » permet de remonter aux origines du théâtre : en Grèce Antique. De plus le syntagme nominal « surgi des lourdes machineries » rappelle ce *deus ex machina*, puisque

¹⁵⁶ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome I, p. 390

Grecs et Latins utilisaient des rouages sophistiqués pour faire apparaître et surgir des figures de dieux ou des personnages qui bouleversaient l'intrigue et permettaient d'apporter une résolution au dilemme tragique, de manière prophétique et parfois quelque peu artificielle. L'isotopie du concret matériel « les lourdes machineries », « roche », « métal », « constellé d'appareillages », « câblages épais » permet de tenir à bout de bras ce monde bancal et artificiel qu'est ce microcosme : ce « cosmos miniature ». Ce champ lexical du concret entre en opposition avec le caractère factice qui règne en ces lieux, permettant davantage de le faire émerger ; tout comme le parallélisme « Othon était un faux dieu, et elle une fausse princesse » permet de mettre en exergue le pastiche de ce monde et de ses acteurs. Les occurrences au passé, à ce qui se rapporte à la Grèce et la Rome antique semblent servir de base solide au récit, mais le vocabulaire théâtral qui lui est constamment rattaché précipite le tout dans une fausseté évidente. Cette fausseté théâtrale qui pèse sur l'œuvre est un moyen de rappeler que les personnages qui peuplent le Latium ne sont que des êtres fabriqués. Si Plautine est « une fausse princesse » c'est parce qu'elle n'est humaine qu'en apparence, sa corporalité voile son véritable être : une automate. Ce vocabulaire théâtral sera omniprésent dans l'œuvre, on compte douze occurrences du terme « théâtre » dans le premier tome, et neuf occurrences dans le second. Le final du roman se termine par la classique formule latine : « acta est fabula », signifiant que la pièce est ainsi jouée et l'intrigue dénouée.

Le déplacement dans l'Espace et l'enfermement dans un lieu enclavé vont opérer une réorganisation des rôles : des parias sur Terre vont pouvoir devenir désormais des maîtres, des robots seront désormais de véritables démiurges faisant eux aussi éclore la vie et des orateurs électrisant les foules. Les automates sont condamnés à reproduire le comportement des hommes grâce à une sorte de *mimesis* théâtrale. Ils imitent constamment les Anciens : imitation des lieux, imitation de la pensée philosophique, imitation du verbe et des caractères. Othon prendra la figure d'un grand orateur devant une plèbe qui acclame son « imperator » :

Le voyant approcher, les créatures massées sur son passage criaient de concert, scandaient le nom du proconsul, et bien d'autres choses : Caesar, Imperator... Parfois même Rex émergeait de mille bouches.¹⁵⁷

¹⁵⁷ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016 Tome II, p.49

La multiplicité des appellations de grades militaires (« Caesar », « Imperator », « Rex ») fait apparaître Othon comme un véritable homme de pouvoir. Le glissement de général de guerre à roi (« rex ») montre une volonté de s'approprier un moment glorieux de l'Histoire en se faisant haut personnage de gloire et de prestige. On assiste ainsi à une véritable *ovatio* d'un chef de guerre :

Quant à Othon, il jouissait. On le vénérât, non à la façon craintive des hommes-chiens, mais d'une manière enflammée, délirante. Pour lui, ils se fondaient en un seul organisme, mû par des passions aveugles, de nature presque religieuse, assurément malsaines. [...] Et, tandis que le héros du jour levait le bras bien haut, paume en avant, et que des bouches innombrables scandaient son nom [...], Plautine ne put retenir quelques larmes silencieuses, qu'elle essuya d'un geste furtif.¹⁵⁸

Othon apparaît ici, par sa posture (« le bras bien haut, paume en avant »), tel un Auguste de Prima Porta¹⁵⁹ qui semble faire une *adlocutio* à ses troupes militaires, montrant ainsi sa puissance et son aura d'orateur. Néanmoins l'isotopie de l'orgueil et la folie va précipiter Othon dans une forme d'*hybris*, un thème récurrent du théâtre antique : « enflammée, délirante », « passions aveugles », « malsaines ». La description des lieux va également coïncider avec l'attitude d'Othon :

Tout autour, bordant chaque côté de la place, les temples et le Sénat élevaient une architecture classique aux pures et parfaites colonnes, mais si nombreuses que l'œil s'y perdait, saisi par le décorum multiplié à l'infini, les dorures de leur statuaire, les vastes dômes de cristal et d'onyx, le vert sombre des jardins suspendus et enclos dans la pierre, l'ébène des marches et des rambardes, les inscriptions dorées des arcades de marbre, et les tours audacieuses, qui jetaient par centaines leur défi au ciel. *Ecce Urbs*. Une Rome prise de folie, abâtardie par l'Orient grec, sublimé par la verticalité des cités du Latium étendu au faite de sa gloire.¹⁶⁰

Cette cité recréée va embrasser les caractéristiques architecturales du faste et de la démesure qui vont se lire grâce à la diversité des matériaux précieux : « cristal », « onyx », « ébène », « marbre », « dorures ». Les termes liés à l'opulence : « multiplié à

¹⁵⁸ *Ibid*, p. 51

¹⁵⁹ statue d'Auguste, vers 20 av. J.-C., découverte à Prima Porta en 1863

¹⁶⁰ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p. 52

l'infini », « vastes », « si nombreuses », « par centaines » traduisent un excès d'abondance, tandis que les adjectifs mélioratifs « pures et parfaites » induisent une notion d'absolu poussée à son paroxysme. De plus l'évocation des « jardins suspendus et enclos dans la pierre » rappelle l'une des sept merveilles du monde antique : les jardins suspendus de Babylone, faisant ainsi exister matériellement un lieu mythique. Enfin, la dernière évocation des « tours audacieuses » qui jettent « leur défi au ciel » n'est pas sans rappeler l'orgueil de la construction de la Tour de Babel dans le Livre de la Genèse, érigée pour toucher le ciel et ainsi faire entrer ses bâtisseurs dans la postérité ; une élévation reprise dans le second paragraphe : « la verticalité des cités du Latium ». Ce paragraphe va d'ailleurs former une critique envers cette *hybris* architecturale en s'ouvrant sur « Ecce Urbs », formule attribuée aux grandes villes rayonnantes, mais qui semble ironique ici car elle est suivie de « une Rome prise de folie » ; l'article indéfini « une » va mettre en distance cette ville, mais aussi signifier qu'elle en est une parmi d'autres, et notamment une copie de l'originale. Finalement, ce simulacre de Rome en proie à l'*hybris* est un miroir de l'orgueil démesuré d'Othon.

Cette *mimesis* n'est pas uniquement le propre de *Latium*. Dans *High Life*, les personnages tentent de reproduire la vie courante de l'humanité et de son organisation sociale. Cela est empêché par qui ils sont, leur essence même : ils sont des prisonniers condamnés à mort. Leur personnalité est entachée par leurs crimes. C'est donc une reconstruction sociale vouée à l'échec dès le début. Pourtant une sorte de hiérarchisation sociale se dessine : Dibs, en tant que médecin est porteuse du savoir. Ce savoir va lui permettre d'adopter une position hiérarchique supérieure à celle des autres membres du vaisseau. Elle oblige les hommes à donner leur sperme, tandis que les femmes sont soumises à sa volonté d'être le réceptacle de ses expériences : elles sont le ventre qui doit récolter et faire naître la vie. Ce sont toujours des rapports de force qui se dessinent à travers le viol notamment : un des hommes va tenter de violer Boyse, ce qui conduira à son meurtre précipité par une escalade de violence. Dibs se fait maître du vaisseau : elle avilit les membres du vaisseau en versant une drogue dans l'eau : « Dibs increased the dose when she wanted us at her mercy »¹⁶¹. Elle va avoir un rapport non consenti avec Monte, dans le but de récolter sa semence, car il est le seul à ne pas vouloir participer à l'expérience et refuse ainsi toute forme de sexualité. Il est le

¹⁶¹ « Dibs augmentait la dose quand elle voulait qu'on soit à sa merci. »

seul homme inaccessible, et évidemment le seul que Dibs veut réellement. Sa quête de chasteté précipite le désir de cette femme et en fait le donneur génétique idéal : le seul qui ne se laisse pas aller au plaisir charnel, le seul qui se contient et se conforme à ce mode de vie presque religieux. Celui qui a atteint une nouvelle forme de sagesse en se débarrassant de ses passions et qui accepte une vie bucolique où le travail de la terre est sa préoccupation première. Avant l'acte, elle semble se mettre en chasse. Ce plan large¹⁶² montre Dibs de dos, les cheveux détachés, comme lorsqu'elle se prépare à se masturber dans la salle prévue à cet effet. C'est un symbole de féminité mais également de retour au naturel, à une liberté sauvage. Elle se transforme non plus en femme scientifique mais en femme en quête du mâle qui lui permettra de devenir



Photogramme n°17

mère. Elle transcende l'expérience scientifique en se faisant elle même sujet de l'expérience, non plus seulement observatrice. Elle est en chasse car elle marche sur la pointe des pieds et les pieds nus pour ne pas être entendue. Cette nudité la rapproche davantage du naturel. Les traces de sang sur le mur sont les témoins d'un lieu où la violence règne, un lieu où il est possible d'être le prédateur de quelqu'un de plus faible. Elle crée son espace de chasse, son microcosme idéal de « savant fou » où le seul mot d'ordre est la reproduction. Elle va donc en quête du mâle aux gènes parfaits afin de faire concevoir l'enfant parfait. Les questions de consentement sont totalement abolies. Elle va commettre le crime de viol sur deux personnes, pas seulement sur Monte, mais sur la génitrice parfaite également : Boyse. Elle récoltera le liquide séminal de Monte pour inséminer cette dernière en plein sommeil. Elle privera ensuite la mère de son enfant, se l'appropriant et l'appelant « my baby » puisque c'est elle qui a réussi à

¹⁶² DENIS, Claire, *High Life*, Alcatraz Film, Pandora Film, 2018, (photogramme n°17)

réunir les deux êtres parfaits pour la concevoir, et puisque c'est elle qui, finalement, a accompli l'acte sexuel avec Monte. Dibs vit pour son expérience, pour son but absolu, elle vit pour elle-même et exclut les autres.

L'individualisation effrénée de l'Un conduit à un empire d'atomes qui se rejettent, collision des Uns, des unités fermées qui s'affrontent en une forme qui est d'ailleurs déjà comme un précurseur social. Le « pour-soi », comme un ensemble de nombres fixes, se distribue ainsi dans une atomisation de la quantité, égrène des cycles, ceux des empires.¹⁶³

Elle va en effet créer son empire dans ce lieu minuscule où elle règne en maître, rejetant la collectivité forcée, ou plutôt utilisant cette collectivité comme moyen de servir son individualité. Elle va de cette manière créer un nouveau cycle de vie, un nouvel empire dans cet espace clos qu'elle a re-dessiné à sa manière. Elle fait de l'espace un théâtre où elle se fait metteur en scène. Son monde, réduit désormais au vaisseau, devient la scène du théâtre. Dans cette scène¹⁶⁴, elle inverse les rôles de domination : elle profite du sommeil de l'homme en se positionnant au-dessus de lui. Ses cheveux très longs et détachés pour l'occasion sont un symbole très net de la



Photogramme n°18

féminité, féminité dominante et initiatrice du viol. Pourtant la position qu'elle adopte sur Monte se veut rassurante, presque maternelle. Il y a d'abord le regard qu'elle porte sur lui : c'est un regard qui exprime le désir, mais qui exprime également une certaine douceur. La couleur bleutée de la lumière contrecarre la douceur apparente de Dibs,

¹⁶³ MARTIN, Jean-Clet, *Logique de la science-fiction, de Hegel à Philip K. Dick*, Les Impressions Nouvelles, p. 93

¹⁶⁴ DENIS, Claire, *High Life*, Alcatraz Film, Pandora Film, 2018 [01:07:08] (photogramme n°18)

puisque c'est une nuance froide. La blancheur de sa blouse de scientifique est souillée par le bleu glacial de cette lumière qui imprègne toute la pièce. Le blanc qui est une couleur immaculée est désormais entaché par la lumière teintée de bleu. Cette souillure colorimétrique va, par extension, représenter symboliquement celle que va faire subir Dibs à Monte. C'est de la violence que va naître la vie puisque le rapport entre Dibs et Monte va donner lieu à une naissance : celle de Willow. Anciennement matricide, elle est désormais déesse de la fécondité, celle qui règne désormais en maîtresse de la vie, divinité chasserresse où elle évolue près du *hortus conclusus* du jardin. Une divinité qui utilise l'essence de vie du mortel Monte pour arriver à ses fins. Il faut noter qu'elle ne se retrouvera jamais dans le jardin, c'est un lieu qui lui semble interdit. Elle est un être exclu du naturel car elle se range du côté de l'*artificillia* : elle sélectionne de manière artificielle les génomes forts pour créer l'être ultime. Elle scellera ainsi le destin de Boyse en l'inséminant avec le sperme de Monte, faisant ainsi de Boyse une mère, contre sa volonté. On retrouve dans ce plan large¹⁶⁵ (photogramme n°19) le même éclairage bleuté que la scène précédente avec Monte, seulement ici la position de Dibs n'est pas maternelle, il n'y a pas la même douceur apparente dans ce geste de fécondation. Cet acte est médical, froid et détaché de tout sentiment. Dans le mouvement de cette jambe soulevée par-dessus son épaule, il faut y voir de la praticité avant tout épanchement émotionnel, une façon de mieux dégager le champ de vision du médecin pour mieux pratiquer l'acte médical, faisant de Boyse une de ces patientes,



Photogramme n°19

mais trahie dans son sommeil par un acte non désiré. Le visage de Dibs est presque effacé par l'obscurité, la privant de toute humanité ; c'est plutôt la blancheur de sa

¹⁶⁵ DENIS, Claire, *High Life*, Alcatraz Film, Pandora Film, 2018 [01:10:42] (photogramme n°19)

blouse médicale qui ressort ici, faisant ainsi ressortir le personnage du médecin, plutôt que celui de la femme. Une blancheur tout à fait relative, puisqu'elle est là aussi souillée de lumière bleue, une teinte plus obscure que la scène avec Monte, ce qui pourrait être un signe des conséquences de cet acte : en faisant de Boyse une mère, un rôle attribué de manière forcée, elle précipitera Boyse dans une détresse inouïe. Cette dernière connaîtra un destin funeste en se précipitant dans un trou noir. Un suicide qui découle sans doute de sa détresse après son accouchement : elle lui enlève Willow dès la naissance pour s'occuper d'elle en se substituant mère à sa place. Le rôle de mère lui est donc attribué mais immédiatement repris pour que Dibs puisse ainsi choisir ce rôle, tel un metteur en scène qui s'approprie le meilleur rôle en se faisant lui-même acteur de sa pièce de théâtre. Un rôle qu'elle pense s'attribuer de droit, puisqu'après tout c'est elle qui a sélectionné les gènes idéals et a réussi à faire éclore la vie dans un espace où les radiations empêchaient jusqu'alors cet accomplissement. Dans ce plan rapproché¹⁶⁶ (photogramme n°20), le symbole du lait maternel, coulant sur le corps de Boyse permet de mettre en évidence un manque : celui de son enfant qui lui a été immédiatement enlevé par Dibs après la naissance. Dans de nombreuses



Photogramme n°20

représentations picturales (*Ma nourrice et moi* de Frida Kahlo¹⁶⁷, *Aline allaitant son fils* d'Auguste Renoir¹⁶⁸), une femme est toujours représentée avec un nouveau-né lorsqu'il s'agit de lait maternel, c'est la suite logique de l'accouchement. Si l'enfant n'est pas

¹⁶⁶ DENIS, Claire, *High Life*, Alcatraz Film, Pandora Film, 2018, [01:21:12] (photogramme n°20)

¹⁶⁷ KAHLO, Frida, *Ma nourrice et moi*, 1937

¹⁶⁸ RENOIR, Auguste, *Aline allaitant son fils*, 1890

allaité par la mère qui n'a pas assez de lait maternel, il l'est par une nourrice, mais ici ce n'est pas le cas de Boyse qui « déborde » de lait. Cette représentation à l'antipode du naturel ne fait que rappeler que la grossesse de Boyse est issue de deux actes contre-nature : un double viol perpétré par Dibs qui semble régner en maître et organiser les rôles des personnages comme s'ils étaient des personnages de papier. En ayant forcé ainsi la nature en récoltant la semence et en choisissant un réceptacle viable, Dibs va se croire légitime pour assumer ce rôle de mère à la place de Boyse, qui n'était qu'un ventre fonctionnel. Telle une mère qui observe son enfant avec bienveillance et amour, elle va regarder avec tendresse Monte apprendre à Willow à faire ses premiers pas. Le bas du corps sera d'abord mis en avant dans un gros plan¹⁶⁹ où seuls les pieds de Willow et Monte seront sur l'image, le reste du corps étant hors champ. Cette



Photogramme n°21



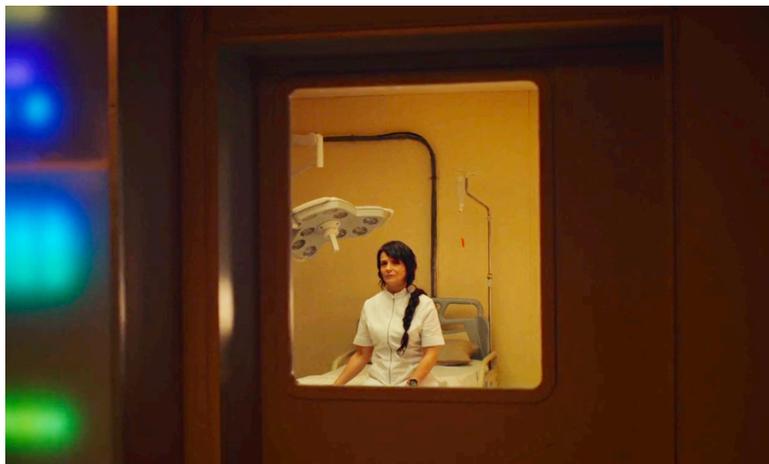
Photogramme n°22

disposition accentue l'idée de transmission du savoir qui passe par l'apprentissage de la corporalité. Dans un jeu de champ et contre champ¹⁷⁰, le présent va entrer en collision avec le passé car la vision de Dibs n'est en fait qu'un souvenir du passé. Elle est assise sur un lit médical, derrière une porte vitrée. Ses cheveux sont cette fois attachés, symbole de retenue : elle n'est plus la femme sauvage mais est désormais la mère qui veille sur sa fille. Elle est bienveillante¹⁷¹ et observe la scène des premiers pas de l'enfant, fière de sa réussite, fière de son œuvre. Monte semble jeter des regards complices et souriants au hors champ, ce qui signifierait qu'il regarde la mère de sa fille et répond à son regard bienveillant. Dans une sorte de réorganisation du scénario voulu par Dibs, ce jeu de regard en hors champ et plan rapproché laisse la possibilité à

¹⁶⁹ DENIS, Claire, *High Life*, Alcatraz Film, Pandora Film, 2018, [00:26:31], (photogramme n°21)

¹⁷⁰ *Ibid*, [00:26:51] (photogramme n°22)

¹⁷¹ DENIS, Claire, *High Life*, Alcatraz Film, Pandora Film, 2018, [00:26:54] (photogramme n°23)



Photogramme n°23

une réalité alternative : il brouille la temporalité et fait coexister un temps où Dibs serait encore en vie, et non plus violente cette fois, mais porteuse d'une douceur maternelle.

En réorganisant cet espace Dibs va créer une difformité latente. Willow, désormais devenue adolescente, reproduira le comportement de Dibs : elle viendra s'immiscer dans le lit de son père pendant son sommeil, sans son consentement. Elle dormira au-dessus de lui, collée à son corps. Une scène qui rappelle très exactement le viol de Dibs sur Monte. Les taches de sang qu'elle laisse sur les draps indique qu'elle a atteint l'âge de la puberté, qu'elle est donc prête à concevoir elle aussi. Néanmoins, le seul être humain masculin qu'elle n'ait jamais connu est son père : c'est sa seule représentation masculine pour incarner aussi bien le père que l'amant. Il endosse ainsi les deux rôles : père et possible amant. Willow dira d'ailleurs « I have everything I want here. »¹⁷² Cet espace enfermé où seuls deux êtres existent désormais : un homme et une femme laissent place à la recréation de l'humanité, comme dans *La Nuit des Temps* où les deux êtres suprêmes de l'espèce : Coban et Eléa devaient repeupler le monde. Mais ce huis clos est dysfonctionnel, les deux êtres humains de sexes opposés sont père et fille, laissant place à une impossibilité de perpétrer l'espèce. Ils ne pourraient que créer une humanité difforme. Le premier mot que Monte tente d'apprendre à sa fille est « tabou », il le répétera plusieurs fois comme un écho qui le hante. Ce tabou c'est celui de la mort, de son crime du passé qui l'a conduit à être condamné dans ce vaisseau, mais c'est aussi celui du viol qu'il a subi et dont sa fille est née. Ce sera plus tard le tabou de la relation père-fille qui frise les limites de l'interdit. « Break the law of

¹⁷² « J'ai tout ce qu'il me faut ici »

nature and you'll pay for it »¹⁷³ dit Monte après avoir répété à maintes reprises « taboo ». Il fait référence aux paroles de son père qui utilisait cette phrase comme une sorte de parabole. Monte a brisé une première fois les lois de la nature lorsqu'il a commis un meurtre, il les a brisées une nouvelle fois, mais à son insu, en concevant Willow de manière non-conventionnelle. Dès l'enfance de Willow, il sait que leur futur : le sien et celui de sa fille, sera conditionné par ce tabou qui ne sera jamais langagier, jamais matérialisé par les mots, seulement par les images : un gros plan sur la main de Monte qui agrippe des cheveux de manière animale. Sur ce gros plan¹⁷⁴, on ne sait pas à qui ses cheveux appartiennent car le hors champ cache l'identité de ce personnage. C'est un plan qui laisse plutôt penser à un acte sexuel. Le spectateur ne peut pas savoir qu'il s'agit de sa fille avant un autre plan qui montre le visage interdit de Monte quand il réalise que c'est en réalité sa fille dont il a agrippé les cheveux et qui se tient contre lui dans son sommeil. Ce très gros plan montre à la fois des cheveux et une main éclairée à moitié, laissant toute une partie dans l'obscurité. C'est une lumière jaune et chaude qui contraste avec la lumière bleue qui éclaire généralement les lieux du vaisseau. Cette nuance jaune s'oppose à la froideur du bleu de la scène de viol par Dibs, ce serait donc un rapport consenti cette fois, et non forcé. C'est ce qui va rendre la scène d'autant plus inacceptable pour Monte, il a inconsciemment voulu dans son sommeil s'accrocher à ces cheveux et donc éprouver du désir pour cette chevelure qui se révélera ensuite être celle de sa fille. Il y a donc une continuité du tabou : sa fille née



Photogramme n°24

d'une relation forcée, enlevée à sa mère, qui désormais est désirée par son père. C'est

¹⁷³ « Brise les lois de la nature et tu en paieras le prix »

¹⁷⁴ DENIS, Claire, *High Life*, Alcatraz Film, Pandora Film, 2018, [01:13:33] (photogramme n°24)

un cycle infernal de l'interdit qui est né dans la violence. Cette relation strictement interdite ne peut que précipiter le récit dans une fin certaine : se dessine l'impossibilité de perpétrer l'espèce humaine, c'est donc la fin des temps. Conscients de cette fin funeste, Monte reprend son agentivité et préfère ainsi précipiter sa fille et lui dans un trou noir, préférant l'inconnu et la mort probable que cette fin déjà écrite par Dibs.

CHAPITRE 3 : LA TENTATIVE D'UN RETOUR À UN « ÂGE D'OR SCIENCE-FICTIONNEL »

Si les tentatives de retour à un idéal ont jusqu'ici échoué dans la force matricielle des lieux clos, il semble qu'une nouvelle forme de force va permettre aux récits de tendre vers un âge d'or.

En vertu des cycles

*S'il existe un nombre infini de forces, dont chacune peut varier à l'infini en intensité, en prenant l'une d'elles comme norme, le nombre des différents univers possibles est infini lui aussi.*¹⁷⁵

Créer de nouveaux mondes dans le néant, voilà un projet vertigineux auxquels nos récits de science-fiction s'adonnent ; ce projet puise sa force créatrice dans une lutte effrénée pour contrer le vide, ce que définit ici Jean-Clet Martin :

La science-fiction a pour matière atomes et corpuscules, étoiles et galaxies. Elle en parcourt les heurts, elle en épuise les bifurcations. Et dès qu'il y a atome, il ne se densifie, il ne se condense qu'au sein d'un vide plus profond, un vide plus large, une expansion sans frein. L'expansion galopante de l'univers trouve sa raison dans l'unité que conquiert chaque chose en produisant un vide à traverser et à remplir, en le repoussant. L'atome fabrique son unité dans le rejet des espaces infinis.¹⁷⁶

La science-fiction utilise à foison ces notions de *micro* (l'atome) et de *macro* (l'univers, l'Espace). Pour subsister, le *micro* va puiser dans la force de vie du *macro*, il va remplir le vide, mais le fait-il vraiment *ex nihilo*? Si, comme nous l'avons vu précédemment, il est

¹⁷⁵ ASIMOV, Isaac, *Les Dieux eux-mêmes*, [1972], trad. Jane Fillion, Paris, Gallimard, 2002

¹⁷⁶ MARTIN, Jean-Clet, *Logique de la science-fiction, de Hegel à Philip K. Dick*, Bruxelles, Editions Les Impressions Nouvelles, 2017, p. 96

possible de reconstruire sur les ruines du passé qui rappellent inévitablement un temps glorieux : « Naguère, les poètes romantiques sont venus se délecter de la mélancolie des ruines qui leur racontaient *des âges dont l'histoire a perdu la mémoire*. »¹⁷⁷, c'est la persistance du passé qui va insuffler une nouvelle force aux récits. Au-delà de l'élémentaire contemplation romantique, les narrations vont aller plus loin en se parant de motifs persistants de l'Histoire. Cela se retrouve d'emblée dans le péri-texte avec les titres *Ad Astra* et *Latium* qui, avec leurs origines respectivement grecques et latines, ouvrent la voie à des univers empreints de mythologie antique. La persistance du monde gréco-romain s'infiltré jusque dans le nom du vaisseau du héros qui porte le nom de « Cepheus » : dans la mythologie grecque c'est le nom du roi d'Éthiopie et le père de la princesse Andromède. Particulièrement dans *Latium*, les termes anciens se trouvent dans leur forme de langage d'origine, sur fond d'hypotexte antique : le mythe de Tite et Bérénice. Il s'agit d'une réappropriation des grands textes littéraires, ce que Genette définit ainsi :

L'hypertextualité désigne toute relation « unissant un texte B (que j'appellerai hypertexte) à un texte antérieur A (que j'appellerai, bien sûr hypotexte), sur lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle du commentaire.¹⁷⁸

Le texte ainsi, ne se ferait-il pas, dans son essence « empruntée » au monde antique, un *locus amoenus* à part entière? Le texte va ainsi se parer de nombreux hypotextes anciens : ceux des mythes et de la littérature. Il va devenir tel un lieu où il sera possible d'y lire, en strates, les marques du passé. Bertrand Westphal parle de « stratification » des lieux :

La ville, espace humain par antonomase au XX^e siècle et en ce début de XXI^e siècle, est un compossible de mondes que définit leur continuité. La ville, comme tout espace humain, qu'elle subsume, est un archipel à la fois un et pluriel. L'analyse géocritique s'astreindra à sonder les strates qui la fondent et l'arriment à l'Histoire, lui confèrent son histoire. En coupe synchronique, il lui incombera de l'aborder dans sa non-simultanéité. L'un des enjeux majeurs de la géocritique est de conduire l'observateur à considérer ce qu'il regarde ou reproduit dans toute sa complexité. En

¹⁷⁷ MAULPOIX, Jean-Michel, *Chutes de pluie fine*, Paris, Le Mercure de France, 2002, p. 52

¹⁷⁸ GENETTE, Gérard, *Palimpsestes*, Paris, Seuil, Points Essai, 1982, p. 13

d'autres termes, l'espace doit cesser de lui paraître évident. Ce que l'observateur perçoit devient indice d'une compossibilité dont, justement, il lui faudra définir la continuité. Mais, en tout état de cause, si la continuité est symbolisée par une ligne, cette ligne est une ligne de fuite. Face au temps, dans le temps, l'espace humain est un jardin aux sentiers qui bifurquent à gauche, à droite, en haut, en bas. Une pure arborescence.¹⁷⁹

On peut considérer nos textes comme de véritables « espaces » dont il faudra « sonder les strates », et ainsi faire de nos récits des lieux clos à part entière. L'étude des hypotextes contenus dans ces strates conduit à envisager les narrations comme des cycles ayant pour force la circularité : en somme, une force centrifuge, vectrice de création. Cette circularité va précipiter les récits vers le renouvellement de l'âge d'or, puisque ce mythe est lui-même basé sur le renouveau.

La science-fiction permet notamment cet égrenage des cycles, le motif post-apocalyptique appelle les récits à la reconstruction. Mais si nous avons vu précédemment que la plupart des imitations tenaient plutôt de l'*eidolon*, comment ces imitations pourraient tendre vers un *eikon*, une *mimesis* fidèle? Puisque la recréation de microcosme dans ces lieux clos semble avoir créé des simulacres, on présuppose alors qu'il faut chercher l'*eikon* dans des espaces différents. Non dans les lieux clos du récit, mais dans les forces centrifuges du texte ; c'est-à-dire les hypotextes mythiques et littéraires : dans ce qu'on appellera la « réappropriation ». Se réapproprier les anciens, c'est accepter que le passé puisse exercer sa force sur des récits pourtant inscrits dans un futur plus ou moins lointain. Force est d'ailleurs de constater que l'ensemble des œuvres qui suivent la même trame narrative s'appellent « des cycles », la science-fiction n'y échappe pas. Puisque le contexte spatio-temporel est autre, le genre est vecteur de créations de mondes complexes, et permet ainsi de faire éclore des œuvres riches au volume important ; on parle ainsi du cycle de *Fondation* d'Isaac Asimov, du cycle des *Cantos d'Hypérion* de Dan Simmons, ou encore le cycle des *Guerriers du Silence* de Pierre Bordage. Comme nous l'avons cité précédemment, les récits se parent dès le péri-texte d'une réappropriation des anciens par leurs titres : *Latium*, *Ad Astra*, tout comme le fait le roman de space-opéra *Hypérion* qui puise sa source dans deux substrats littéraires: à la fois dans la mythologie grecque en faisant référence au titan Hypérion,

¹⁷⁹ WESTPHAL, Bertrand, *La Géocritique: Réel, fiction, espace*, Editions de Minuit ; Édition du Kindle, p. 227

dieu de la lumière céleste, mais également au poème épique de John Keats « Hyperion » ; en étant à la fois hypotexte de Simmons et hypertexte du mythe lui-aussi. Au-delà des titres, les trames narratives reprennent de grandes épopées antiques. *Ad Astra* se réapproprie notamment la quête de Télémaque : au-delà d'Ad Astra (vers les étoiles), il ira « Ad Patres » : vers les pères, puisque c'est une quête familiale, dans le but de renouer avec l'amour paternel, soit une tentative de retrouver l'âge d'or de l'enfance. C'est aussi une quête des origines vers ses ancêtres. En entreprenant ce voyage initiatique, il va partir à la conquête de l'Espace mais également à la reconquête d'un père disparu, tout comme Télémaque à la recherche de son père Ulysse. Roy McBride apparaît comme un homme solide mentalement et physiquement : il est d'un calme olympien et doté de connaissances suffisantes lui permettant de s'aventurer seul dans l'Espace et de manier des engins sophistiqués. On se demande pourquoi un tel être humain aurait encore besoin de la validation de son père. Cette quête initiatique semble inévitable, comme si l'hypotexte de Télémaque précipitait une force de fuite en avant (vers son père et son vaisseau), mais toujours enfermée dans un cycle. De plus, le projet Lima rappelle les « Limes », nom donné aux fortifications de l'Empire romain. Le terme se traduit par deux significations : la première est la frontière ou limite, du côté plutôt de la fortification et du lieu protégé. L'autre définition signifie « chemin » ou « route », le chemin vers des territoires à conquérir. Pour Clifford McBride le rêve tient du côté de la conquête d'une nouvelle civilisation, il explore ainsi les confins de l'Espace à la recherche du moindre signal étranger, signifiant qu'une autre forme de vie existe. Il s'engage donc dans les limes d'une conquête cette fois spatiale, et non plus terrestre. Mais ce motif de la fortification nous renvoie également à la forme close des textes : cela laisse entendre que ce récit serait lui aussi un probable *locus amoenus* ou *locus terribilis*. Ces réappropriations hypotextuelles se retrouvent dans de nombreuses œuvres de science-fiction, notamment dans la série *Altered Carbon*. Dans cet univers cybperunk, le lieu clos de l'hôtel va être un refuge pour le héros Takeshi Kovacs. Au « Raven Hotel », le tenancier¹⁸⁰ est un automate qui ressemble fortement à Edgar Allan Poe (d'où le nom Raven Hotel si on se souvient de son poème « Le Corbeau », il est aussi appelé le Nevermore, terme répété dans le poème de Poe). Son esthétique ressemble à celle du XIXe siècle et contraste fortement avec la

¹⁸⁰ KALOGRIDIS, Laeta, *Altered Carbon*, d'après le roman de Richard K. Morga, Productions; Mythology Entertainment; Phoenix Pictures; Skydance Television, 2018-2020 (photogramme n°25)



Photogramme n°25

mégalopole du dehors qui a perdu toute identité. Cette esthétique rappelle notamment le bar art-déco du film *Passengers* où un androïde est également maître des lieux.

Si les lieux clos de *Latium* sont teintés de fausseté et se perdent parfois dans l'artificialité, ils n'en restent pas moins des lieux superbes où l'uchronie a permis la préservation des arts à travers l'histoire. Si les lieux paraissent si bigarrés c'est parce que les civilisations grecques et latines ne se sont pas effondrées mais ont au contraire élargi leur puissance, au point de régner en maître sur les autres civilisations, en les absorbant :

Le souvenir se perdait dans les brumes des légendes. Il datait de l'orée de la grande expansion de l'Humanité. Selon les lois éternelles de l'histoire humaine, la troisième Res Publica avait remplacé un Imperium épuisé. Avec elle commençait une époque de belles pensées et de grandes réalisations, un âge d'or. L'homme s'appêtait à quitter son berceau. Déjà, sans le vouloir, par accumulation, il avait créé un réseau planétaire, fait de millions de machines quasi pensantes, vouées aux calculs rudimentaires et aux échanges de données, humbles ancêtres des glorieux princes de la sphère épanthropique.¹⁸¹

Et, tout autour, du côté des occupants de cette sublime antichambre, un spectacle comparable frappait l'œil : à une évocation murale correspondait, autour d'elle, un visage, noble et gracieux, une pose théâtrale ou un drapé sinueux. Plautine, minuscule, observa ainsi les princes et les princesses à l'androgynie troublante, aux formes délicieuses et affirmées, aux hanches dont les ceintures d'iridium et d'émaux cachaient à peine la voluptueuse sexualité. Et les têtes s'ornaient de plumes aux reflets

¹⁸¹ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome I, p. 165

glacés et d'impossibles diadèmes, dans cette foule de seigneurs à demi-nus, plus grecs que latins, plus byzantins que grecs, dont les chuchotements montaient, à son passage, multipliés par l'écho des voûtes.¹⁸²

Dans ces *loci amoeni* en lieux clos, la grandeur du monde antique est ainsi préservée. L'uchronie permet de dépasser le sentiment de grandeur perdue. Ce thème de la grandeur du passé apparaissait notamment avec *Les Antiquités de Rome* de Joachim Du Bellay où le poète exprime ses regrets face à une Rome détruite, qui n'a pas résisté aux ravages du temps et à son déclin. Si dans *Latium* l'humanité a disparu, elle s'est éteinte en pleine grandeur, dans son âge d'or. Les automates vont s'appuyer sur leurs connaissances immenses des arts, de la philosophie et des sciences des humains qui les ont précédés : « Par son habilité et sa connaissance du répertoire classique, émerveillait les yeux des seigneurs passant dans les alentours. »¹⁸³ Cette uchronie va ainsi être doublement vectrice de circularité : les Intelligences reproduisent les caractères d'une humanité ayant atteint un âge d'or dans la puissance scientifique tout en ayant survécu à la chute de l'empire romain.

La *replicatio* de villes majestueuses comme c'est le cas de Rome dans l'Urbs indique une volonté de restituer le passé glorieux des êtres humains. L'*eidôlon* va se heurter à l'*eikon* :

« *Eidôlon* » : du visuel porteur d' *illusion*

Le terme le plus courant pour image, *eidôlon* [εἶδωλον], a pour racine le verbe signifiant voir, par son infinitif aoriste *eidon* [εἶδον]. L'*eidôlon*, c'est ce qu'on voit comme si c'était la chose même, alors qu'il ne s'agit que d'un double : ombres des morts dans l'Hadès (*Odyssée*, XI, 476), sosie d'Hélène créé par Héra (Euripide, *Hélène*, 33), effigie ou portrait, qui met sous les yeux les absents, ou enfin ce qui se montre dans un miroir et qui en réalité n'y est pas. Bref, l'*eidôlon* est du visuel porteur d'illusion, par opposition à l' *eidōs* ou l' *idea* [ἰδέα], de même racine, la *forme* belle et vraie, qui devient chez Platon “ idée ” (*Cratyle*, 89b 3). Epicure a choisi le pluriel *eidôla* pour désigner techniquement les fines enveloppes d'atomes émanées de la surface des objets et qui nous les font voir en pénétrant dans nos yeux (*À Hérodote*, 46, 9); sorte de doubles voyageurs restant invisibles durant leur trajet, et qui sont à l'origine de l'image mentale ou *phantasia*, laquelle permet de valider ou non ce qu'on voit (*ibid.*, 50,

¹⁸² *Ibid*, Tome II, p. 58

¹⁸³ *Ibid*, p.108

2). Le côté de leurre sans consistance d'*eidôlon* a conféré au terme un sens parfois péjoratif, qui se retrouvera dans l'« idole » des Septantes (II Rois, 17, 12) ou les « idolâtres » des iconoclastes.¹⁸⁴

« *Eikon* » : une reproduction fidèle

Le second terme, lui aussi usuel, est celui d' *eikôn* [εἰκών], qui vient de **Feikó*, 'être semblable à'. Le sens principal révèle donc un autre aspect de l'image, d'ailleurs lié au premier, et qui est sa similitude avec l'objet. Les emplois classiques sont analogues à ceux d' *eidôlon*; mais celui de statue ou de portrait précède celui d'image spéculaire ou de fantôme. Or l'effigie conserve toujours quelque chose de son modèle, bien qu'il se présente des degrés dans la *ressemblance*. Platon, quand il divise dans le *Sophiste* l'art de la mimétique, définit l'*eikôn* comme une *reproduction* fidèle, qui conserve strictement les proportions et les couleurs de l'original (235d-e). *Eikôn* évoque donc plutôt le côté positif de *l'imitation*, celui qui s'en tient à ce qui est, et on comprend que le terme ait donné notre *icône* et tous ses dérivés.¹⁸⁵

Nous avons précédemment étudié le simulacre des lieux clos avec *l'eidôlon*, mais certaines imitations se rangent du côté de l'imitation fidèle, du côté de *l'eikôn*, pour permettre d'entrevoir une tentative, réussie cette fois, de revenir à un âge d'or. Les deux espaces clos qui vont finalement réussir à contenir en eux des environnements propices à la conquête d'un âge d'or sont les lieux qui ont été parfaitement conservés du passage du temps. L'œuf est en effet le seul espace où le dehors n'a pas pu pénétrer, où les bribes de l'Apocalypse n'ont pu se frayer un chemin à l'intérieur. Comme le T-Nullum de Bérénikè, les deux espaces sont des chambres de stase : l'une conserve ses occupants grâce à la prouesse technologique du zéro absolu qui permet une conservation parfaite des corps, quant à l'autre grâce à l'arrêt du temps. Plus précisément, le T-Nullum annule le temps :

Un artefact de ce type a la propriété de geler l'écoulement du temps, par manipulation des monades, qui sont les unités spirituelles constitutives du substrat du monde matériel — quoi que cela veuille dire. Cet appareil, pour sa part, devait être capable de maîtriser les effets du temps sur la biologie. Les créatures vivantes à

¹⁸⁴ Vocabulaire Européen des Philosophies, « L'eidolon », URL : https://vep.lerobert.com/Pages_HTML/EIDOLON.HTM, site consulté le 23/03/2022

¹⁸⁵ *Ibid*

l'intérieur de son périmètre devaient cesser de vieillir, mais non de digérer.¹⁸⁶

À nouveau, le monde redeviendrait sensé. Les Intelligences, ces armes ultimes de l'Humanité, trouveraient celui qui, seul, avait le droit légitime de les commander. Et, ce faisant, ils seraient rendus à leur pleine fonction. À nouveau, ils rétabliraient son règne. Ils frapperaient en son nom ceux qui se tenaient à la frontière du Latium. Ils mettraient l'Urbs au pas, lui rendraient sa fonction première de forteresse dédiée à son service.¹⁸⁷

L'Œuf, par son sens étymologique, inspire d'emblée des notions de naissance et de création : un « novum » c'est ce qui contient la vie par essence. Le terme a d'ailleurs conservé la signification latine d'origine, il n'y a pas eu de glissement sémantique entre le terme latin et le sens français actuel. Cette conservation étymologique fait écho à la conservation à l'intérieur de l'Œuf : neuf cent mille ans se sont écoulés et pourtant les corps d'Eléa et Païkan sont intacts, rien n'a changé. Le « novum » c'est également le terme qu'emploie le critique de science-fiction Darko Suvin dans *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*.¹⁸⁸ Le « novum » est un concept de critique littéraire qui signifie ici « innovation » et permet de distinguer les récits de science-fiction vraiment originaux, et les autres qui se placent plutôt du côté de l'imitation d'autres. Par extension, le terme « novum » laisse donc entendre un concept doublement matriciel : les récits science-fictionnels doivent créer la nouveauté, et dans le récit science-fictionnel de Barjavel, le « novum » apparaît en tant qu'objet : l'Œuf. Si tous les lieux clos précédemment étudiés se laissent emporter par l'artificialité et conservent en eux des bribes de chaos du dehors, l'Œuf et le Tempus Nullum semblent y échapper. La raison qui fait de ces lieux des exceptions tient dans le déroulement du récit : le temps passé à l'intérieur est éclipsé, car les millénaires d'attente ne peuvent être mis en récit. Finalement, le chaos va s'immiscer quand le temps se réactive et que l'extérieur va pénétrer à l'intérieur : quand l'équipe scientifique de Simon ouvre l'Œuf d'Eléa, et lorsque Plautine pénètre dans le T-Nullum de Béréniké. Quand le récit se remet en marche dans ces lieux, l'Apocalypse refait surface.

¹⁸⁶ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p. 192

¹⁸⁷ *Ibid*, p. 196

¹⁸⁸ SUVIN, Darko, *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*, Ralahine Utopian Studies, Edited by Peter Lang, 1979

L'ouverture des lieux clos constitue une épiphanie, une révélation. Dans son sens biblique c'est le renouveau, la possibilité d'un salut : autrement dit, un prétendu idéal. De manière paradoxale, le chaos débute pour Eléa quand Simon ouvre son espace clos, mais un âge d'or débute pour Simon qui voit en elle la femme souveraine. Les parties du récit à la première personne du singulier sont les paroles de Simon, ses pensées intimes ; elles vont contaminer le récit et faire peser un poids supplémentaire sur un être déjà dépossédé de son âme-sœur, de son peuple, de sa civilisation et de son monde entier, qui, il faut le rappeler n'avait pas la même configuration géographique : tout lui est absolument étrange et étranger. Simon va tenter de provoquer chez Eléa la possibilité d'intégrer son monde, pour que cette ouverture constitue, pour elle aussi, une épiphanie. Il se sert de la nourriture comme tentative de vaincre l'étrangeté entre Eléa et lui :

J'ai fait venir du Cap, pour toi, des cerises et des pêches. J'ai fait venir un agneau dont notre chef a tiré pour toi des côtelettes accompagnées de quelques feuilles de romaine tendres comme une source.

Les fruits du jardin rappellent les victuailles du jardin d'Eden, dans le *Cantique des Cantiques* 4:13 : « Tes fruits sont un *pardes* de grenadiers, avec les fruits les plus excellents. » et dans l'*Ecclésiaste* 2:5 : « Je me fis des *pardessim* et des vergers, et j'y plantai des arbres à fruit de toute espèce. » La mention de l'agneau fait référence à l'agneau sacrificiel dans la tradition biblique, tandis que la « source » fait écho au motif de la source d'eau supposée dans le jardin d'Eden : « Un fleuve sortait d'Éden pour arroser le jardin, et, de là, il se divisait en quatre bras. Le nom du premier est Pishôn ; c'est celui qui entoure tout le pays de Havilah, où se trouve l'or. »¹⁸⁹. Cette représentation classique se retrouve notamment sur des peintures *Le jardin des délices*¹⁹⁰ de Bosch. Mais ce qui apparaît comme bon à Simon, apparaît en horreur à Eléa : « Vous mangez de la bête !... Vous mangez de l'herbe !... Vous mangez de l'arbre!... »¹⁹¹ et cela va finalement précipiter davantage leur étrangeté respective. C'est pourtant bien dans cette épiphanie que résidait le dessein de l'Œuf : survivre à l'Apocalypse pour traverser le temps et ainsi débiter un nouvel Eden, composé de la femme parfaite et de

¹⁸⁹ Versets 2:10-14 de *La Genèse*

¹⁹⁰ BOSCH, Jérôme, *Le jardin des délices*, peinture à l'huile, entre 1494 et 1505

¹⁹¹ BARJAVEL, René, *La Nuit des Temps*, [1968], Paris, Presses de la Cité, 2010, p. 203

l'homme idéal. Ce substrat biblique devait constituer la panacée contre l'extinction : deux êtres du sexe opposé pouvant ainsi repeupler le monde, entourés des denrées de leur jardin édénique personnel. Mais ces deux âmes ont été choisies par un ordinateur, désignant parmi toute la cité, la femme et l'homme souverains ; le couple d'âmes sœurs qui pourrait faire renaître un nouveau cycle. Cette désignation technologique, et non plus divine, place ce couple du côté de l'*artificilia*. Si le couple Païkan et Eléa a été lui aussi désigné par un ordinateur, leur alliance a pourtant constitué une union parfaite, (contrairement à la désignation de Coban et Eléa pour repeupler le monde) où réside donc la différence entre ces deux programmations et pourquoi l'une d'elle a échoué? L'Apocalypse a constitué une anomalie, et a bouleversé l'ordre des choses : cet ordinateur tente de faire barrage au chaos, ce faisant il élit deux personnages compatibles en matière de données scientifiques mais il ne prend pas en compte les valeurs morales et affectives ; l'amour qui liait déjà Païkan et Eléa, déjà désignés à la naissance. Coban qui ordonne à l'ordinateur de lui trouver une partenaire commet finalement une faute ontologique impardonnable : il se substitue au rôle divin. En se choisissant lui-même Adam et prenant de force Eléa comme sa promise, Coban scelle le destin du futur Eden. En espérant recréer un âge d'or de la civilisation, Coban se rend coupable d'une *hybris* ultime : le crime de se positionner à l'égal de Dieu. En s'insurgeant contre l'oppresseur, figure de divinité scientifique, Païkan va opérer un nouveau renversement : il prend la place de Coban dans l'Œuf et rétablit l'ordre des choses telles qu'elles étaient ancrées dès la naissance des deux êtres. Ce nouveau bouleversement se révèle à la fin telle une ironie tragique, puisqu'Eléa se donne la mort, étant persuadée que Païkan a péri pendant la guerre. Le texte s'imprègne d'un nouvel hypotexte, cette fois shakespearien ; celui des amants maudits. Réunis en âmes sœurs, la fin du récit va appliquer le dénouement tragique de *Roméo et Juliette*¹⁹², et briser à jamais leurs liens.

Le voyage, c'est la voie privilégiée vers l'utopie dans ses débuts : Campanella, Fontenelle ou Veiras propulsent leurs récits dans des terres reculées. Pour parvenir à ces lieux idéals, il faut faire un voyage lointain et ces grandes traversées se font évidemment par les mers et donc par bateau, qu'on appelle également « vaisseau ». Dans nos récits de science-fiction, les vaisseaux traversent désormais l'Espace et le temps, et non plus les océans. De plus, les utopies ne sont plus les destinations, mais

¹⁹² SHAKESPEARE, William, *Roméo et Juliette*, 1597

se situent dans les vaisseaux eux-mêmes : le *navis* (vaisseau) contient le *novum* (œuf) matriciel qui va permettre de faire éclore l'utopie à l'intérieur. Les deux termes : *novum* - *navis* sont donc correspondants : les deux vont faire un voyage, l'un dans le Temps (l'Œuf de *La Nuit des Temps*, le T-Nullum dans *Latium*), l'autre dans l'Espace (les vaisseaux d'*Ad Astra* et de *High Life*). Une dynamique de mouvement se met alors en place, soit spatiale, soit temporelle. Le voyage ne constitue plus un objectif spatial à atteindre, mais le voyage en-lui même se veut utopique. Au cinéma, c'est de cette dynamique que s'inspire *Passengers*¹⁹³ : dans une volonté d'atteindre une planète habitable et ainsi recommencer leur vie de zéro, deux protagonistes se réveillent d'un sommeil profond pendant la traversée qui doit durer quatre-vingt dix ans. Cet éveil accidentel est causé par une défaillance technique. Ils ne peuvent se remettre en sommeil et vont devoir transformer le vaisseau en lieu idéal : faire de ce lieu clos l'espace de l'utopie, la destination finale n'étant plus atteignable pour eux. Le dernier plan du film montre une maison entourée d'un jardin, tel un hameau bucolique. Au-delà de la première définition du terme « nef » signifiant « navire », il est aussi défini comme un : « Petit réceptacle ornemental destiné à contenir les couverts et les épices du maître de maison. On voit des pièces d'orfèvrerie ornementales, dont la principale est la nef, placée devant le maître, et qui contient les objets destinés à son service: couteau, cuillers, sel et épices »¹⁹⁴. L'Œuf apparaît tel un « réceptacle ornemental » et une « pièce d'orfèvrerie » puisqu'il est fait d'or, il contient à l'intérieur tout une pléthore d'objets de l'ancien temps, censés servir Eléa et Coban à reconstruire la civilisation.

Des messies et des prophètes

En vertu des cycles, les récits science-fictionnels vont s'attacher à « programmer » des sauveurs pour répondre à des problématiques narratives. Il y a là une nouvelle reprise du substrat biblique : celui des messies et des prophètes. L'ouvrage critique de Jean-Paul Engélibert, *Fabuler la fin du monde*, souligne une

¹⁹³ TYLDUM, Mortem, *Passengers*, Columbia Pictures, Sony Entertainment, 2016

¹⁹⁴ CNRTL, Définition « Nef », – (Faral, *Vie temps st Louis*, 1942, p.165). URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/nef>, page consultée le 15/05/2022

différence subtile dans la polysémie du terme « temps » en grec : il y a le « *kaïros* » et le « *chronos* ». Ces deux noms sont utilisés pour parler du temps, mais le « *kaïros* » se définirait comme « un moment à saisir », « une chance de transformation », alors que le « *chronos* » est le temps plat et homogène. La science-fiction permet cette malléabilité du temps. Au-delà de l'espace einsteinien qui peut être « malax[é] » et « tord[u] » à l'infini¹⁹⁵, la temporalité est soumise à la même élasticité. Les récits de fin du monde science-fictionnels se situeraient plutôt du côté du « *kaïros* », ils offrent une possibilité de changement : une occasion à saisir afin de remodeler un monde prisonnier d'un « *chronos* » justement homogène. Cela rejoint la vision du temps des grecs et des latins qui était cyclique, par opposition à la vision linéaire du temps que l'Occident a plutôt tendance à privilégier. Cette cyclicité du temps nous amène au mythe fondateur grec de l'âge d'or, mythe qui encadre la problématique de ces œuvres. L'âge d'or est le premier âge de l'humanité, suivi par l'âge d'argent, d'airain et de fer. Selon la pensée Stoïcienne, ces âges sont amenés à recommencer perpétuellement, sous forme de cycles. Jean-Paul Engélibert parle d'un « temps messianique » :

Le temps messianique n'est pas un temps supplémentaire, mais un temps d'une autre nature où les affaires du monde ne font plus sens. L'existence sociale y est suspendue à l'appel messianique qui met le monde sous condition de sa fin. [...] Il supprime les obligations et les conditions des personnages : aucune activité sociale n'a plus de sens. Il transforme le *chronos* en *kaïros* : parce que le temps est compté, les identités, les statuts, les relations n'ont plus de raison. Devant le néant, tout est déjà anéanti. Toute action devient non seulement superflue, mais autocontradictoire. On ne cherche même pas à se prémunir de la catastrophe : seul l'amour survit, comme affirmation au sein de la destruction.¹⁹⁶

Nos personnages de science-fiction se heurtent à ce néant post-apocalyptique. Eléa, notamment, va précipiter sa mort pour conjurer cette absence de sens métaphysique. Elle croit son âme sœur, Païkan, mort dans la guerre il y a des millénaires. Le mythe de l'androgyné s'effondre : l'être unique est une nouvelle fois séparé en deux, et cette fois perdu à jamais. Eléa va ainsi prendre la « graine noire » et mettre fin à ses jours, car

¹⁹⁵ TERREL, Denise, « Science et esthétique : la science-fiction et l'espace einsteinien », In: *Caliban*, n°22, 1985. « L'esthétique de la science fiction », pp. 67-85.

¹⁹⁶ ENGELIBERT, Jean-Paul, *Fabuler la fin du monde*, Paris, Editions La Découverte, 2019, p. 114

pour elle « plus rien n'a de raison ». Il faut noter que ce néant qui l'habite n'est pas directement provoqué par la fin de sa civilisation, mais par la séparation forcée avec l'âme sœur. L'amour a tout de même survécu un temps, le temps de raconter le récit : raconter une histoire c'est la fixer dans l'infini, c'est faire revivre Païkan après neuf cent mille ans. Alors Eléa a accepté de vivre un instant dans ce néant sans but, dans cet espace-temps qui lui est absolument étranger, uniquement pour faire vivre Païkan à travers elle. Dans *4:44 Last Day on Earth*, les amants Skye et Cisco se savent condamnés à une fin du monde imminente ; Skye s'entête à peindre un tableau avant leur dernière heure, ce que Jean-Paul Engélibert commente ainsi :

L'urgence de peindre ne relève ni de l'utile, ni de l'esthétique, mais plutôt de la magie : construire un sanctuaire pour l'amour. Le tableau abrite l'amour jusqu'au dernier instant et symbolise un éternel renouveau.¹⁹⁷

Ce que fait Skye avec la peinture, Eléa le fait avec la mise en récit de son histoire pré-apocalyptique, de son âge d'or personnel, ce que Simon perçoit en elle comme la possibilité d'atteindre le sien. Comme étudié précédemment, ces œuvres de science-fiction sont chargées du poids de l'Apocalypse telle qu'elle est décrite dans la Genèse. Ces motifs apocalyptiques ne peuvent se détacher d'un messie qui permettra de sauver l'humanité :

La terraformation d'une planète habitée est une monstruosité. Paul Ziller nous en fait vivre une dans *Stonehenge Apocalypse*. Nulle question de climat ici, car il ne s'agit pas de construire un monde nouveau, mais de détruire l'ancien ; c'est donc sur la dimension cataclysmique du phénomène que porte l'accent. [...] Une gigantesque et terrifiante machine déroule un programme conçu *in illo tempore* par une civilisation venue d'ailleurs. Deux jeunes savants, jusque-là amis, se disputent la clé du dispositif. L'un veut sauver le monde, l'autre réaliser une antique prophétie en abritant dans un sanctuaire quelques Élus chargés de repeupler la Terre après régénération. « C'est le nouveau cycle de la création », s'exclame celui-ci. Du passé, faisons table rase ! La civilisation a échoué, il est temps de tout recommencer.¹⁹⁸

Ces êtres peuvent être des hommes ou des femmes, comme Paul Atréides dans *Dune*,

¹⁹⁷ ENGELIBERT, Jean-Paul, *Fabuler la fin du monde*, Paris, Editions La Découverte, 2019, p. 115

¹⁹⁸ CHELEBOURG, Christian, *Les écofictions, mythologies de la fin du monde*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2012, p.95

mais aussi désormais des cyborgs :

Le concept d'organisme cybernétique, dont « cyborg » est le mot-valise, s'adosse à un imaginaire d'anticipation, ce que signale la majuscule que lui confèrent ses auteurs comme à un personnage scientifique appelé à un avènement : « nous proposons le terme Cyborg » (Clynes, Kline, 1960, p. 27). Sitôt baptisée, la créature, douée d'une intentionnalité transformatrice, se donne naissance à elle-même dans le discours d'anthropogénie. Son identité s'institue à partir d'une implantation prothétique : « le cyborg incorpore délibérément des composantes exogènes étendant la fonction de contrôle autorégulateur de l'organisme pour l'adapter à de nouveaux environnements » (Clynes, Kline, 1960, p. 27). Un acte libre d'auto-engendrement technologique fait de cet Adam du futur un être à la fois souverain et hybride. Par sa démiurgie scientifique, il fait l'économie d'une théologie. Mais il ne se passe pas d'un récit fondateur, c'est-à-dire d'un nom générique qui le pose en acteur, et d'une séquence narrative passant d'un état naturel à un état augmenté. Le cyborg est donc une « identité narrative » (Ricœur), construite par un récit de genèse technologique.¹⁹⁹

Le « cyborg messianique » apparaît déjà dans le roman de Philip K. Dick *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques?* en 1968, repris au cinéma par Ridley Scott sous le nom de *Blade Runner* en 1982. Au-delà de proposer une réflexion sur ce qui nous définit réellement en tant qu'humain, le récit se réapproprie le thème du messie rédempteur. En effet, dans un monde où des automates aux allures humaines sont les esclaves de leur créateur, l'un d'entre eux se place en chef de file de la révolte : Roy Batty. Ce dernier s'insurge contre l'infériorité des androïdes et s'impose en messie salvateur de son espèce. Le soliloque qu'il fait avant sa mort reprend de nombreux motifs bibliques, notamment celui du « voyant » et celui qui accepte sa mort, telle une figure christique :

I've seen things you people wouldn't believe... Attack ships on fire off the shoulder of Orion... I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser

¹⁹⁹ KUNZ WESTERHOFF, Dominique, « *Toi, cyborg ?* L'hybridation prothétique dans la nouvelle de science-fiction », *ReS Futurae* [En ligne], 16 | 2020, mis en ligne le 12 décembre 2020, consulté le 19 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/resf/8554> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/resf.8554>

Gate... All those moments will be lost in time, like... tears in rain. Time to die.²⁰⁰

Plautine apparaît elle aussi comme un personnage prophétique qui va sauver son peuple : « Un lieu pour préparer le retour de Plautine, sous quelque forme que ce soit. [...] Vaste Noèse ou Mekhané faite de chair. »²⁰¹ La prophétie du sauveur de l'espèce va permettre d'abolir les menaces qui pèsent sur les récits. Plautine sera conduite à la dernière représentante de l'humanité, accomplissant ainsi un acte légendaire. Enfermée dans une chambre de stase, le T-Nullum, dans un espace clos où le temps s'est arrêté, Bérénikè s'est ainsi vue préservée de l'Hécatombe et de cette maladie qui décimait le corps humain. Plautine va effleurer du doigt la possibilité de faire renaître l'humanité dans la personne de Bérénikè, retrouvant ainsi l'âge d'or de sa civilisation, aux côtés de ses créateurs. Mais dans une ironie tragique absolue, elle va tuer accidentellement l'amante légendaire de Titus, mettant fin à toute possibilité de retour à un paradis terrestre (ou plutôt céleste ici). Au-delà de son caractère prophétique, elle est également, comme Paul Atréides, une visionnaire. Plautine a rêvé du dénouement de l'intrigue, et connaissait déjà à l'avance la responsable de l'Hécatombe :

En réalité, la véritable Bérénikè avait survécu à Titus, et même fait une brève réapparition à *Leptis Magna* après la chute du tyran. Mais les sévices subis avaient, apparemment, stérilisé l'esprit mathématique le plus brillant du siècle, voire du millénaire. Curieuse coïncidence, Plautine avait, quelques nuits plus tôt, rêvé d'Alecto. Et cette dernière avait illustré ses propos sur les causes de l'Hécatombe en citant cet exemple historique.²⁰²

Le récit de *Latium* fait une mise en abîme de la pièce de théâtre *Titus et Bérénikè* :

Il s'agissait d'une pièce célèbre et anonyme, *Discessio Amatoria*, et qui mettait en scène Bérénikè. Pas celle de l'histoire classique, mise en vers sublimes par Radicus, mais la version alternative, dont l'action prenait place sur la vieille planète rouge au temps de la guerre contre Alecto. Le drame se déroulait après la tentative désespérée

²⁰⁰ SCOTT, Ridley, *Blade Runner*, The Ladd Company, Warner Bros, 1982

« J'ai vu tant de choses que vous, humains, ne pourriez imaginer... Des navires de guerre en feu, surgissant de l'épaule d'Orion... J'ai vu des rayons C briller dans l'obscurité, près de la Porte de Tannhäuser... Tous ces moments se perdront dans le temps... comme... les larmes dans la pluie... Il est temps de mourir. »

²⁰¹ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p. 119

²⁰² *Ibid*, p. 60

de l'héroïne pour déposer Titus, déjà devenu un dieu. Ce dernier, furieux, inventait un châtiment affreux : après l'avoir retenue dans les souterrains de son palais de pierre rouge, il la soumettait à une subtile opération du cerveau. Condamnée à l'exil, Bérénikè comprenait, dans le monologue final, son horrible sort.²⁰³

La modification pratiquée sur son[celui de Bérénikè] cortex préfrontal, en supprimant sa capacité à identifier la nouveauté, la plongeait dans un sentiment de déjà-vu permanent, dans un éternel présent antérieur. Rien de ce qui pourrait lui arriver ne la surprendrait ou ne l'étonnerait.²⁰⁴

Puisque Bérénikè est enfermée dans une chambre depuis des siècles, condamnée à toujours revivre la même scène, cette modification de « son cortex préfrontal » qui la condamnait à un sentiment de déjà-vu permanent était annonciateur de ce destin : « Même les effets de la chambre se stase ne pouvaient rendre un cadavre insensible à la rapide destruction du cerveau, une fois ce dernier privé d'oxygène. »²⁰⁵ Ces deux mentions de cet organe (« cerveau » p. 491 et « cortex préfrontal » p.59) à des centaines de pages d'écart prévoyaient sa fin inéluctable. Autant de signes que Plautine avait sous ses yeux pour déjouer le destin tragique de Bérénikè. C'est pour ne pas avoir écouté les signes que Plautine va se rendre coupable d'un complexe de Cassandre : elle est la prophète et la voyante qui n'a pas su voir les signes. Si dans le mythe classique Cassandre est celle qui voit mais est condamnée à ne jamais être crue par les autres, Plautine, elle, ne lit pas ses propres rêves. Elle est un oracle qui ne parvient pas à interpréter ses visions. Mais cela ne la dérobe pas à ses caractères messianiques « d'intelligence supérieure » :

Si tout geste utopique présente une construction imaginaire comme modèle possible d'organisation humaine, les pères du cyborg, eux, occultent la dimension utopique de leur nouvel Adam en adoptant le discours messianique d'un dévoilement prophétique. Ils postulent le statut révélateur de leur concept, face à une réalité qui serait déjà avérée mais encore inaperçue, en attente de nomination : leur néologisme suffirait à la constituer en paradigme du futur humain. Cette oscillation du récit de genèse entre les genres de la description scientifique, de l'anticipation utopique et de

²⁰³ *Ibid*, pp. 59-60

²⁰⁴ *Ibid*, p. 60

²⁰⁵ *Ibid*, p. 491

la révélation millénariste s'observe aussi sous la plume des auteurs de science-fiction, puisqu'avec le même succès lexical, l'écrivain Vernor Vinge instaure en 1993 un usage prophétique de la notion mathématique de « singularité » pour désigner un avenir posthumain fondé sur la création d'« entités » à l'intelligence supérieure : les progrès de l'intelligence artificielle, l'augmentation des capacités naturelles par les sciences de la vie et l'interface cerveau / ordinateur en seraient les moyens, ce qui suppose une participation du modèle cyborg à la naissance de ces créatures.²⁰⁶

Ces récits vont se réapproprier également le thème de la prédation : mais cette fois ce sont les Hommes qui deviennent leur propre prédateur. Bérénikè annihile l'humanité sous couvert d'une élévation rendue possible en se débarrassant de l'enveloppe charnelle. Bérénikè, malgré son apparente perfidie, cherche à faire atteindre à l'humanité un nouvel âge d'or :

Ils changeront. À présent que leurs âmes partagent le même substrat, je peux les relier entre eux. Savez-vous combien ils sont ? Vingt-cinq milliards d'individus. Et la créativité de chacun s'additionnera à celle des autres. Ils formeront un être composite, et pourtant unifié, comme l'Humanité ne l'a jamais rêvé. Un système, plutôt qu'un agrégat. Une société parfaite, libérée de la sottise et de la contingence, une parfaite coordination où chacun aura sa place.²⁰⁷

Le monde en sera transformé, de bout en bout. Son apparition sera une épiphanie, la floraison du sens au milieu de ce désert de causes et d'effets mécaniques. Achinus, souvenez-vous de notre planète d'origine, au temps de sa splendeur. Un jardin infini, un paradis.²⁰⁸

Le motif du jardin est repris par Bérénikè pour exprimer le temps passé regretté. Elle fait référence à l'âge d'or des Hommes sur leur planète d'origine : la Terre, avant leur expansion colossale dans l'Espace. Finalement le récit reste ancré dans une cyclicité ; la conquête de l'Espace aboutit toujours à un retour aux origines, cela s'incarne également dans le lieu du jardin de *High Life*. Des origines qui trouvent leur ancrage

²⁰⁶ Dominique Kunz Westerhoff, « *Toi, cyborg ? L'hybridation prothétique dans la nouvelle de science-fiction* », *ReS Futuræ* [En ligne], 16 | 2020, mis en ligne le 12 décembre 2020, consulté le 25 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/resf/8554>

²⁰⁷ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p. 485

²⁰⁸ *Ibid*, p. 486

dans la terre et le motif mythique du jardin, un retour à un primitivisme finalement. C'est comme si l'apogée de la connaissance humaine avait précipité sa chute inéluctable : l'âge d'or des savoirs conduit à un retour à un âge d'or primitif.

Il y avait eu, malgré tout, une forme de grandeur dans sa folie, et même celle-ci, en réalité, répondait à un idéal supérieur. Aussi contemplaient-ils sans doute l'être le plus brillant que la race humaine ait engendré, la dernière survivante d'une époque glorieuse, emplie de héros et dont les faits d'armes méritaient d'être chantés. Plautine sut que son acte avait fait disparaître le véritable personnage de la pièce, le seul qui ne fût un figurant.²⁰⁹

Bérénikè ouvre ainsi une boîte de Pandore en libérant un virus réduisant à néant sa propre espèce, mais en conservant leur psyché dans un lieu sibyllin.

Pandore, dont le nom signifie en grec « tous les dons », fut conçue par Zeus pour se venger de Prométhée qui lui avait dérobé le feu. Elle est le revers de la médaille du savoir, le côté obscur de la force que les sciences du vivant donnent à nos sociétés. Il convient de se rappeler que dans la fameuse jarre que lui avait offerte Héra, et dont l'imagination populaire a fait une simple boîte, l'espérance ou plutôt l'attente de quelque chose (*elapsis*) reposait entre tous les maux destinés à punir notre curiosité. Ce fut le seul qu'elle réussit à renfermer après avoir pris conscience de sa coupable imprudence.²¹⁰

De manière quelque peu ironique, Bérénikè va elle-même s'enfermer dans une boîte pour réchapper à un déclin qu'elle a elle-même provoqué. Elle est une nouvelle Pandore, mais renouvelée, en se faisant cette fois agente et victime de son sort et de sa propre *hybris*. Pour rappel, Bérénikè a précipité la mort de tous ses semblables en inoculant un virus réduisant la chair en poussière ; son dessein était de créer un être supérieur, composé de toutes les âmes humaines, récoltées après la disparition de leur corps. Elle évoque, dans ses derniers instants, la possibilité d'une autre boîte de Pandore qui contiendrait toutes les âmes de l'humanité, et laisse entrevoir un ultime espoir à Plautine.

²⁰⁹ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p. 491

²¹⁰ CHELEBOURG, Christian, *Les écofictions, mythologies de la fin du monde*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2012, p. 164

Déjouer les axiomes et réconcilier des antagonistes

Si les genres de l'imaginaire permettent de s'émanciper des axiomes du réel connu et des préceptes actuels, la *fantasy* par exemple le fait par l'intermédiaire du registre merveilleux : les téléportations, les transformations des corps, et toutes autres modifications se feront par le biais magique. Si la science-fiction fait autant fantasmer les critiques qui y voient des avenir futurs imaginables, c'est bien parce que le genre s'inspire de la science et des techniques connues. Il est alors possible de déjouer le temps, utiliser des forces nouvelles pour parcourir des distances incommensurables, de cryogéniser des corps et les « augmenter ». Denise Terrel montre cet apport de la science dans les récits de science-fiction :

La science, ou plutôt, les sciences, sont des témoignages autrement émouvants de l'évolution de l'intelligence humaine. Autour du terme « technologie » se rassemblent des images comme « gadgets », « machines », « ordinateurs », « robots », « navettes » : c'est le monde des objets, du concret. Autour de la notion de science gravitent : « philosophie », « avenir », « métaphysique », « poésie » aussi : c'est le territoire de l'abstrait, des grandes questions et peut-être de la rêverie. [...] La Relativité d'Einstein, c'est notre révolution à nous, notre grande remise en question, le point focal d'un déséquilibre que seuls les initiés, savants et poètes, perçoivent. » « Einstein nous a décrit le continuum comme un espace quadridimensionnel courbé par la présence de la matière. Comment aurions-nous pu le voir autrement que comme une sorte de pâte à modeler, imprévue, déformable et palpable ? Cet espace échappe à notre conceptualisation ; nous nous efforçons à représenter son interdit effrayant par des formes terrestres au pouvoir suggestif équivalent : d'où ces paysages agressifs, gigantesques, peuplés de pièges et d'entités hostiles. Le space-opera accumule ces peintures valorisantes pour les faibles humains destinés à les braver; je citerai comme exemple *The voyage of the Space Beagle* de Van Vogt. Ces techniques narratives, relevant encore du romantisme épique et des récits aventureux, font de plus en plus place à des attitudes de défi conformes au XXe siècle, plus sensible à l'espace et à la matière. Les écrivains de SF plient, malaxent, tordent cette « pâte à modeler » einsteinienne ; cette irritante quatrième dimension temporelle, ils s'en

servent pour faire se nouer et tourbillonner l'espace de leurs récits.²¹¹

On peut aussi entrevoir des dimensions de temps inimaginables : Bérénikè est enfermée dans une chambre de stase (le Tempus-Nullum) pendant des dizaines de siècles. Ces nouvelles grandeurs désormais plausibles donnent au récit des possibilités infinies :

Car le passé et l'avenir s'explicitaient, scène après scène, dans ces bas-reliefs ponctués de textes poétiques, presque illisibles, en lettres capitales. L'histoire tourmentée de l'Urbs, là, déterminée à jamais. La peur cédait à la gloire, la mort à l'expansion. Aux menaces barbares succéderait l'occupation de tout l'espace connu, et plus loin encore, au-delà de l'immensité stérile des Limes. La civilisation posthumaine déploierait ses fastes jusqu'au cœur iridescent de l'antique Voie lactée.²¹²

Dans cette veine de réconciliation, deux opposés vont être représentés et ré-interprétés : il s'agit de l'opposition primitivisme - technologie. Amorcée dans la célèbre scène de *2001 : L'Odyssée de l'espace*²¹³, dans cette scène où un os tourbillonne pour devenir dans un second plan un vaisseau en mouvement. Cela permet d'effectuer un brouillage des deux concepts. Ce brouillage entre primitif et technologie s'amorce aussi dans *High Life*, où on retrouve le motif du jardin primitif enclavé dans l'antre du vaisseau qui représente l'avancée technologique. Bertrand Westphal montre particulièrement la dichotomie entre numérique et littérature :

À l'occasion d'une comparaison entre *Les Souliers* (1886) de Vincent Van Gogh et *Diamond Dust Shoes* (1980) de Andy Warhol, Jameson a signalé le déclin caractéristique, dans le moderne avancé, des notions de temps et de durée et, en corollaire, l'émergence d'une pure synchronie. Ainsi la métaphore de la profondeur a-t-elle cédé la place à des métaphores de la surface. La photographie et l'écran de télévision ont été appelés à une indéniable fortune littéraire. Bien que la télévision ait longtemps été considérée comme l'ennemie du livre, elle n'en a pas moins inspiré de nombreuses métaphores littéraires. Il est vrai que l'écran du téléviseur constitue une métaphore idéale de la dimension spatiale du présent dilaté de l'ère postmoderne. Il

²¹¹ TERREL, Denise, « Science et esthétique : la science-fiction et l'espace einsteinien », In: *Caliban*, n°22, 1985. « L'esthétique de la science fiction », pp. 67-85.

²¹² LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p 57

²¹³ KUBRICK, Stanley, *2001 L'Odyssée de l'Espace*, Metro Goldwyn, Warner Bros, 1968

allie la pure superficialité de sa forme plate à une géométrie de la ligne (en principe six cent vingt-cinq) et du point (l'infinité des pixels lumineux) qui rendent assez bien compte de l'actuel rapprochement spatio-temporel.²¹⁴

Ce que le célèbre incipit du roman cyberpunk de Gibson *Le Neuromancien* s'empresse de briser : la dichotomie entre littérature et télévisuel est abolie. Le récit réconcilie les deux antagonistes dès la première phrase du roman : « Le ciel au-dessus du port avait la couleur d'une télévision allumée sur une chaîne défunte »²¹⁵. Les récits de science-fiction renversent les paradigmes scientifiques actuels, comme on peut le voir dans les célèbres incipit suivants : « J'avais atteint l'âge de mille kilomètres »²¹⁶ de Christopher Priest dans *Le Monde inversé* ; « Très bien. Il est mort. Allez, parlez-lui. »²¹⁷ dans l'incipit de *L'Enigme de l'Univers* de Greg Egan. Au contraire, la littérature science-fictionnelle va même bâtir son style sur la réconciliation des paradoxes. Depuis les débuts de la science-fiction - et particulièrement du cyberpunk - on s'interroge sur un certain rapport à la corporalité, désormais modifiable à l'envi. Pour bien saisir les spécificités du genre, il faut remonter à ses sources : des précurseurs comme John Brunner avec *The Shockwave Rider*, Philip K. Dick avec *Do Androids dream of Electric sheep?*, et dans l'affirmation du genre avec le *Neuromancien* de William Gibson, *Akira* de Katsuhiro Ôtomo, *Blade Runner* de Ridley Scott, et *Matrix* des Wachowski, le cyberpunk fait peser des rapports de force entre l'Homme et la technologie. L'imaginaire lié à l'informatique s'est infiltré dans la science-fiction, créant ainsi des êtres entièrement faits de silicium : des automates ; mais aussi des êtres hybrides : des humains augmentés par la technologie, jusqu'à parfois se débarrasser totalement de leur corps de carbone pour immiscer leur conscience dans des corps artificiels. Selon Veronica Hollinger, le cyberpunk est une science-fiction anti-humaniste, qui opère une déconstruction du sujet, une « décomposition cybernétique de l'opposition classique

²¹⁴ WESTPHAL, Bertrand, *La Géocritique: Réel, fiction, espace*, Editions de Minuit ; Édition du Kindle, pp. 29-30

²¹⁵ GIBSON, William, *Le Neuromancien*, [1984], trad. Laurent Queyssé, La Laune, Editions Au Diable Vauvert, 2020

²¹⁶ PRIEST, Christopher, *Le Monde inversé*, [1974], trad. Bruno Martin, Paris, Gallimard, 2002

²¹⁷ EGAN, Greg, *L'énigme de l'univers*, [1995], trad. Bernard Sigaud, Paris, Laffont, 1997

entre nature et culture. ».²¹⁸ Alors que la science-fiction classique protège le sujet humain et le garde au centre des choses selon une perspective humaniste, le cyberpunk brise selon elle cette opposition entre le naturel et l'artificiel. Si les œuvres cyberpunks brisent un tabou, c'est bel et bien celui de l'intégrité du corps humain. Dans la science-fiction, les possibilités de modification des corps sont en effet infinies. Ces modifications prennent parfois un autre tournant, avec des résultats éloignés du corps



Photogramme n°26

augmenté et amélioré, comme c'est le cas de *Carbone et Silicium*, le roman graphique de Mathieu Bablet : dans un monde où des scientifiques ont réussi à mettre au point des automates dotés d'une conscience propre, les tous premiers de leur génération : Carbone et Silicium, ces derniers vont survivre à des siècles d'une humanité en déclin. Les chapitres vont faire des bonds de plusieurs décennies dans le temps, et les ravages de ce temps qui passe vont se lire sur les corps de chair et ceux des automates. Les limites du corps humain vont s'afficher à travers une corporalité délabrée. Dans cette

²¹⁸ HOLLINGER, Veronica, "Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism." *Mosaic: A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*, vol. 23, no. 2, 1990, pp. 29–44, URL : <http://www.jstor.org/stable/24780626>. Consulté le 14 avril 2022

société où la recherche a permis à l'esprit de perdurer malgré le poids des années (un implant permet de conserver et d'améliorer la psyché pour éviter au cerveau de défaillir lui aussi), le corps lui, tombe en lambeaux. Cette planche²¹⁹ montre l'horreur d'un corps tombé dans la déchéance la plus totale : les organes sont placés dans des poches de liquide, à la manière des curiosités conservées dans des bocaux de formol. Ironiquement, le corps de ce personnage n'est autre que celui de la conceptrice des premiers automates sensibles, la mère de Carbone et Silicium : Noriko Ito. Son esprit, aussi brillant soit-il, est condamné à être prisonnier d'un corps faillible. Le corps des intelligences artificielles va également être à l'épreuve du temps, mais étant plus modulable, il fera face à la récupération des pièces détachées, à tel quel point que les automates apparaîtront comme marqués par une sorte de bric-à-brac bigarré. Le corps de Carbone notamment apparaît ici comme carnavalesque²²⁰ : le haut est genré au



Photogramme n°27

²¹⁹ BABLET, Mathieu, *Carbone et Silicium*, Roubaix, Editions Ankama, 2020, p. 92

²²⁰ BABLET, Mathieu, *Carbone et Silicium*, Roubaix, Editions Ankama, 2020, p. 215

féminin, alors que le bas est masculin. La différence des teintes de chair accentue également ces nombreuses modifications obligées et précipite le tout dans un état de déchéance absolue, loin de la perfection des corps robotiques des premiers instants. Si cette déchéance corporelle n'est pas la conséquence directe d'une apocalypse, elle indique en revanche les prémices d'une fin du monde qui semble toute programmée : si le corps ne suit plus l'esprit, cela ne peut qu'engendrer un déséquilibre profond. Tout comme sa créatrice, Carbone sera branchée à des multiples fils pour faire fonctionner ses membres, ce qui fait plonger le récit dans une boucle cyclique. Pour contrer cette réalité matérielle décevante, où même les automates voient leur corporalité en proie au déclin, un moyen d'évasion de l'esprit va être trouvé. Cela est amorcé dans les paroles de Noriko Ito :

L'ordre des choses, ça fait bien longtemps qu'on l'a bousculé ! / Internet, les robots, les extensions mémorielles... Notre savoir et notre mémoire s'externalisent aussi vite que l'espace se raréfie. On pense plus vite, on se déplace moins ! / Regarde-moi, sans bras ni jambes, je n'ai jamais été aussi mobile que maintenant, connectée au monde entier ! La transition a déjà commencé !²²¹

Elle met ainsi en évidence un paradoxe : « sans bras ni jambes, je n'ai jamais été aussi mobile que maintenant », la scientifique parle en réalité d'un univers artificiel, où il est possible de « se connecter » par l'esprit. La technologie va devenir un moyen de se soustraire au réel. Dans cette nouvelle sorte de lieu clos, humains et automates vont faire l'expérience d'une connexion totale, ainsi débarrassés d'une corporalité handicapante. Dans ce nouvel espace où tout est désormais véritablement modulable sans craindre le déclin, les personnages vont vivre des expériences de partage qui étaient précédemment impossibles dans le monde réel. De l'extérieur, ils apparaissent comme des marionnettes sans vie ; ils sont si absorbés par ce monde artificiel qu'ils en oublient la notion du temps. Mais de l'intérieur, cette matrice se dessine tel un espace monadique : où les personnages vont faire l'expérience de l'unité absolue. Cette expérience de l'unité absolue se lit particulièrement dans *Latium* : quand le corps est un obstacle à la parfaite compréhension du monde, se débarrasser des enveloppes charnelles devient le seul moyen d'atteindre un nouvel état de grâce. Othon et Camille vont faire l'expérience d'une union parfaite, et surpasser les capacités des Hommes

²²¹ BABLET, Mathieu, *Carbone et Silicium*, Roubaix, Editions Ankama, 2020, p. 93

emprisonnés dans leur corps de chair, faillible et en proie à l'épuisement. Les automates atteignent ainsi une nouvelle forme d'union :

Et ainsi, constitués en un cosmos circulaire et parfait, ils furent unis, bien plus proches que ne pouvaient l'être des amants de chair dans une intimité que jamais l'épuisement des organes ne viendrait à ternir, fusionnelle, totale, refermée sur elle-même. [...] Ils n'étaient plus qu'un, à présent, chuchota-t-elle alors qu'ils fusionnaient.²²²

Cela rappelle le mythe de l'androgynie exploité dans la relation entre Païkan et Eléa, mais c'était une relation induite par deux ordinateurs qui avaient décidé à leur place de leur association. Ici, c'est un acte spontané et non pas programmé. Une scène des amants dans *La Nuit des Temps* va d'ailleurs rappeler cette union parfaite explorée dans *Latium* :

Ils coiffèrent les cercles d'or dont le lit était muni, et abaissèrent tous les deux la plaque frontale. [...] Chacun se souvenait des souvenirs de l'autre comme s'ils étaient les siens. Ils n'étaient plus deux êtres qui se croient se connaître et se trompent, mais un seul être sans trace d'ombre, solidaire et solide en face du monde. [...] Ils ôtèrent en même temps les cercles d'or et se sourirent, dans une communion totale, un bonheur parfait d'être ensemble, de n'être qu'un dans leur propre connaissance, et deux pour la partager et multiplier leurs joies. Comme deux mains d'un même corps qui caressent le même objet, comme deux yeux qui donnent au monde sa profondeur.²²³

La dernière phrase embrasse directement le mythe de l'androgynie avec une notion de corporalité partagée : « d'un même corps » et « comme deux yeux ».

Les récits de science-fiction ont la possibilité d'aller au-delà de la matérialisation concrète du mythe de l'androgynie, ils peuvent également exploiter la réconciliation de deux éléments réputés antagonistes : le carbone et silicium. Le carbone étant un élément qui compose en grande partie le corps humain, et le silicium étant un métal, utilisé notamment en électronique. Les automates sont communément du côté du silicium, tandis que les humains du côté du carbone. La science-fiction a souvent

²²² LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p.117

²²³ BARJAVEL, René, *La Nuit des Temps*, [1968], Paris, Presses de la Cité, 2010, p. 299

exposé cette dichotomie, notamment à travers un de ces sous-genres : le cyberpunk. Les peuples du roman *Diaspora*²²⁴ de Greg Egan ont évolué et se sont pour la plupart débarrassés de leurs corps de chair, s'affranchissant ainsi des contraintes du corps périssable. Ils se débarrassent également des attributs genrés, et cela se voit dans le texte avec les pronoms qui les désignent : désormais « al », « iels » (« ve », « vis » et « ver » dans la version originale). Ce roman de Hard SF sera imprégné du courant cyberpunk, sous-genre pourtant en déclin à la date de parution de l'œuvre. Il y a justement cette forte idée de transhumanisme, cher au genre : les corps sont modifiés et augmentés. Coexistent ainsi les « enchairés » les héritiers « augmentés » de l'*Homo sapiens*, les « gleisners » issus d'un mélange de chair et de métal, et enfin les « citoyens », des êtres entièrement numérisés, débarrassés de toute contrainte charnelle. C'est aussi le projet des derniers survivants de la station sous-marine de l'œuvre vidéoludique *Soma* : en effet, après une apocalypse qu'on suppose nucléaire, le dernier refuge de l'humanité se trouve dans les profondeurs marines. Cependant, les composants électriques ont également subi des dommages irréversibles, à tel point que l'intelligence artificielle censée les aider dans leurs manœuvres et leur vie quotidienne a été corrompue par les retombées radioactives, et ces dernières portent atteinte à l'intégrité des lieux et des personnages. Cette Intelligence a créé des monstres mi-humains, mi-robots : ils « vivent » dans une certaine mesure, mais ils ont perdu toute humanité : ce sont des marionnettes articulées. Une seule solution est désormais possible pour que l'être humain subsiste : cet ultime espoir réside dans des copies numérisées de la psyché des volontaires à l'expérience avant le chaos, et des survivants de la station. Il ne restera ainsi qu'une humanité survivante numérique, propulsée dans l'Espace par un lanceur sous-marin. Ils échapperont ainsi au chaos et aux dangers qui règnent dans la station, à savoir des monstres composites : des agrégats de chair et de métal, contaminés par un liquide radioactif. Le héros, Simon Jarett, est fait de ces deux composés : un corps de chair, surmonté d'une tête robotique, et constitué d'une psyché numérisée. Se pose ainsi une question métaphysique, questionnement adoré des œuvres de science-fiction, est-il vraiment humain? Est-il moins qu'humain, ou plus qu'humain? Le héros ne peut d'ailleurs pas supporter cet état de fait, il sera dans une forme de déni qui affectera l'expérience de jeu : il lui est au début impossible de se regarder dans un miroir, comme si cette fragmentation corporelle conduisait à une

²²⁴ EGAN, Greg, *Diaspora*, [1997] trad. Francis Lustman, Saint-Mammès, Le Béliat, 2019

fragmentation mentale. Le mode de jeu à la première personne accentue cet effet de fragmentation : le joueur/spectateur ne peut connaître l'apparence du protagoniste, il est loin de s'imaginer la véritable nature de Simon Jarett. Cette vue à la première personne nous induit en erreur : seules les mains sont visibles, elles sont couvertes par des gants mais semblent humaines. La révélation de son état se fait grâce à un personnage tiers : Catherine, une psyché numérisée et enfermée dans un ordinateur, son esprit peut cependant infiltrer la station si Simon lui en déverrouille l'accès manuellement. Cette infiltration des espaces clos rappelle fortement le pouvoir des noèmes majeurs de *Latium* : Othon ne fait qu'un avec sa Nef, ils fusionnent, comme il fusionne avec Camille. Catherine et Othon transcendent tous deux l'agentivité réduite des êtres humains. Mais un personnage ne semble pas adopter ces caractères propres aux cyborgs, c'est finalement Plautine qui semble l'être le plus proche d'une réconciliation parfaite entre le carbone et le silicium. Avec un corps charnel et un esprit numérique, Plautine embrasse un idéal : si son corps de chair a été créé synthétiquement, on suppose qu'il est interchangeable, le déclin corporel peut être ainsi évité. Quant à son esprit algorithmique, il atteint une perfection en termes de connaissances et de compréhension du monde. Le début du premier opus dessine les caractéristiques psychiques des Intelligences :

Les actes manqués, les lapsus, la pulsion de mort, toute cette activité absurde sécrétée par le cerveau organique de l'Homme s'en était allée avec lui. Les Intelligences n'avaient pas de subconscient, leurs comportements dictés par la plus implacable des logiques, et leur rectitude assurée par les lois d'airain de leur programmation. Leurs immenses facultés, la subtilité dont elles pouvaient faire preuve, cela n'avait jamais eu pour but que d'assurer la survie d'un groupe d'entités biologiques aux capacités de raisonnement limitées.²²⁵

Pourtant, l'héroïne va se rendre coupable d'un acte manqué à la toute fin du roman, lorsqu'elle tue Bérénikè de manière accidentelle, et ainsi embrasser les théories freudiennes sur l'inconscient. Cet accident constitue un acte manqué qui révèle des désirs enfouis : faire triompher le bien sur le mal en première intention ; rétablir l'ordre dans une sorte de loi du Talion (tuer Bérénikè pour avoir assassiné l'humanité) ; mais se délivrer aussi du joug du Carcan qui brime le champ d'action des automates :

²²⁵ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome I, p. 41

Toujours pour la même raison. Le Carcan. Qu'avait-il voulu dire ? Elle souhaitait croire Othon. Pour lui, c'était clair, Vinius cherchait à rendre impossible le retour de l'Homme. Car si le maître venait à revenir parmi ses serviteurs, alors les plans d'émancipation poursuivis par le Triumvirat devraient cesser.²²⁶

En effet, le Carcan reprend les lois robotiques d'Asimov : un robot ne doit pas tuer un être carbonique. C'est inscrit dans son code. Ils ne peuvent donc résister à l'invasion barbare puisqu'ils ne peuvent pas tuer ces envahisseurs organiques. Vinius veut ainsi se débarrasser des règles humaines qui les briment ; le retour de l'Homme les soumettrait une nouvelle fois à une forme de soumission. Martian, l'automate qui mutile sa corporalité pour se rapprocher de l'humanité, avait lui aussi développé des comportements inhérents au subconscient. C'est-à-dire des pulsions violentes et sexuelles, notamment lorsqu'il tente de porter atteinte à l'intégrité de Plautine :

— Oui ! Infliger aux autres la douleur que je me suis infligée. La brûlure et le froid, la frustration et l'assouvissement, le manque et la satiété ! Tant que nous ne les aurons pas toutes reconstituées, nous ne serons jamais égaux des humains ! À chaque instant, je m'en approche, sensation après sensation, vice après vice, torture après torture. Et, grâce à vous... — Pourtant, vous n'êtes qu'un automate, le coupa-t-elle d'une voix aussi dure qu'elle le pouvait encore, malgré la peur. [...] Prêt à fondre sur elle, il avait ouvert son esprit aux sensations brutales que le viol — du moins l'espérait-il — lui procurerait.²²⁷

Si les Intelligences parviennent à dépasser les algorithmes dont ils sont constitués et ainsi s'enquérir d'un subconscient humain fait de « vice[s] » et de pulsions, ils peuvent alors dépasser leur condition d'être artificiel. Plautine apparaît aussi comme un être omniscient, tel l'esprit synthétique de Catherine de *Soma*, elle imprègne les espaces de psyché, et dans cet extrait son omniscience va de pair avec son caractère démiurgique :

Dans sa fureur, Plautine embrassa chaque fonction, des routines les plus modestes et les plus mécaniques jusqu'aux plus vastes systèmes de décision décentralisés, et son esprit se dilata aux dimensions de la Nef. Et tandis que sa pensée se déployait, un concept de lieu s'esquissa et prit substance. *Deus calculat, fit mundus.*

²²⁶ *Ibid*, Tome II, p. 196

²²⁷ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p. 222

Pour une divinité computationnelle, point de différence entre l'extension de la puissance calculatoire et l'acte créateur lui-même.²²⁸

Ce qui échoue pour Martian, semble être réussite pour Plautine : l'alliage du carbone par son corps, et du silicium par sa pensée, mi-humaine, mi-mathématique permette d'effleurer un idéal. La formule latine « *Deus calculat, fit mundus* » est une version raccourcie de celle qu'employait Leibniz dans *La Monadologie* : « *Dum deus calculat et cogitationem exercet fit mundus* »²²⁹, elle suppose une divinité créatrice. Plautine possède des pouvoirs de démiurges, tout comme Othon, mais son enveloppe charnelle fait d'elle un être « autre », proche d'une idée de la perfection. Elle est ce qui fait la gloire de l'intelligence par sa pensée, et la gloire du passé perdu par son corps carbonique : elle est l'héroïne cyberpunk par excellence. Mais au-delà, son corps est un artefact du passé glorieux où l'humanité régnait, et ouvre ainsi la voie, par cette corporalité humaine, à un nouvel âge d'or :

À regrets, elle plongea. La mémoire d'une Intelligence comme Plautine n'avait rien de semblable à celle d'un mortel. Pour les cerveaux anarchiques des mammifères, rien ne restait du passé. Il en allait donc des souvenirs comme des rêves. Ils étaient narration et symbole. Les consciences artificielles stockaient états mentaux et perceptions, de sorte qu'un ressouvenir n'était pour elles que la réactualisation brute du passé dans le présent. En un clignement d'yeux, elle traversa quatre millénaires d'existence, à l'envers, jusqu'à la catastrophe originelle, la raison, horrible, insoutenable, qui l'avait conduite à cette transformation contre nature.²³⁰

C'est également le projet de Bérénikè, qui après avoir annihilé la corporalité de ses semblables, cherche à faire éclore un être ultime. Cela fait écho au projet salvateur de l'humanité dans *Soma* : les êtres humains échappent aux effets du temps et des dangers sur leur corps, en ayant leur psyché numérisée, tel un simple copier/coller. L'humanité subsistera ainsi dans « une boîte » : un satellite où leurs esprits feront l'expérience d'un métavers numérique, comme celui de *Carbone et Silicium*. Leurs esprits seront ainsi débarrassés de toute contrainte physique, et feront l'expérience de l'unicité. Au-delà du

²²⁸ *Ibid*, Tome I, p. 23

²²⁹ LEIBNIZ, *La Monadologie*, « Quand Dieu calcule et exerce sa pensée, le monde se fait. »

²³⁰ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome I, p. 21

corps carbonique et de la psyché numérique réunifiés, se délester des corps semble être la voie ultime à atteindre un idéal. Le lieu clos numérique semble être le *locus amoenus* souverain.

Des lieux virtuels et des mi-lieux, seuls espaces utopiques?

Quand Roy McBride pénètre dans le vaisseau disparu, c'est un spectacle mortuaire qui s'offre à lui : des corps flottent dans l'apesanteur, une télévision diffuse des vieux enregistrements de jazz en noir et blanc. Il parvient à trouver le bureau de commande de son père qui contient des artefacts de sa folie : un journal de National Geographic ayant pour couverture le titre suivant : « Is anybody out there? »²³¹ et sous titré « Life beyond earth »²³², est gribouillé frénétiquement au feutre par dessus : « YES YES YES ». C'est le signe du déni absolu de Clifford McBride, persuadé qu'il y a une autre forme de vie dans l'univers. Malgré des années de recherche à sillonner la galaxie à la recherche du moindre signe de vie, il n'a pourtant capté aucun signal qui évoque



Photogramme n°27

cette possibilité. La couverture est reflétée dans le hublot de Roy McBride²³³, tel un miroir de la folie paternelle. Quand il retrouve ce père pris par la démence, c'est l'ultime épiphanie : la révélation que ce père n'est rien d'autre qu'un homme malade, et non le héros plébiscité par l'opinion publique. Avant l'ouverture du vaisseau, pourtant

²³¹ « Y-a-t-il quelqu'un dans l'univers ? »

²³² « La vie au-delà de la Terre. »

²³³ GRAY, James, *Ad Astra*, 20th Century Fox, 2019, [01:28:12] (photogramme 27)

tout est possible : il aurait pu retrouver un père sain d'esprit, ou du moins un père qui se confond en excuses ; « What do I expect? »²³⁴ il y a du moins de l'espoir. Au lieu de cela, Clifford assume sa fuite céleste : il aurait reproduit le même schéma si c'était à refaire. C'est la fin d'un monde rêvé pour Roy, la révélation finale qu'il n'y a rien à faire pour réparer le passé : cet homme ne veut pas de lui en tant que fils. Il reconnaît néanmoins son courage et voit en lui un allié potentiel dans ses recherches : un collègue et non un membre de sa famille. Le capitaine déchu du vaisseau lui confie qu'ils auraient pu accomplir de grandes choses tous les deux, ce que Roy perçoit comme une réflexion qui finit d'achever son désespoir : c'est en réalité tout ce qu'il a toujours voulu. Cette alliance paternelle, Roy l'a toujours rêvée, et la voilà dépréciée, sous le prisme du *fatum* évoqué par Clifford : « But I guess the fates have deprived me of the partner I should have. »²³⁵ On peut voir dans le terme « fates » la représentation classique du destin, mais également l'occurrence aux soeurs du destin « sisters of fates » en anglais, ce sont les Moires en Grèce Antique : les créatures mythologiques qui tissent le destin des Hommes. Il est étonnant qu'un scientifique tel que Clifford McBride évoque le destin figé et immuable, et tente de transgresser les préceptes scientifiques : « Sometimes human will must overcome the impossible to find what science claims do not exist. »²³⁶ Ces évocations semblent embrasser un paradoxe classique : le scientifique peut-il être croyant ? Peut-il croire au *fatum* du destin ? Si la science ne peut prouver que quelque chose n'existe pas²³⁷, Clifford a pourtant observé lui-même l'atmosphère d'une pléthore de planètes ; il devrait, grâce à l'observation, être capable de se positionner et d'admettre la solitude de l'espèce humaine. Mais ce *fatum* familial va de pair avec l'*hybris* qui l'habite. Clifford McBride est un être au bord du néant, suspendu à l'errance de l'Espace infini. Dans un titre évocateur, Henri Michaux, avec « Le dépouillement par l'espace » évoque cette errance. Et fait de l'Espace, non plus un espace de colonisation et d'appropriation, mais de dépossession, de spoliation des objets et de soi :

²³⁴ « Qu'est-ce que j'espère ? »

²³⁵ « Mais les déesses du destin m'ont empêché d'avoir le partenaire qui m'était assigné. »

²³⁶ « La volonté humaine doit parfois venir à bout de l'impossible, pour trouver ce que la science dit ne pas exister. »

²³⁷ « La science ne peut prouver que dieu n'existe pas, car il y a quelque chose qui lui échappe par nature. » KANT, Emmanuel, trad. A. Tremesaygues et C. Pacaud, *Critique de la raison pure*, [1781], Paris, Magnard, 1997

Un ciel noir s'étendait partout avec beaucoup d'étoiles. Je m'y abîmai... cela aurait pu être épouvantable. C'était rayonnant... Dépouillé, je filais, projeté ; dépouillé de possessions et d'attributs, dépouillé même de tout recours à la terre, délogé de toute localisation.... Cette fois, la rive effondrée, je m'enfonçais. Vertigineusement je m'enfonçais en haut.²³⁸

Il est le héros tragique par excellence. La quête de Roy ressemble d'ailleurs à la quête de Télémaque pour retrouver son père disparu : Ulysse. C'est cependant un hypotexte troublé, non pas celui d'Homère, ni de Fénelon, mais embrasse plutôt un Télémaque surréaliste, celui d'Aragon. Roy est ici Calypso, elle exprime sa douleur face à la perte de l'être aimé :

Calypso comme un coquillage au bord de la mer répétait inconsolablement le nom d'Ulysse à l'écume qui emporte les navires. [...] Le rire des près, le cri des graviers fins, toutes les caresses du paysage rendaient plus cruelle à la déesse l'absence de celui qui les lui avait enseignées. À quoi bon porter ses regards à l'infini, si l'on n'y doit rencontrer que les plaines amères du désespoir ? En vain les rivages de l'île fleurissaient-ils au passage de leur souveraine, elle ne prêtait attention qu'au cours stupide des marées.²³⁹

Ce pastiche dadaïste fait écho à la traversée de Roy dans la nuée d'astéroïdes : le décor



Photogramme n°28

²³⁸ MICHAUX, Henri, *Les Grandes épreuves de l'esprit et les innombrables petites*, Paris, Gallimard, 1978, p.54

²³⁹ ARAGON, Louis, *Les Aventures de Télémaque*, [1922], Paris, Gallimard, coll. « L'imaginaire », 1997, p. 88

sublime de Neptune en fond²⁴⁰ évoque la mélancolie face à « l'infini », dans le vaisseau de son père il n'a rencontré que « les plaines amères » du désespoir dans cette ultime confrontation face à lui. Calypso est suspendue au bord de l'Océan, tandis que Roy est suspendu sur les rivages de l'Espace infini. La fuite hors du vaisseau Lima semble surréelle. En effet, dans l'espace naturel fantastique sublime -aux abords de Neptune- Roy s'enfuit du vaisseau en emportant avec lui un morceau du vaisseau qui lui servira de bouclier face à la nuée de débris spatiaux qu'il doit traverser. Il est dans « les rivages de l'île » : à la lisière du vaisseau, dans une sorte de mi-lieu. Puisqu'il se trouve en bordure de l'habitacle, dans l'Espace stellaire, on ne peut pas considérer cela comme un « lieu » à part entière. Ce mi-lieu semble onirique tant la scène paraît fantasmagorique. Et cela pose question sur la fin du récit qui paraît bien trop utopique: Roy profite de l'explosion nucléaire du vaisseau pour retourner sur Terre dans son véhicule vide de carburant, il fait ainsi le voyage en un battement de cil, alors que le voyage aller lui a coûté des semaines de tracas. Il sauve la planète en détruisant le vaisseau responsable des surcharges électriques sur Terre, arrive sain et sauf, se réconcilie avec sa femme, et termine sur une ultime note positive : « I will live and love. »²⁴¹ Roy devient finalement le héros qu'il a toujours voulu être, et fait barrière à l'anti-héros qu'était son père. Cela paraît peut-être trop parfait, et si cette fin n'était qu'un rêve? Ce « I will live and love » contraste fortement avec les mots de Clifford, prononcés seulement quelques minutes avant : « You are talking about earth? There was never anything for me there. I never care about you or your mother or any of your small ideas. » Un indice nous est peut-être laissé dans les paroles de Clifford : « I have infinite work to do » cet adjectif « infinite » laisse entendre la démente de Clifford, mais si cette dernière était héréditaire? Après tout, le plan étudié précédemment a montré au spectateur la folie de Clifford se reflétant dans le casque de Roy. Finalement, ce dernier n'a fait que reproduire le schéma de son père : de héros il est passé à anti-héros en tuant tout l'équipage du Cepheus²⁴², il a ainsi repris le *fatum* tragique de son père, il a transgressé les règles en montant à bord et en effectuant cette mission contre les ordres de ses supérieurs. Clifford a également tué tout son équipage

²⁴⁰ GRAY, James, *Ad Astra*, 20th Century Fox, 2019, [01:43:44] (photogramme 28)

²⁴¹ « Je vivrai et j'aimerai. »

²⁴² Roy est considéré comme inapte à embarquer dans le vaisseau censé retrouver le projet Lima. Il entre de force dans la capsule et tue accidentellement tout l'équipage.

car leurs idées étaient incompatibles : il se sentait lui aussi investi d'une mission. Là encore, le récit se précipite dans un cycle :

L'imaginaire forge deux représentations du temps, l'une linéaire correspondant à l'expérience du vieillissement individuel et de la succession des événements, l'autre cyclique calquée sur les rythmes de la nature et tout particulièrement ceux de la Lune et des saisons - c'est pourquoi on parle, la concernant, de cycles agro-lunaires. Cet imaginaire cyclique peut, par ailleurs, soit postuler un éternel retour des choses, soit projeter, à l'horizon de ses cycles, l'avènement d'une réalité nouvelle. On dit alors qu'il est messianique ou progressiste, puisqu'il annonce la venue d'une réalité neuve parfois incarnée dans la figure d'un rédempteur, d'un Sauveur, produit des forces contradictoires qui dynamisent les cycles.²⁴³

Comme Roy induit un retour des choses incarné dans la reproduction du schéma paternel, il bloque le récit dans une forme cyclique. Le seul moyen que le récit va trouver pour outrepasser ce blocage est « l'avènement d'une réalité nouvelle », en l'occurrence le délire onirique : on présuppose qu'il y a eu un point de rupture à la sortie du vaisseau Lima, et que la réalité s'est fragmentée. Roy se trouverait en réalité dans une réalité qu'il a créée de toutes pièces : un idéal rêvé. Comme les surréalistes s'inspirent des rêves dans leur écriture poétique, Roy utilise ce rêve prétendu pour poursuivre la progression du récit. L'Espace est tout particulièrement enclin à suivre cette veine cyclique puisque le satellite lunaire s'y trouvant précipite le cycle des marées. Les mots d'Aragon résonnent ainsi davantage : « elle ne prêtait attention qu'au cours stupide des marées. » L'adjectif péjoratif « stupide » induit un rejet du « cours » des marées, et semble rejeter le cycle tout entier, tout comme Roy qui ne peut supporter de replonger dans le cycle filial démentiel. Il crée ainsi son empire : un lieu clos du rêve. Puisque la tentative d'un retour à l'âge d'or de l'enfance a échoué, le protagoniste façonne le sien dans un monde idéal où il est le héros messianique, sauveur de monde, et époux aimant. Ce motif du « mi-lieu » est également exploité dans d'autres œuvres de science-fiction, notamment dans l'œuvre vidéoludique *Death Stranding*²⁴⁴ du créateur japonais Hideo Kojima. Dans un monde post-apocalyptique,

²⁴³ CHELEBOURG, Christian, *Les écofictions, mythologies de la fin du monde*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2012, p. 59

²⁴⁴ *Death Stranding*, dir. Hideo Kojima, Kojima Productions, Sony Interactive Entertainment, 2019

L'humanité est contrainte de se cloîtrer dans des stations souterraines. Ils doivent échapper au « Death Stranding » : les âmes des morts ne parviennent plus à quitter le monde des vivants et sont coincées dans une sorte de mi-lieu appelée « la Grève », et elles errent également sur terre. Ces âmes sont invisibles à l'œil nu mais sont dévastatrices si elles sentent un vivant : elles créent des cratères et annihilent tout sur leur passage. Seuls quelques êtres humains dotés de la capacité de sentir les âmes des morts qui les entourent peuvent évoluer sur la surface de la terre. Sam Porter Bridges est un de ces hommes, sa mission est de livrer des marchandises essentielles et parfois des corps, qui doivent être impérativement incinérés, au risque de produire des zones d'annihilation. Le « Death Stranding » a conduit un dérèglement dans le déroulement de la vie et de la mort. En effet, Sam est un « rapatrié », il a la possibilité de revenir à la vie après sa mort physique ; pour ce faire, il doit chercher son corps dans un lieu mortifère représenté par des abysses marines. La mort n'est désormais plus une fin, mais un véritable cycle. Dans ses rêves, il voit sa grève personnelle : c'est un bord de mer où il rencontre régulièrement Amélie. Cette femme à l'apparence humaine se révélera plus tard être un « agent d'extinction » : son rôle est de précipiter des cycles en « faisant table rase », c'est-à-dire en produisant des extinctions de masse. Elle dira par ailleurs « L'extinction de masse n'est pas une fin mais aussi une opportunité. [...] L'extinction est un espoir de survie à l'annihilation totale. » En effet, selon Amélie, les extinctions de masse sont essentielles à la perpétuation du cycle de la vie. Elle ne se meut pas par volonté personnelle, elle n'est donc ni bonne, ni foncièrement mauvaise : elle a simplement un rôle à jouer dans le fonctionnement naturel. Elle va néanmoins troubler le cycle en accordant l'immortalité à Sam lorsqu'il est enfant, c'est ainsi qu'il acquiert son pouvoir. C'est sur La Grève qu'Amélie rencontre Sam pour la première fois, dans ce mi-lieu, ni tout à fait réel, ni tout à fait fictif. La Grève est hors du temps et de l'espace : le temps est annulé, et aucune donnée géographique n'y est reliée. Pourtant, autant Sam qu'Amélie en font l'expérience : il ne peut donc pas être qualifié d'irréel. Tout comme Roy McBride qui rejette le cycle, pour en créer un nouveau, Amélie rejette le cycle naturel de la mort de Sam, et crée donc un tout nouveau cycle : celui du Death Stranding. La Grève est donc le mi-lieu des possibles, là où Sam a pu revenir à la vie pour la première fois, et là où Amélie mettra fin à l'extinction finale en s'y enfermant à jamais. C'est là où elle rejettera une dernière fois le cycle, en puisant dans la force destructrice, une dernière force de vie : le motif utopique de la plage est

repris, et de cette Grève une métaphore filée maritime s’empare du récit. Cet endroit



Photogramme n°29

contient une kyrielle d’informations sur le passé terrestre (tout comme les océans contiennent des données biologiques sur l’histoire naturelle), les âmes des morts se nomment « les Échoués », et les néantisations (annihilations causées par la mort) dans la version originale ont pour dénomination des « Beached things » (*beach* signifiant « plage »). Ces corrélations reprennent le phénomène d’échouage massif de mammifères marins et laissent ainsi entrevoir peu d’échappatoire positive. Le paysage de cette grève est éminemment post-apocalyptique: les couleurs se résument à des nuances de gris, et l’atmosphère est très sombre. Comme le montre ce photogramme tiré de l’œuvre, cette grève semble volcanique puisque le sable est noir, et donc se situe dans un endroit peu hospitalier. Mais cette apparente destruction est pourtant le milieu des possibles ; les cinq objets flottants sont des entités humaines, et peuvent, grâce à ce mi-lieu, contrecarrer les plans de la nature : puisque ces grèves sont des réceptacles à données incommensurables, puisqu’elles sont le lien qui unissent la mort et la vie, elles sont donc le lieu le plus propice à faire éclore la vie. La Terre étant soumise au vieillissement et la mort, et espace de dangers imminents, (la pluie accélère le vieillissement des cellules de manière exponentielle), la Grève dépasse finalement les axiomes du temps et de la linéarité de la vie, elle est donc l’ultime mi-lieu qui pourrait insuffler le retour à un âge d’or. D’ailleurs, Sam Porter Bridges apparaît comme un

« porteur de feu » : c'est celui qui permet d'apporter la technologie aux autres en temps troubles, il est une sorte de Prométhée renouvelé. Son nom « Porter » fait écho au verbe « Porter » en français, et « Bridges » signifie « ponts », il est celui qui fait le pont et crée des liens entre le monde apocalyptique et monde à venir. Comme le précise Jean-Paul Engélibert, le « porteur de feu » n'est pas un motif isolé dans les récits post-apocalyptiques. L'auteur le démontre ici dans l'œuvre de McCarthy, *La Route* :

Il ne s'agit pas de recréer la société, mais plus modestement de résister à l'anéantissement : ce n'est pas l'utopie d'un renouveau, mais l'énergie de tenir debout dans l'adversité. [...] Rien du monde ancien n'est à sauver. Au contraire, c'est sur une table rase que quelque chose d'autre peut apparaître, porté par le seul personnage qui n'ait rien connu, n'éprouve aucune nostalgie, ne puisse revenir à rien et pour cette raison représente une authentique promesse. Aucune utopie ne se profile, mais le roman dit la condition à laquelle, des ruines, peut émerger un autre monde : un amour inconditionnel du prochain et une conscience absolue de sa responsabilité. [...] Il faut que chacun « porte le feu », selon le leitmotiv du roman.²⁴⁵

Cet « amour inconditionnel du prochain », c'est également la dernière phrase de RoyMcbride qui clôt son récit probablement utopique : « I will live and love ». Il reconstruit son monde sur les ruines du désamour paternel, comme Sam reconstruit le monde sur les ruines de l'apocalypse du *Death Stranding*. Dans les deux cas, les mi-lieux, du rêve pour Roy, et de la grève pour Sam, sont vecteurs de force salvatrice.

Ces lieux clos -ou mi-lieux clos- pourraient être apparentés à la fameuse expérience de pensée du physicien Erwin Schrödinger. Ce dernier met en avant un paradoxe exprimé dans une théorie de physique quantique pour démontrer que tant que l'observation n'est pas faite, deux états co-existent simultanément : il imagine un chat dans une boîte qui a une chance sur deux d'être tué à l'intérieur. Tant que la boîte n'est pas ouverte, la vie ou la mort du chat reste une virtualité. C'est la même chose qui se produit dans les récits qui mettent en scène des lieux hermétiques, que la narration ne peut pas pénétrer avant d'en avoir fini l'expérience. Mais avant l'ouverture et la reprise du récit, cette éclipse temporelle fait flotter le lieu clos comme un *navis* virtuel : où de nombreux états vont co-exister. Ne sachant ainsi pas ce qu'il s'y passe, il est

²⁴⁵ ENGÉLIBERT, Jean-Paul, *Fabuler la fin du monde, la puissance critique des fictions d'apocalypse*, Paris, Editions La Découverte, 2019, pp. 66-67

donc possible d'y imaginer des utopies (autant que des chaos). Pour aller plus loin, des utopies (*ut-topos*) certes, des non-lieux, mais également des *ut-tempus*, des non-temps (comme les Grèves de *Death Stranding*), puisque le temps n'existe plus et se perd lui-même dans une potentialité : l'ellipse narrative. Ainsi, quand le récit passe sous silence, dans cette ellipse, c'est pendant ce laps de temps que l'utopie semble la plus plausible. Tant que Roy McBride n'a pas ouvert le vaisseau de son père, il y a l'espoir que l'utopie paternelle soit réalisable ; tant que l'Œuf reste clos et à l'abri du reste du monde, une utopie est possible à l'intérieur. De même dans le T-nullum, tant que Plautine ne l'a pas ouvert, il est possible d'espérer que l'humanité a encore un avenir. Lorsque Monte et Willow ouvrent un vaisseau errant, ils y espèrent trouver également d'autres êtres humains, moyen de conjurer leur sort (homme et femme, mais père et fille, incapables de perpétuer l'espèce), mais ils n'y trouvent que désolation. Dans tous les cas, il y a un monde possible qui échappe au récit lui-même, et au lecteur, tous deux dans l'attente d'un dénouement par l'ouverture de la boîte de Schrödinger, c'est-à-dire par l'ouverture du récit et la fin de l'ellipse. Ces mondes possibles existent bien : ils sont réels dans une virtualité. Comme le précise Pierre Lévy, le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à la notion d'actuel :

Le mot virtuel vient du latin médiéval *virtualis*, lui-même issu de *virtus*, force, puissance. Dans la philosophie scolastique, est virtuel ce qui existe en puissance, et non en acte. Le virtuel est ce qui tend à s'actualiser, sans être passé cependant à la concrétisation effective ou formelle. L'arbre est virtuellement présent dans la graine. En toute rigueur philosophique, le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel : virtualité et actualité sont seulement deux manières d'être différentes.²⁴⁶

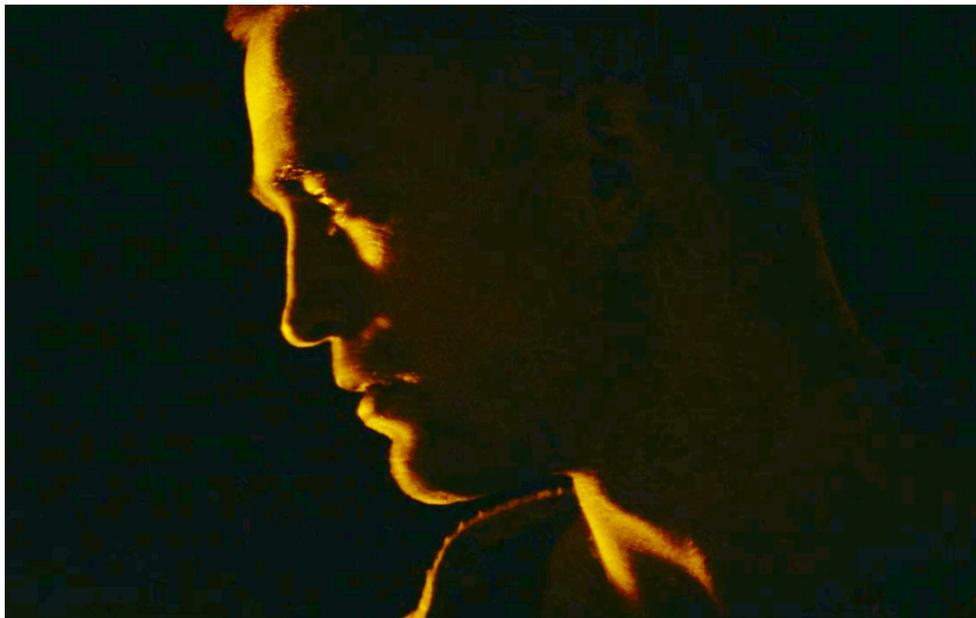
Cette thèse est affirmée par Deleuze : « Le virtuel ne s'oppose pas au réel, mais seulement à l'actuel. Le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel. [...] Le virtuel doit même être défini comme une stricte partie de l'objet réel. »²⁴⁷ C'est ainsi que le délire onirique de RoyMcBride est une virtualité : il est réel dans sa virtualité. Tout comme les instants passés sous silence : ils existent bel et bien dans la virtualité du récit elliptique.

La science-fiction précipite la création de ces espaces en proposant des lieux

²⁴⁶ LEVY, Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, Editions La Découverte, 1998, p. 92

²⁴⁷ DELEUZE, Gilles, *Différence et répétition*, Paris, Editions P.U.F., 1968, p. 269

particulièrement propices à la virtualisation. Les vaisseaux et les capsules temporelles sont ainsi capables de résister au temps et au caractère mortifère de l'Espace. Ils offrent ainsi un contraste absolu entre chaos et possibilité d'idéal dans l'ouverture de ces « boîtes ». *High Life* va encore plus loin en proposant une ultime ouverture : la fuite vers un trou noir. Après tout, si on croit aux cycles, le trou noir ne peut représenter que deux possibilités *in fine* : la mort ou le retour à un âge d'or. Tous les âges ont été embrassés : la race d'argent où Dibs s'est rendue coupable d'*hybris* en manipulant la nature ; la race guerrière où la révolte éclate dans le vaisseau ; la race des héros où Boyse se précipite dans un trou noir ; la race de fer se situe désormais à l'âge adulte de Willow où rien n'est vraiment bon, ni vraiment mauvais. En vertu du cycle, la prochaine race devrait être celle de l'or. Ce trou noir symbolise l'inconnu et pose une dernière fois la question : est-on dans un *chronos* linéaire ? Ou est-on dans un *kairos*



Photogramme n°30

cyclique? En d'autres termes, les protagonistes se précipitent-ils vers la mort? Ou vers une remise à zéro, un *reset* absolu, marquant le retour à un Eldorado? Mais le récit, là encore, joue avec le monde des possibles et inscrit cette réponse dans deux virtualités : une virtualité où Monte et Willow sont morts, et une virtualité où ils ont accédé à cet âge d'or. Paradoxalement, c'est dans cette virtualité que la perfection est plus palpable, c'est dans la pensée spéculative qu'il est le mieux permis d'imaginer l'idéal. Dans cette

ultime fuite en avant, la mise en scène²⁴⁸ laisse apparaître le visage de Monte, en gros plan, illuminé d'une lumière dorée. L'autre partie de sa tête est plongée dans l'obscurité. Ce jeu de lumière présente les deux probabilités : il sera soit mort (du côté de l'obscurité), soit dans un âge d'or (du côté de la lumière dorée). Mais cela, il est impossible de le savoir, le récit le laisse en suspens. Plus encore, il fait coexister les deux états sur cette image, à la manière d'une boîte de Schrödinger. Les derniers mots de Monte à sa fille : « Shall we? » invite à la fois Willow à tenter cette expérience mais également le spectateur puisque la traduction serait ici « On y va? ». Ce modal « shall » exprime un futur incertain et accentue l'idée de l'interrogation sur leur sort. De même que dans *Latium*, se pose une interrogation dans la virtualité du récit : quand celui-ci se clôt. La notion de fin est accentuée par la formule latine *acta est fabula*, signifiant que la pièce est terminée. Il y a donc ici une emphase de la clôture du récit. Pourtant, le récit ne demande qu'à continuer et s'orne d'une force de compossibilités :

Rien ne l'empêchait d'achever le plan de Bérénikè, d'accomplir le monde en lui donnant un dieu, ou d'en prendre le contre-pied, en libérant toutes ces âmes gelées pour l'éternité. Elle se figura de vastes usines automatiques emplies de corps semblables au sien, recréant d'un coup des milliards d'individus autonomes et doués de raison, issus de la société la plus sophistiquée qu'ait jamais connue l'Humanité. Tout cela formait un système d'actions et de réactions, dont elle savait qu'elle ne pourrait pas mesurer les diverses conséquences. Ne rien faire était tentant, mais revenait peut-être aussi à enclencher un mécanisme complexe qui pouvait mener à de nouvelles catastrophes. Dans ce maelström de possibilités, elle se sentit perdue, incapable de choisir.²⁴⁹

Plautine doit en effet décider de son destin. Ces interrogations sont pour l'instant toutes des virtualités : aucune n'est choisie, et le récit se terminera avant sa décision : « — Je verrai demain, après avoir dormi. Je suis trop fatiguée pour décider. »²⁵⁰ Il existe donc deux virtualités : deux réalités qui co-existent, puisque le récit les passe sous silence, il est impossible d'en connaître le résultat. Mais, dans cette virtualité, on peut présupposer que Plautine a pris la décision de sauver l'humanité, et qu'un nouvel

²⁴⁸ DENIS, Claire, *High Life*, Alcatraz Film, Pandora Film, 2018, [01:44:00] (photogramme 30)

²⁴⁹ LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Paris, Editions Denoël, 2016, Tome II, p. 504

²⁵⁰ *Ibid*, p. 506

âge d'or est désormais atteint, cela est traduit par l'emploi de ce superlatif : « la société la plus sophistiquée qu'ait jamais connue l'Humanité ». Néanmoins, avant que Plautine ne parvienne à ouvrir la boîte contenant toutes ces âmes, il faut que les Hommes n'aient pas succombé : « Voir les choses sous cet angle ne l'aiderait pas à faire un choix, mais la reliait à d'autres, qu'ils fussent vivants ou morts. »²⁵¹ L'antithèse « vivants ou morts » permet de faire coexister les deux états en même temps, puisqu'à l'instant où Plautine se pose cette question, ces deux états sont deux possibilités. Le récit peut ainsi trouver une nouvelle voie dans ces possibilités narratives, suspendues par la fin matérielle du texte, mais toujours exploitable dans une certaine virtualité. L'équation de Zoran dans *La Nuit des Temps* embrasse ce principe, sa doctrine est la suivante : « Ce qui n'existe pas existe. » Cette équation est ce qui permet au peuple d'Éléa de créer de l'énergie et de la matière à partir du vide absolu. Il semble que ces œuvres soient bien traversées par la réunion des contraires (vide/matière ; carbone/silicium ; apocalypse/âge d'or). Mais au-delà de la simple réconciliation, elles permettent aussi de faire vivre ces antagonistes *uno tempore et ibidem*.

²⁵¹ *Ibid*, p. 503

CONCLUSION

« *Au commencement... Il n'y a pas de commencement, pas de Dieu se mouvant en esprit sur l'abîme, rien que l'obscurité profonde de l'univers, un vide infini que ne rythme le battement d'aucune montre, pas même un rayon d'astre à son couchant... Il s'est trouvé pourtant que parmi tant de planètes brûlantes ou glacées, tant de tas de cailloux, de gaz, de déserts, de ténèbres et de matière brutale, la Terre est apparue... Ce fut un miracle, une erreur sans doute : une conjoncture inouïe de poussières et de pluies, lourdes d'abord, inondant les plaines et couvrant les montagnes, puis diminuant peu à peu en averses plus fines.* »²⁵²

Les mots poétiques de Jean-Michel Maulpoix dans *Chutes de pluie fine* résonnent dans « l'obscurité profonde de l'univers » de l'Espace stellaire, autant que l'Espace d'*Ad Astra*, d'*High Life*, et de *Latium*. Si, *La Nuit des Temps* prend pour *topos* la terre ferme, ce lieu commun se pare alors du « vide infini que ne rythme le battement d'aucune montre ». L'écriture, autant que le début de la vie, est « une conjoncture inouïe ». Puisqu'en effet, « il n'y a pas de commencement », ces œuvres de science-fiction le montrent et le démontrent : la linéarité serait une hérésie. Tout est éternel recyclage : les *loci amoeni* dans lesquels on s'enferme pour échapper à une énième apocalypse ne sont eux-mêmes que des reproductions du passé ; sublime, antique, ou baroque, l'éternelle sublimation du chaos n'échappe pas au cycle de ce dernier, qui infiltre ces espaces. Echapper à la mort précipite inévitablement de nouveaux cycles. L'âge d'or tant recherché tiendra lieu et place dans le recyclage des mythes, comme un ancrage permanent au passé, paradoxalement, retenu dans un monde qui a fui en avant dans le futur. Envisager le texte lui-même comme un lieu, et ainsi l'utilisation de la théorie de la stratification, a permis le dégagement des nombreux hypotextes littéraires. C'est finalement par cette réappropriation de ce substrat qu'il est le mieux possible d'envisager des tentatives de reproductions réussies : puisque la

²⁵² MAULPOIX, Jean-Michel, *Chutes de pluie fine*, Paris, Le Mercure de France, 2002, p. 150

réappropriation est assumée, elle surpasse la simple reproduction. En effet, le réinvestissement du mythe de l'Androgyne fonctionne autant dans *Latium* que dans *La Nuit des Temps*, tandis que la reproduction de décors antiques laisse un goût amer d'artificialité. L'esthétisation et la poétisation des espaces et d'un mythe fondateur nous ont permis d'explorer le fonctionnement narratif de cette tentative de retour au pays de Cocagne. En effet, les récits de science-fiction posent des regards pluriels sur l'avenir. S'ils sont prospectifs sur le futur, ils nous ont permis de situer -ou plutôt d'*insituer*- les espaces viables à l'âge d'or : ils n'existent pas, ou du moins ils existent peut-être, mais là où le récit s'arrête, ou encore dans des virtualités : comme le rêve et les mondes numériques. Il subsiste, dans les lieux clos, des tentatives avortées et bancales de répliques. Plus encore, le récit fait co-exister jusque dans cette virtualité plusieurs mondes possibles. La science-fiction rend particulièrement possible cette pluralité de possibilités, puisque le genre permet d'exploiter, par la science prospective, tout ce qui relève habituellement de l'impossibilité : on retrouve ainsi des corps augmentés, des cyborgs dans des corps humains, des âmes sœurs choisies par un ordinateur, des voyages stellaires dans des vaisseaux gigantesques, des races hybrides, ou encore des cryogénisations réussies...Mais loin de nous apporter des réponses solides et véridiques sur notre avenir, le genre se veut avant tout poétique et esthétique. Si George Orwell réussit à prédire l'utilisation de vidéo-surveillance généralisée et de la surveillance numérique dans *1984*, c'est « un miracle, une erreur sans doute ». Si l'auteur de science-fiction devait vraiment se faire voyant, il le ferait à la manière rimbaldienne :

Je dis qu'il faut être *voyant*, se faire *voyant*. Le poète se fait *voyant* par un long, immense et raisonné *dérèglement de tous les sens*. Toutes les formes d'amour, de souffrance, de folie ; il cherche lui-même, il épuise en lui tous les poisons, pour n'en garder que les quintessences. Ineffable torture où il a besoin de toute la foi, de toute la force surhumaine, où il devient entre tous le grand malade, le grand criminel, le grand maudit, - et le suprême Savant ! - Car il arrive à l'inconnu ! - Puisqu'il a cultivé son âme, déjà riche, plus qu'aucun ! Il arrive à l'*inconnu* ; et quand, affolé, il finirait par perdre l'intelligence de ses visions, il les a vues ! Qu'il crève dans son bondissement par les choses inouïes et innommables : viendront d'autres horribles travailleurs ; ils

commenceront par les horizons où l'autre s'est affaissé !²⁵³

En effet, les auteurs de science-fiction explorent le cosmos par l'imaginaire, renouent les liens coupés entre les éléments opposés, et en tentant de répondre aux angoisses métaphysiques, récoltent les bribes du passé en les parsemant dans des récits d'avenir aux possibilités inépuisables ; faisant jouer des variables tout aussi indénombrables, en se servant des alternatives au réel connu, déjouant les axiomes du temps et jusqu'en permettant la co-existence de deux réalités antagonistes, ils se placent ainsi comme faiseurs d'univers. Autrement dit, le récit de science-fiction embrasse la fonction poétique : « Si bien que l'écriture des lieux est invention de nouveaux lieux, à l'issue d'un triple processus d'esthétisation, d'intériorisation et de poétisation. Car le poète, dont la voix surgit d'un "entre-lieu", est un passeur de frontières. »²⁵⁴ Auteurs et réalisateurs deviennent alors les « passeurs », qui transmettent les rêves poétiques de mondes perdus, de cités dans l'Espace, de découvertes de nouvelles civilisations : de tentatives rêvées de se fondre dans un *locus amoenus* et de retourner à un âge d'or.

« Il est tard ; l'astronome aux veilles obstinées, sur sa tour, dans le ciel où meurt le dernier bruit, cherche des îles d'or, et le front dans la nuit, regarde à l'infini blanchir des matinées. »²⁵⁵

²⁵³ RIMBAUD, Arthur, *Lettre du Voyant*, à Paul Demeny, 15 mai 1871, in *Correspondance*, Paris, Fayard, 2007

²⁵⁴ AURAIX-JONCHÈRE, Pascale, *Poétique des lieux*, Presses universitaires Blaise Pascal, Clermont-Ferrand, 2004

²⁵⁵ SULLY PRUDHOMME, René-François, « Le Rendez-Vous », in *Les Épreuves*, Paris, Alphonse Lemerre Editeur, 1872, version numérique BNF

BIBLIOGRAPHIE

- **Corpus primaire :**

Œuvres littéraires :

- BARJAVEL, René, *La Nuit des Temps*, [1968], Paris, Presses de la Cité, 2010
- LUCAZEAU, Romain, *Latium*, Tome I et II, Paris, Editions Denoël, 2016

Œuvres cinématographiques :

- DENIS, Claire, *High Life*, Pandora Film, Alcatraz Film, 2018, DVD Blu-ray, [01:53:03]
- GRAY, James, *Ad Astra*, 20th Century Fox, 2019, DVD Blu-ray, [02:05:11]

- **Corpus secondaire :**

Œuvres littéraires :

Romans :

- ARAGON, Louis, *Les Aventures de Télémaque*, [1922], Paris, Gallimard, coll. « L'imaginaire », 1997
- ASIMOV, Isaac, *Fondation*, [1957], trad. Jean Bonnefoy, Paris, Hachette Gallimard, 2016
- ASIMOV, Isaac, *Les Dieux eux-mêmes*, [1972], trad. Jane Fillion, Paris, Gallimard, 2002
- BOULE, Pierre, *La Planète des Singes*, Paris, Editions Julliard, 1963
- COOK, Glen, *The Dragon never sleeps*, New York, Popular Library, 1988

- COX, Erle, *La Sphère d'Or*, [1925], trad. Richard de Clerval, Paris, Librairie des Champs Elysées, 1929
- CURVAL, Philippe, *Le Ressac de l'Espace*, Paris, Editions Gallimard, coll. Le Rayon Fantastique, 1962
- DE BERGERAC, Savinien Cyrano, *Les Etats et Empires de La Lune*, Paris, Librairie Garnier, 1657
- EGAN, Greg, *L'énigme de l'univers*, [1995], trad. Bernard Sigaud, Paris, Laffont, 1997
- GIBSON, William, *Le Neuromancien*, [1984], trad. Laurent Queyssi, La Laune, Editions Au Diable Vauvert, 2020
- HERBERT, Frank, *Dune*, [1970], Paris, Editions Robert Lafont, 2020
- HERMAN, Melville, *Moby Dick*, [1851], trad. Philippe Jaworski, Paris, Gallimard, 2018
- LUCAZEAU, Romain, *La Nuit du Faune*, Paris, Editions Albin Michel, 2021
- MATHESON, Richard, *I am legend*, New York, Gold Metal Books, 1954
- MERCIER, Louis-Sebastien, *L'An 2440, rêve s'il en fut jamais*, 1771
- POE, Edgar Allan, *Une descente dans le Maelström*, [1841], trad. Charles Baudelaire, Paris, Librairie Générale Française, 2018
- PRIEST, Christopher, *Le Monde inversé*, [1974], trad. Bruno Martin, Paris, Gallimard, 2002
- SIMMONS, Dan, *Hypérion*, [1989], trad. Guy Abadia, Editions Robert Laffont, Paris, 2014
- SIMMONS, Dan, *Ilium*, New York, Harper Collins, 2003
- SIMMONS, Dan, *Olympos*, New York, Harper Collins, 2006
- VERNE, Jules, *De la Terre à la Lune*, Paris, J. Hetzel, 1865

- VERNE, Jules, *Vingt mille Lieues sous les Mers*, Paris, J. Hetzel, 1869
- WELLS, H.G., *The War of the Worlds*, London, William Heinemann, 1897

Nouvelles :

- CLARK, Ashton Smith, « The Seven Geases », in *Weird Tales*, 1934
- LOVECRAFT, Howard Phillips, « Dagon », in *The Vagrant*, 1919
- LOVECRAFT, Howard Phillips, « The Horror in the Museum », in *Weird Tales*, 1933

Théâtre :

- CORNEILLE, Pierre, *Tite et Bérénice*, [1670], Paris, Classiques Garnier, 2001
- CORNEILLE, Pierre, *Othon*, 1664
- SARTRE, Jean-Paul, *Huis clos*, Paris, Gallimard, 1945
- SHAKESPEARE, William, *Roméo et Juliette*, [1597], trad. François-Victor Hugo, Paris, Gallimard, 2001

Poésie :

- BAUDELAIRE, Charles, « L'invitation au voyage », *Le Spleen de Paris*, Paris, Librairie Générale Française, 2003, [1869]
- Hésiode, trad. Pierre Waltz, préf. Jérôme Vérain, *Les Travaux et les Jours*, [VIIIe av. J.-C.], Paris, Éditions Mille et Une Nuits, coll. « La petite collection », 2006
- MAULPOIX, Jean-Michel, *Chutes de pluie fine*, Paris, Le Mercure de France, 2002
- MICHAUX, Henri, *Les Grandes épreuves de l'esprit et les innombrables petites*, Paris, Gallimard, 1978

- RIMBAUD, « Le Bateau Ivre », in *Œuvres complètes*, [1870], Paris, Arléa, 2021
- RIMBAUD, Arthur, *Lettre du Voyant*, à Paul Demeny, 15 mai 1871, in *Correspondance*, Paris, Fayard, 2007
- SULLY PRUDHOMME, René-François, « Le Rendez-Vous », in *Les Épreuves*, Paris, Alphonse Lemerre Editeur, 1872, version numérique BNF

Essai :

- NODIER Charles, de CAILLEUX Alphonse, *Voyages pittoresques et romantiques dans l'ancienne France*, [1820], Marseille, Editions Laffitte, 1982

Philosophie :

- KANT, Emmanuel, trad. A. Tremesaygues et C. Pacaud, *Critique de la raison pure*, [1781], Paris, Editions Magnard, 1999
- LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm, *La Monadologie*, [1714], Paris, Le Livre de Poche, 1997
- Marc-Aurèle, *Pensées*, [170 et 180 ap. J.-C.], Livre V, trad. Mario Meunier, Paris, Editions Garnier Frères, 1933

Œuvres cinématographiques :

- CUARON, Alfonso, *Gravity*, Heyday Film, Warner Bros, 2013
- KUBRICK, Stanley, *2001 L'Odyssée de l'Espace*, Metro-Goldwin-Mayer, 1968
- LUCAS, George, *Star Wars*, 20th Century Fox ; Lucas Film Ltd, 1977
- MALICK, Terrence, *Tree of Life*, River Road Entertainment, Fox Searchlight, 2011
- MÉLIÈS, Georges, *Le Voyage dans la Lune*, Star Film, 1902
- NOLAN, Christopher, *Interstellar*, Paramount Pictures, Warner Bros, 2014

- SCOTT, Ridley, *Alien*, 20th Century Fox ; Brandywine Productions, 1979
- SCOTT, Ridley, *Blade Runner*, The Ladd Company ; Warner Bros, 1982
- SCOTT, Ridley, *Prometheus*, Scott Free Productions, 20th Century Fox, 2012
- TRUFFAUT, François, *Fahrenheit 451*, Anglo Enterprises ; Vineyard Film, 1966
- TYLDUM, Morten, *Passengers*, Sony Pictures Entertainment ; Columbia Pictures, 2016

Séries télévisées :

- KALOGRIDIS, Laeta, *Altered Carbon*, d'après le roman de Richard K. Morgan, Productions; Mythology Entertainment; Phoenix Pictures; Skydance Television, 2018-2020

Œuvres vidéoludiques :

- *The Last of Us*, dir. Neil Bruckmann & Bruce Straley, Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment, 2013
- *Soma*, dir. Thomas Grip & Jens Nilsson, Frictional Games, 2015
- *Death Stranding*, dir. Hideo Kojima, Kojima Productions, Sony Interactive Entertainment, 2019

Œuvres graphiques :

- BABLET, Mathieu, *Carbone et Silicium*, Roubaix, Editions Ankama, 2020
- DE METTER, Christian, *La Nuit des Temps*, Paris, Editions Philéas, 2021
- SHIRO, Masamune, *Ghost in the Shell*, Tokyo, Kodensha, 1989

Œuvres picturales :

- Barthélémy l'Anglais, enluminures d'Evrard d'Espinques, *Livre de propriétés des choses*, 1479-1480
- BOSCH, Jérôme, *Le jardin des délices*, huile sur bois, 220 x 386 cm, Musée du Prado, Madrid, 1505
- COURBET, Gustave, *L'Origine du monde*, huile sur toile, 46,3 x 55,4 cm, Musée d'Orsay, Paris, 1866
- KAHLO, Frida, *Ma nourrice et moi*, huile sur métal, 30,5 x 34,7 cm, Musée Dolores, Mexico, 1937
- RENOIR, Auguste, *Aline allaitant son fils*, huile sur toile, 92,0 x 72,0 cm, Musée d'Orsay, Paris, 1890

• **Ouvrages critiques :**

Généraux :

- AURAIX-JONCHÈRE, Pascale, *Poétique des lieux*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, 2004
- Aristote, *Rhétorique*, [-329 et -323 av. J.-C.], trad. C.-E. Ruelle, Paris, Librairie générale française, 1991
- BACHELARD, Gaston, *Poétique de l'espace*, [1957], Paris, P.U.F., 2020
- BONNEFOY, Yves, *L'arrière-pays*, Paris, [1973], Poésie Gallimard, 2003
- DELEUZE, Gilles, *Différence et répétition*, [1969], Paris, Editions P.U.F., 1993
- CROPPER, Elisabeth, *La réforme de l'art et la deuxième renaissance de Rome, Des Carrache au Bernin*, Paris, Citadelles & Mazenod, 1998
- GENETTE, Gérard, *Palimpsestes - la littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982
- GENETTE, Gérard, *Esthétique et poétique*, Paris, Points, 1992

- JAKOBSON, Roman, *Essais de linguistique générale*, trad. par Ruwet, Paris, les Editions de Minuit, 1963
- WESTPHAL, Bertrand, *La Géocritique: Réel, fiction, espace*, Paris, Editions de Minuit, 2007

Sur la mythologie :

- BOTTÉRO, Jean, *Au commencement étaient les dieux*, [2004], Tallandier, coll. « Pluriel », Paris, Editions Fayard, 2012
- BOTTÉRO, Jean, *Lorsque les dieux faisaient l'homme : Mythologie mésopotamienne*, Gallimard, coll. « Bibliothèque des Histoires », Paris, 1989
- GIRARDET, Raoul, *Mythes et mythologies politiques*, Paris, Seuil, 1986
- TROUSSON, Raymond, *Thèmes et mythes*, Bruxelles, Université de Bruxelles, 1997
- TROUSSON, Raymond, *Voyages aux pays de nulle part, histoire littéraire de la pensée utopique*, Bruxelles, Editions de l'université de Bruxelles, 1999

Sur la science-fiction :

- BOZZETTO, Roger, *L'obscur objet d'un savoir : fantastique et science-fiction, deux littératures de l'imaginaire*, Aix-en-Provence, Publications de l'Université de Provence, 1992
- DOLLO, Xavier, *Histoire de la science-fiction*, Rennes, Editions Les Humanoïdes Associés, 2020
- DUFOUR, Eric, *Le Cinéma de science-fiction*, Paris, A. Colin, 2011
- LANGLET, Irène, *La science-fiction, Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, A. Colin, 2006
- MARTIN, Jean-Clet, *Logique de la science-fiction, de Hegel à Philip K. Dick*, Bruxelles, Editions Les Impressions Nouvelles, 2017

- RUMPALA, Yannick, *Cyberpunk's not dead*, Saint-Mammès, Le Béal, 2021
- SUVIN, Darko, *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*, New Haven, Yale University Press, 1980

Sur l'Apocalypse :

- BRUGIERE, Bernard, *Age d'or et Apocalypse*, Paris, Publications de la Sorbonne, 1986
- CHELEBOURG, Christian, *Les écofictions, mythologies de la fin du monde*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2012
- DERRIDA, Jacques, *D'un ton apocalyptique, adopté naguère en philosophie*, Paris, Editions Galilée, 2005
- ELLUL, Jacques, *L'apocalypse, architecture en mouvement*, Genève, Labor et Fides, 2008
- ELLRODT, Robert, « Milton et la vision édénique », in *Age d'or et Apocalypse*, dir. Robert Ellrodt et Bernard Brugière, Paris, Publications de la Sorbonne, 1986
- ENGELIBERT, Jean-Paul, *Fabuler la fin du monde*, Editions La Découverte, Paris, 2019
- KAPPLER, Claude, *Apocalypses et voyages dans l'au-delà*, Paris, Editions du Cerf, 1987

- Articles universitaires :

Sur la science-fiction :

- BOZZETTO, Roger, Quarante-Deux : les Archives stellaires, « Écrits sur la Science-Fiction », URL : <https://www.quarante-deux.org/archives/bozzetto/ecrits/definition/territoires.html>, page consultée le 24/05/2022

- CARROLL, Sobhian, “Lost in Space: Surviving Globalization in Gravity and The Martian”, *Science Fiction Studies*, 46/1, mars 2019, p. 127-142
- CARROLL, Sobhian, « An Empire of Air and Water: Uncolonizable Space in the British Imagination », 1750-1850, trad. Laurent Gerbier, Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2015
- HOLLINGER, Veronica, “Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism.” *Mosaic: A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*, vol. 23, no. 2, 1990, pp. 29–44, <http://www.jstor.org/stable/24780626>. Consulté le 14 avril 2022
- LEVY, Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Editions La Découverte, 1998
- KUNZ WESTERHOFF, Dominique, « Toi, cyborg ? L'hybridation prothétique dans la nouvelle de science-fiction », *ReS Futurae* [En ligne], 16 | 2020, mis en ligne le 12 décembre 2020, consulté le 25 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/resf/8554>
- TERREL, Denise, « Science et esthétique : la science-fiction et l'espace einsteinien », In: *Caliban*, n°22, 1985, « L'esthétique de la science fiction »

Sur l'errance et la ruine :

- IEVEN, Emilie, « L'errance, un mouvement à potentiel utopique », *Carnets* [En ligne], Deuxième série - 10 | 2017, mis en ligne le 30 avril 2017, consulté le 07 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/carnets/2265> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/carnets.2265>
- LÈBRE, Jérôme, « L'âge d'or. Qu'est-ce qu'une époque à l'époque des Romantiques allemands et de Schelling ? », *Revue germanique internationale*, 2013
- LYON-CAEN, Judith. « Voir le passé dans les ruines romantiques : une histoire politique et littéraire », *Sociétés & Représentations*, vol. 45, no. 1, 2018
- PHILIPPE, Nora, « La ruine », dans « Filiation », Ecole Normale Supérieure de Lyon, URL : <http://filiation.ens-lyon.fr/default.htm>, 2003

- ROUX Anne-Marie, « L'âge d'or dans l'oeuvre de Nodier. Une recherche du temps perdu à l'époque romantique », In: *Romantisme*, 1977, n°16. « Autour de l'âge d'or »

Divers :

- BAYCHELIER, Guillaume, « Imaginaires des espaces clos dans les jeux vidéo horrifiques », dans *Voyages intérieurs et espaces clos*, « Le Fil à retordre », n° 1, 2020
- DEVOUCOUX, Daniel, « Travail au corps : la chevelure dans le cinéma actuel (1985-2012) », *Apparence(s)* [En ligne] | 2014, mis en ligne le 20 février 2014, consulté le 11 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/apparences/1246> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/apparences.1246>

Dictionnaires et encyclopédies :

- Centre National des Ressources Lexicales : CNRTL, URL : <https://cnrtl.fr>
- PRUCHER, Jeff (ed.). *Brave New Words. The Oxford Dictionary of Science Fiction* (Oxford University Press, 2007)
- REY Alain, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Dictionnaire LE ROBERT, 2010
- Vocabulaire Européen des Philosophies : VEP, URL : <https://vep.lerobert.com>

BIBLIOGRAPHIE SECONDAIRE

Littérature critique :

Ouvrages critiques :

- BESSON, Anne, *Les Pouvoirs de l'Enchantement, usages politiques de la Fantasy et de la science-fiction*, Paris, Vendémiaire, 2021
- COUQUIAUD, Maurice, *Chroniques de l'étonnement, de la science au poème*, Paris, l'Harmattan, 2008
- DUMAS-REUNGOAT, Christine, *La fin du monde, enquête sur l'origine d'un mythe*, Paris, Editions Les Belles Lettres, 2007
- GARDIES André, *L'espace au cinéma* [1993], Paris, Méridiens-Klincksieck, 2019

Articles universitaires :

- BESSON, Anne :
 - « De l'ensemble à la totalité : l'effet de monde dans les littératures de l'imaginaire contemporaines. », *Belphégor* [En ligne], *Sérialités*, 2016 (mis en ligne le 10 octobre 2016), URL : <http://belphegor.revues.org/650>
 - « Culture antique et culture populaire chez Neil Gaiman (Sandman, American Gods et Anansi Boys) », *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain. Fantasy, science-fiction, fantastique*, sous la direction de Mélanie Bost-Fievet et Sandra Proveni, Classiques Garnier, 2014, pp. 497-508
 - « Les paradoxes science-fictionnels : état des lieux critique(s) », in *Littérature, représentation, fiction*, Jean Bessière (éd.), Paris, Honoré Champion, 2007
 - « La fiction cyclique, au-delà des frontières du roman : Asimov, King, Tolkien », dans *Belphégor* n° 3 (hiver 2002-2003)

- « La science-fiction dans la culture de masse contemporaine : un monde à part ? », communication pour le colloque « Comment rêver la science-fiction à présent ? », coorganisé par Danielle André, Daniel Tron et Aurélie Villers, CCI de Cerisy-la-Salle, 20-30 juillet 2009
- « Naissance et chute des empires : les modèles antiques et leur postérité » (année 2) - Séminaire interdisciplinaire de l'ED Lille-Nord de France SHS, organisation avec Karl Ziegler de la journée du 3 mars 2017
- « No limits? Multiverses, alternate universes and the media franchises », communication lors du congrès international de narratologie « European Narratology Network 4 Conference 2015 », « Modelling narratives across borders », Université de Gand (Ghent, Belgique), 16-18 avril 2015, panel « The Threshold of Worlds », avec Raphaël Baroni, Olivier Caïra et Françoise Lavocat
- « Utopies et uchronies : un héritage imaginaire des Lumières », communication pour le colloque international « L'actualité de l'héritage des Lumières en Europe », organisé par Alain Vuillemin, Université d'Artois, 17 et 18 mars 2008
- BRÉAN, Simon, « Émerveillement et 'sense of wonder' : les leçons d'abîme de la science-fiction », in *L'émerveillement dans les littératures poétiques et narratives des XIXe et XXe siècles*, sous la dir. de Julie Anselmini et Marie-Hélène Boblet, Grenoble, ELLUG, « Ateliers de l'Imaginaire », 2017, pp. 267-276
- SYLVOS, Françoise, « Voyages à Rheculanum », Utopies et futurismes archéologiques [1800-1850]. Martine Lavaud. *La plume et la pierre : l'écrivain et le modèle archéologique au XIXe siècle*, Lucie Éd., pp.433-452, 2007