



Fanfan Chen

Le ciel, l'un des espaces de la « fantasy »

THE *TOPOS* OF THE SKY IN FANTASY LITERATURE

ABSTRACT

This essay attempts to compare the imaginary of air and the mythopoeia of utopian/dystopian lands in the sky as represented in fantasy fiction. According to Tolkien, the fantasy story configures a secondary world based on the reader's secondary belief formed through reading. This sub-created world is often grounded on earth; even outer-space fantasy still depicts a world set in another planet. Nevertheless, the mythopoeia of a floating island remains a recurrent space in fantasy since Swift's creation of Laputa in *Gulliver's Travels* (1726). This mythopoeia extends to other media such as animation and video games as in Miyazaki's *Laputa: Castle in the Sky* (1986) and the video game *BioShock Infinite* (2013). Placing emphasis on the archetypal image of Laputa, the present study treats this airborne fantasy space from three vantage points: antigravity vis-à-vis utopia of air; utopia existing with time; and utopia to dystopia.

KEYWORDS

Sky; Fantasy; Utopia; Dystopia; *Castle in the Sky*; *BioShock*; *Gulliver's Travels*.

FANFAN CHEN

National Dong Hwa University, Hualien,
Taiwan
ffchen@mail.ndhu.edu.tw

Le genre fantasy, d'après la définition de J. R. R. Tolkien, présente un autre monde qui est construit par une croyance élaborée à travers la lecture du récit. Ce monde imaginaire de la fantasy se trouve souvent sur terre, comme la Terre du Milieu dans *Le Seigneur des anneaux*, ou en mer, comme Terremer dans le *Cycle de Terremer*. Curieusement, on trouve rarement dans la fantasy un monde imaginaire situé dans le ciel bien que les créatures ou les moyens de transport imaginaires aériens soient nombreux, tels que dragon, licorne, bateau, parapluie ou même une pêche volante. Par exemple, le dragon est le protagoniste dans la série de *Téméraire*, or l'histoire se passe majoritairement sur terre et en mer. Dans *L'Histoire sans fin*, Atreyu vole avec le dragon Falkor afin de trouver l'extrémité du ciel, mais le cadre de l'histoire est principalement sur terre. De même, on est surpris d'apprendre dans *Stardust* que l'héroïne est l'étoile tombée du ciel, pourtant, elle reste toujours sur terre en rêvant de son pays dans le ciel.

Le ciel semble être un espace transitionnel ou temporaire. Hormis le paradis des différentes religions, il est difficile de faire figurer un monde dans le ciel, espace certes privilégié du rêve, mais aussi fuyant. Cette rareté d'un monde secondaire du ciel nous rappelle la rareté de l'imagination aérienne, remarquée par Gaston Bachelard par rapport

aux représentations imaginaires du feu, de la terre ou de l'eau qui sont largement représentées. Il remarque les difficultés d'étudier l'imaginaire du rêve du vol : « Signalons enfin une des difficultés de notre tâche : c'est le petit nombre de documents sur l'expérience onirique du vol. Pourtant, ce rêve est très fréquent, très commun, presque toujours très net¹ » Il se réfère à la déclaration d'Herbert Spencer² pour illustrer cette imagination fréquente et commune.

Ainsi, on imagine un château, une ville, ou même un pays caché derrière les nuages et qui comme les nuages, flotterait dans le ciel. Par exemple, *James et la grosse pêche* nous présente des hommes habitant dans les nuages qui attaquent James et d'autres animaux lorsqu'ils volent sur la grosse pêche. Cependant, le pays des hommes des nuages n'est pas vraiment représenté dans le récit. Malgré cette rareté, on constate une mythopoeïa de l'île flottante dans la fantasy depuis la création de Laputa par Jonathan Swift dans *Les voyages de Gulliver* en 1726, ceci au fur et à mesure que science et technologie se développent. Au début du XX^e siècle, Baum nous présente une île du ciel dans *Sky Island* (1912) et Thompson, un des successeurs de Baum, nous raconte une terre dans les nuages (airland, skyland ou aerosphere) dans *Ozoplaning with the Wizard of Oz* (1939). Vers la fin du siècle, le grand succès de *Laputa : le Château dans le ciel* par Hayao Miyazaki en 1986 nous remet en effet en mémoire les voyages à Laputa et Balnibarbi, et même au Japon dans *Les voyages de Gulliver*. Comme la fantasy est étroitement liée au jeu vidéo, surtout avec la technologie 3D au XXI^e, il serait intéressant de nous référer à la ville du ciel, Columbia, dans le jeu vidéo *BioShot infinite* (sorti en 2013). Je me concentrerai dans mon étude sur les récits de l'image archétype de Laputa. À première vue, ces espaces de la fantasy semblent être une utopie, mais au fur et à mesure que l'histoire se déroule, l'image

d'une dystopie s'impose. Je propose ici d'étudier et comparer l'imaginaire aérien et utopique/ dystopique dans la mythopoeïa d'une terre du ciel représentée dans la fantasy.

I. Anti-gravité : une utopie de l'air

L'imagination d'une terre dans le ciel telle Laputa, d'une île ou d'une ville du ciel commence par le rêve d'envol. Depuis l'antiquité l'homme rêve de voler. Socrate lui-même aurait dit : « if anyone should come to the top of the air or should get wings and fly up, he could lift his head above it and see, as fishes lift their heads out of the water and see the things in our world, so he would see things in that upper world; and, if his nature were strong enough to bear the sight, he would recognize that that is the real heaven³ » On s'imagine voler, avoir des ailes comme les oiseaux. Pour Bachelard, « l'aile représente, pour le vol onirique, la *rationalisation antique*. C'est cette *rationalisation* qui a formé l'*image d'Icare*. Autrement dit, l'image d'Icare joue, dans la poétique des anciens, le même rôle que joue l'aérostat, « la carcasse pneumatique » dans la poétique éphémère de Nodier, ou le même rôle que joue l'avion dans la poétique de Gabriele D'Annunzio⁴ ». Imaginer avoir des ailes est en fait logique et rationnel selon les études de Bachelard sur l'imaginaire de l'air, « l'aile est déjà une *rationalisation*⁵ ». Il nous rappelle que « *quand l'aile apparaît dans un récit de rêve de vol, on doit soupçonner une rationalisation de ce récit*. On peut être à peu près sûr que le récit est contaminé, soit par des images de la pensée éveillée, soit par des inspirations livresques⁶ ». On peut dire qu'imaginer voler sans ailes, c'est rêver d'une utopie où la gravité ne s'impose pas à nous. Avec l'imagination de l'anti-gravité, la possibilité de voler sans





ailes, relèverait plutôt du merveilleux ou de la fantasy.

Différente du fantastique qui, selon Todorov et les définitions générales de l'école française, se caractérise par l'hésitation entre l'explication naturelle et l'explication surnaturelle, la fantasy, en revanche, présente explicitement un monde merveilleux⁷. Si l'on suit la définition de Tolkien, le vrai fondateur du genre de la fantasy (à l'origine appelé par Tolkien « *fairy-story* »), le monde merveilleux secondaire n'est pas imposé aux lecteurs par les créatures étranges ou surnaturelles mais plutôt par l'énonciation narrative basée sur l'art de la fantasy, dont l'« *inner consistency of reality* (la réalité de la consistance intérieure)⁸ ». Tolkien souligne la qualité liée à l'irréalité en employant le terme « *fantasy* » qui sert d'intermédiaire entre l'imagination et la production finale de la sous-crétion. Avec les quatre éléments essentiels de la *fairy-story* – *fantasy*, *recovery* (récupération), *escapism* (évasion) et consolation – l'auteur crée un monde secondaire qui s'étend devant les yeux des lecteurs. L'écriture est comme la magie ou l'enchantement qui crée une croyance secondaire dans ce monde sous créé et secondaire. La poétique de fantasy n'a pas besoin de ce que Coleridge a proposé : « *suspension of disbelief*⁹ ».

La représentation de Laputa et la « quasi-Laputa » (Columbia, une ville qui flotte dans les airs à l'aide de ballons et de réacteurs dans le jeu vidéo *BioShock Infinite*¹⁰) est basée sur ce principe de sous-crétion qui crée une croyance secondaire. La rhétorique du merveilleux réside sur la vraisemblance d'une énonciation scientifique. Pour ce monde imaginaire du ciel, Swift a déjà présenté au début du XVIII^e siècle dans *Les voyages de Gulliver* une île flottante contre la gravité par une théorie magnétique. Bien que ce voyage merveilleux soit évidemment une satire, il convient bien à la perception de la fantasy

tolkiennienne, tant qu'il n'est pas une satire sur la magie¹¹. Mais, en effet, d'après le fantastique todorovien, une lecture allégorique (au sens général) exclut ce roman du domaine fantastique. Par contre, la fantasy de Swift présente cette île imaginaire mais remarquable de détails. Elle est circulaire d'une superficie de 10 000 hectares, à peu près 70% de celle de l'île Manhattan. Elle s'élève d'une hauteur jusqu'à 6 kilomètres environ au moyen d'une magnétite géante, un aimant naturel. La forme de l'aimant est comme un cigare, à peu près d'un long de six mètres et d'un diamètre de trois mètres. D'après la description de Gulliver, l'aimant est revêtu d'un côté du pouvoir attirant, et de l'autre répulsif. En plaçant l'aimant debout avec son côté attirant vers la terre Balnibarbi, l'île descend ; mais quand le côté repoussant tourne vers le bas, l'île monte vers le haut. Et quand la pierre est posée parallèlement au plan horizontal, elle s'immobilise. Le sous-sol de Balnibarbi renferme un aimant permanent gigantesque, dont l'un des pôles est placé vers le haut afin de repousser une extrémité de la magnétite de Laputa et d'attirer l'autre. La description du narrateur sur le fonctionnement de l'île flottante et de la terre de Balnibarbi est détaillée et « réaliste », comme si Laputa existait vraiment. Ce qui évoque la poétique de la fantasy : « la réalité de la consistance intérieure ». C'est une réalité poétique qui offre une référence métaphorique (terme employé par Paul Ricœur), mais non directement référentielle. Néanmoins, d'après James D. Livingston ou Asimov, dans la physique réelle, la théorie de Laputa se soulevant au-dessus de Balnibarbi ne fonctionne pas. Cependant, les erreurs scientifiques n'empêchent pas qu'une croyance secondaire puisse exister à travers la poétique et l'effet de la satire. Comme Asimov l'a bien montré dans sa version annotée des *Voyages de Gulliver* en 1980¹², tout ce qui compte, c'est la vraisemblance de l'explication scientifique

et impressionnante de la fiction. En tout point, c'est une fiction de voyage merveilleux et d'utopie.

Inspiré par cet imaginaire de Laputa, le maître japonais du cinéma d'animation Hayao Miyazaki a créé une Laputa du XX^e siècle – *Laputa : le Château dans le ciel*. La théorie d'anti-gravité qui fait flotter le château de Laputa dérive de la Laputa de Swift. Miyazaki dépasse cet imaginaire magnétique basé sur l'attraction et la répulsion de deux pôles. La magnétite de Laputa de Swift devient un cristal de roche flottant au milieu de l'hémisphère au-dessous de la Laputa de Miyazaki. Il s'agit d'un système central high-tech, dont la forme présente un octaèdre platonique – le corpuscule de l'élément de l'air. C'est une concrétisation de l'imaginaire de l'air extrait de manière géométrique par Platon. La pierre, abandonnée depuis plus de 700 ans, est entourée de plusieurs racines d'arbres. Le cristal de la pierre flottante démontre un pouvoir contre la gravité, même l'homme peut éviter de chuter et de flotter. Par contre, dans la création de Swift, les Laputiens descendent de Laputa par l'escalier.

Au XXI^e siècle, l'imaginaire de l'anti-gravité s'apparente à la mécanique quantique. Dans le jeu vidéo *BioShock Infinite*, la scientifique Rosalind Lutece a par hasard découvert un secret : la matière ne lévite pas. En réalité, elle ne peut tout simplement pas tomber : « I had trapped the atom in the mid-air. Colleagues called my Lutece Field quantum levitation, but in fact, it was nothing of the sort. Magicians levitate – my atom simply failed to fall. If an atom could be suspended indefinitely, well – why not an apple? If an apple, why not a city¹³ ? ». Columbia est la ville flottante où se déroulent les événements du jeu. Après la cité sous-marine de Rapture dans les deux premiers épisodes de *Bioshock*, la suite (pas sur l'ordre temporel) *Bioshock Infinite* présente une figuration de l'imaginaire de l'air. Le joueur

voyage entre les bâtiments du début du XX^e siècle, à plusieurs kilomètres au-dessus des nuages. L'intrigue se déroule dans la ville flottante de Columbia en 1912. Comme il s'agit d'un jeu de rôle, le joueur y incarne Booker DeWitt, un ancien détective privé de la Pinkerton National Detective Agency. À la recherche d'Elizabeth, une jeune femme disparue depuis quinze ans et prisonnière sur Columbia, le joueur va affronter plusieurs défis dans ce Laputa high-tech du XXI^e siècle. Mais l'imaginaire anti-gravité est également parent de l'imaginaire du temps, et plus précisément de « l'anti-temps ».

II. Une utopie qui existe avec « le temps »

L'imaginaire fonctionne lorsque les nuages dans le ciel nous invitent à rêver d'images déformées. D'après Bachelard, les nuages sont parmi les objets les plus oniriques et dynamiques ; ils nous aident à rêver la transformation. Imaginer seulement des objets volant ne suffit pas ; les images ne se satisfont pas de leur état statique. De même, l'esprit humain ne se contente pas du présent état immobile, une impulsion de mouvement est à l'œuvre. Imaginer un monde dans le ciel concerne le temps, plus précisément, un désir sous-jacent pour l'anti-temps et l'anti-gravité, surtout si l'on suit la théorie d'espace-temps d'Einstein. Aristote et Leibniz caractérisent le temps par le mouvement et le changement, et les états des choses dans l'espace : « Le temps dépend ainsi du changement de telle sorte que la structure du temps est celle d'une relation d'ordre entre des états¹⁴. » En fait, à notre époque, la notion du temps, comme toutes les autres connaissances humaines, peut être toujours questionnée et reconstruite, comme la physique théorique contemporaine qui suppose que le temps n'est rien d'autre qu'une illusion¹⁵, ou que le temps n'existe pas du tout¹⁶.





Comme la gravité est capable de créer un espace où le temps se perçoit différemment, l'espace d'anti-gravité serait capable de présenter une différente version temporelle. L'île flottante imaginaire peut être considérée comme un modèle de la perception possible du temps. D'ailleurs, le mouvement de l'île flottante ressemble au mouvement de la planète. Si l'aporie du temps provient du paradoxe qu'il y a un temps cosmique qui nous ignore, le récit de l'île flottante offre une possibilité d'harmonisation entre le temps cosmique, le mouvement planétaire et le temps humain. La Laputa de Miyazaki est normalement invisible et fuyante, comme notre perception du temps. Elle bouge, flotte comme les nuages. L'invisibilité, d'après la relativité, peut être interprétée comme une conséquence du mouvement à la vitesse de la lumière. On peut citer ici le récit « The New Accelerator » de Wells¹⁷. Columbia dans *BioShock Infinite* échappe aux yeux des gens sur terre. Comme dans la plupart de récits de l'imaginaire, un espace-temps transitionnel qui lie l'espace original et l'espace imaginaire émerge également dans les récits concernant Laputa. Gulliver a aperçu l'île flottante après un rencontre avec de méchants marins puis après une tempête. Il rencontre des pirates japonais et hollandais (cela nous rappelle les pirates de la version de Miyazaki) après une tempête : « We had not sailed above three days, when a great storm arising, we were driven five days to the north-north-east, and then to the east: after which we had fair weather, but still with a pretty strong gale from the west. Upon the tenth day we were chased by two pirates¹⁸... » Ayant irrité le capitaine hollandais, Gulliver est puni, abandonné dans un canoë à la dérive : « that I should be set adrift in a small canoe, with paddles and a sail, and four days' provisions¹⁹. » Après cette mésaventure, Gulliver voit une île flottante s'approcher mettant fin à son désespoir.

De la même manière, le père de Pazu dans l'animation, a pris une photo de Laputa alors que s'annonçait une tempête. C'est exactement ici que s'opère la figure de mise en abyme : Laputa enchâssée dans Laputa. La Laputa au niveau intradiégétique est aussi insaisissable que le temps. Mais plus tard, une transgression métalepique émerge lorsque l'héroïne Sheeta rentre dans son pays natal, la Laputa qui figure sur la photo. Avant la découverte de Laputa, les deux protagonistes Sheeta et Pazu étaient de garde de nuit et appréciaient alors le beau paysage du ciel, dont les nuages et les étoiles merveilleuses. Puis, en voyant un ensemble de nuages très épais, Pazu le pris pour Laputa. Ils furent alors entraînés dans un rayon de tempête et de lumière. Plus tard, les deux protagonistes entrèrent dans le domaine de Laputa en traversant encore une violente tempête accompagnée d'éclairs et de l'image du dragon, car en effet, la femme chef des pirates, Dora, n'était visiblement rien d'autre que le centre de basses pressions ou nid du dragon. Finalement, avec le changement de temps, Laputa se dévoile à la vue.

L'imagination d'anti-gravité est liée à l'imagination d'anti-temps. En effet, la pierre bleue du collier de famille de l'héroïne n'est en fait que la cristallisation de pierres flottantes. Le pouvoir magique de cette pierre s'exprime lorsqu'on prononce l'incantation suivante « aidez-moi s'il vous plaît ; laissez s'allumer la lumière », et il permet par émission d'une sainte lumière de ressusciter Laputa, y compris les robots morts/dormants de l'île. Ainsi, cette pierre magique provenant de Laputa défie et surpasse non seulement la limite de la gravité mais aussi celle du temps et de la mort. L'implication symbolique de l'éternité évoque également le pouvoir cosmique de la totalité : « the stone encapsulates the principle of cosmic harmony by symbolizing the collusion of body and soul, nature and

nurture : the song related by the heroine to the skeptical Muska succinctly communicates this idea²⁰. » Quant aux robots de Laputa, ils rappellent les habitants de Laputa des *voyages de Gulliver*. La représentation des habitants de Laputa chez Swift, les Laputiens, est par essence liée à l'imaginaire du temps. Les Laputiens ne s'intéressent qu'à l'astronomie et à la musique, l'une constituant l'étude du temps, l'autre la science du temps. L'imaginaire de l'air s'exprime aussi dans la déformation de leur tête et de leurs yeux : « Their heads were all reclined, either to the right, or the left; one of their eyes turned inward, and the other directly up to the zenith. Their outward garments were adorned with the figures of suns, moons, and stars; interwoven with those of fiddles, flutes, harps, trumpets, guitars, harpsichords, and many other instruments of music, unknown to us in Europe²¹. » Curieusement, ayant quitté Laputa et Maldonada, Gulliver visite un pays imaginaire, Luggnugg, dont les habitants pourtant immortels subissent malheureusement un implacable vieillissement. L'observation de la misérable décrépitude des habitants et l'horreur visuelle du temps dévorant les hommes, renvoie à l'analyse de Gilbert Durand dans sa théorie des structures anthropologiques de l'imaginaire²². Après sa visite à Luggnugg, pénultième chapitre du livre « Voyage à Laputa », Gulliver se rend au Japon (dernière chapitre), lequel offre une corrélation entre Laputa et Japon.

À la lueur de deux des grandes théories physiques de notre époque, la relativité et la mécanique quantique, on commence à douter de notre perception et de la conception de notre monde. Il semblerait que notre connaissance de l'univers soit construite par le moyen que nous avons choisi pour former et croire, comme le signale David Mermin : « An important lesson of relativity is that there is less that is intrinsic in things than we once believed. Much of what we used to

think was inherent in phenomena turns out to be merely a manifestation of how we choose to talk about them²³. » De même, Norbert Elias souligne : « Comme savoir et construction de l'esprit humain, la notion de temps représente *un très haut niveau de synthèse* car elle a été édiflée depuis des millénaires sous des formes très diverses qui vont de l'astronomie à la poésie²⁴. » La fantasy utopique d'une terre flottante présente une figuration poétique du temps et d'un monde possible. De plus, la théorie des supercordes ouvre des perspectives au monde physique que l'on perçoit paradoxalement comme bien plus « imaginaire » et « poétique » que le monde littéraire ouvrant la porte au multivers au lieu de l'univers. La ville flottante de Columbia offrirait ainsi une vue poétique de ces théories contemporaines.

BioShock Infinite présente des univers parallèles qui s'appuient sur le principe des failles (*tears*). Au terme référentiel et temporel, il se base sur un scénario relevant de l'uchronie. La ville de Columbia a été construite et lancée en 1900 par le gouvernement américain pour démontrer sa supériorité technologique et militaire au reste du monde. La physicienne Rosalind Lutece n'a pas seulement découvert le secret pour faire flotter une cité, mais aussi le concept des failles qui permet aux personnages de voyager entre les univers parallèles. En traversant une faille, le joueur peut se déplacer à travers l'espace et le temps, dans d'autres lignes de vie. Certaines personnes sont à la fois mortes, vivantes ou malades, selon l'univers dans lequel elles évoluent. Lorsque l'on se déplace au travers d'une faille, on ne sait jamais dans quel état va se trouver le monde dans lequel on arrive. À chaque fois qu'un choix est fait, un univers parallèle est créé, avec ses personnages, ses environnements, son histoire. Là, on revient au récit et au temps.





D'après Ricœur, le récit porte une double fonction épistémologique et ontologique. Il recourt au récit pour résoudre le problème philosophique du temps, l'aporie entre le temps augustinien et le temps aristotélicien. Le temps du récit est donc une troisième voie pour rendre compte du temps au-delà du paradoxe entre la dilatation du temps et sa linéarité. La fantasy, à la fois narrative et imaginaire, propose un récit encore particulier pour en rendre compte. Il s'agit ici des rapports entre le temps, le récit et l'imaginaire. À travers le processus de la triple-mimésis, la lecture avec refiguration présente aussi une expérience de l'irréalisation de soi-même²⁵. Ceci est valide pour la lecture d'un récit réaliste, essentiellement fictif. Pour un récit imaginaire, on voit un double processus d'irréalisation. D'après Ricœur, on s'irréalise pour mieux comprendre le monde et nous-même. L'imitation créative d'un monde imaginaire demande une deuxième réalisation qui, par la refiguration chez le lecteur, déploie une « réalité » par le biais de la saturation des références réalistes, fictives et imaginaires. L'imagination poétique d'un récit sur l'île flottante se conforme au deuxième genre de l'irréalisation. Par cette double irréalisation du soi, on réalise le sens du temps.

III. De l'Utopie à la Dystopie : l'oxymore de l'utopie et l'idéologie

Ces trois récits de l'imaginaire de l'île flottante peuvent être considérés en général comme une représentation à la fois d'utopie et d'idéologie. C'est dans une certaine mesure une figuration du paradoxe entre l'utopie et l'idéologie souligné et médiatisé par Ricœur, qui propose une médiation dialectique à travers la temporalisation et l'imagination mythique et poétique entre la tradition et la raison²⁶. Résistant à la réduction de l'imaginaire social à la distorsion idéologique, Ricœur argumente en faveur d'une affirmation de ses potentiels utopiques. Il traite l'idéologie et l'utopie comme provenant d'une origine commune – l'ordre symbolique ou l'imagination sociale et culturelle – où toutes les symbolisations idéologiques et utopiques seraient constitutives de la réalité sociale. Elles sont toutefois distinctes. Ricœur affirme, tandis que nous avons tendance à associer l'aspect idéologique avec le réel, que la majeure partie du symbolisme culturel que nous apprécions se référerait au futur. Une utopie de l'imaginaire de l'air renforcerait d'ailleurs cette dimension temporelle.

Laputa présente l'image d'une utopie teintée d'un aspect idéologique important. C'est une société vivant sur une grande île flottante, une roche peuplée couvrant 10 000 hectares qui s'élève, descend, et bouge grâce à un aimant géant naturel. Il est évident que Laputa est une création mimétique et satirique qui présente un royaume utopique gouverné par des philosophes distraits qui ne s'intéresseraient qu'à l'astronomie et à la musique. Les références politiques s'expriment dans le monde imaginaire du récit révélé aux lecteurs. L'utopie des philosophes se révèle être une dystopie.

Le nom « Laputa » est une révélation involontaire de la satire de cette utopie,

idéale pour les laputiens mais horrible et insupportable pour Gulliver. Le mot « Laputa » signifie « putain » en espagnol, mais suggère aussi l'idée d'utopie. D'après l'étude de Mezciems, le nom de l'île suggère déjà l'idée de perversion, et finalement de dystopie :

The name *Laputa* itself may suggest a dystopia or, rather, a perversion of utopia. Speculation on the process by which Swift invented names is perhaps a dubious enterprise but, since he enjoyed puns, anagrams, and near-anagrams, his reader is entitled to consider those he finds, if not to look for them. *Laputa* is a near-anagram of *utopia*. *Utopia* means *nowhere*. *Nowhere* contains an anagram of *whore*. *Laputa* means *whore*. The association of words and concepts is not so loose as to be untenable if my interpretation of Swift's use of Bacon's fantasy is my interpretation of Swift's use of Bacon's fantasy is accurate²⁷.

Cette dialectique entre l'utopie et la dystopie dans la représentation de l'île flottante peut être éclaircie par la dialectique de la légèreté et de la lourdeur dans la structure de l'imaginaire de l'air s'appuyant sur la force vectorielle. Bachelard souligne la force vectorielle et l'implication temporelle dans l'imaginaire aérien : « La psychologie de l'élément aérien est la moins « atomique » des quatre psychologies qui étudient l'imagination matérielle. Elle est essentiellement *vectorielle*. Essentiellement, toute image aérienne a *un avenir*, elle possède un vecteur d'envol²⁸. » Et, de plus, cet imaginaire est de nature dialectique :

Par sa *substance*, en effet, le rêve de vol est soumis à la dialectique de la légèreté et de la lourdeur. De ce seul fait, le rêve de vol reçoit deux espèces

très différentes : il est des vols légers ; il est des vols lourds. Autour de ces deux caractères s'accumulent toutes les dialectiques de la joie et de la peine, de l'espérance et du regret, du bien et du mal. Les incidents les plus variés qui se produisent dans le voyage du vol trouveront dans l'un et l'autre cas des principes de liaison²⁹.

L'imaginaire d'avenir de la fantasy utopique représente souvent un monde moins idéal qu'on ne l'espérait, à la limite du dystopique. Ceci contredit en substance la théorie de la fantasy définie par Tolkien, qui prétend que le récit de fantasy devrait se terminer par une fin heureuse (l'élément de consolation). Or, dans la fantasy utopique, l'idéologie est traitée avec dérision provoquant un renversement du concept. Par ailleurs, elle renforce la dialectique bachelardienne de l'imaginaire de l'air – vol et chute, légèreté et lourdeur. Cette dialectique est d'autant plus évidente dans la *Laputa* de Miyazaki, comme la souligne Oani Cavallo : « The most salient feature of Miyazaki's representation of space in Laputa arguably is his persistent emphasis on the contrasting attractions of height and depth, of ascending and plunging, and on the evocation of a quasi-specular relationship between the sky and the earth that is conducive to an essentially vertiginous conception of space³⁰. »

Le contraste entre le vol et la chute ou le ciel et la grotte est clairement représenté dans la scène où Pazu et Sheeta s'enfuient devant les pirates et les soldats du gouvernement. Ils tombent dans une grotte où les pierres deviennent agitées. Ils rencontrent un vieillard qui parle de la Laputa d'en haut et des pierres volantes dans la mine. Une autre image présente le ciel dans la grotte : lorsqu'ils éteignent la lumière, ils voient le ciel avec des étoiles et la Voie Lactée sur les





murs de la grotte. La dialectique de l'imaginaire de l'air et celle de l'utopie, et l'idéologie atteint son point culminant lorsque l'histoire évolue vers la fin et révèle le vrai visage de ce paysage merveilleux de jardins tranquilles : « The city of Laputa itself first looks like the ideal combination of science and nature... a series of tranquil gardens unfolding around a hidden core of crystalline power. Only as the film progresses do we see that the city shows only its harsh and threatening underside of the world below, reserving the tranquility and beauty above for its own elite³¹. »

Les robots sont ressuscités par le pouvoir funeste du malin Muska, qui est d'ailleurs un des membres de Laputa de descendance royale. Il est capable de manipuler de tous les côtés l'axe de Laputa au travers d'écrans invisibles (une présentation d'une technologie très avancée). Les robots sont contrôlés pour attaquer les soldats de façon très violente et fatale. Rosheeta/Sheeta, la princesse authentique de Laputa, réprimande Muska et essaie d'arrêter sa folie tyrannique en dévoilant la vraie raison de la destruction de Laputa, telle que le révèle les paroles de la chanson de *La Vallée de Kentucky*, dont l'objectif écologique est évident : « Enraciner profondément dans la terre / exister avec le vent / passer l'hiver avec des graines / chanter les louanges du printemps avec des oiseaux³². » Sheeta rappelle à Muska que l'on ne peut pas vivre si l'on quitte la terre. Puisque Muska est insensible à cela, Pazu et Sheeta énoncent finalement l'incantation de destruction « Valuse », afin d'arrêter Muska. Après cette incantation, la partie basse de Laputa ainsi que la partie apparemment high-tech tombent en se détachant du château flottant. Il ne reste que les racines de l'arbre géant englobant l'octaèdre d'une grande pierre volante et le jardin. L'élément platonique de l'air, l'octaèdre, subsiste.

Notre dernier exemple, *BioShock Infinite*, présente des îles flottantes utopiques et dystopiques aux sens politique, scientifique, religieux, et ontologique en vertu des théories de la mécanique quantique et des multivers. Quelque temps après le lancement de Columbia, la ville se révèle être un navire de guerre qui possède son armée personnelle, cachée aux yeux des États-Unis. C'est en 1901 que le drame se produit, lors de la révolte des Boxers en Chine. Des otages américains sont tués. Columbia intervient et rase Pékin. À cause des scandales internationaux, le gouvernement des États-Unis a désavoué la ville. Cependant, Zachary Comstock, le prophète, annonce son indépendance et déclare la scission entre Columbia et les États-Unis. Onze ans plus tard, les événements de *BioShock Infinite* ont lieu.

Booker DeWitt et Elizabeth sont les personnages centraux de l'histoire de *BioShock Infinite*. DeWitt, dont le rôle est pris par le joueur, détective et chasseur, est engagé pour retrouver une femme disparue quinze ans plus tôt. Il s'agit d'Elizabeth, prisonnière à Columbia. Par ailleurs, le prophète Comstock gouverne la ville selon l'idéologie de l'exceptionnalisme américain. Il voyage également beaucoup au travers des failles spatio-temporelles pour étudier le futur (comme les visions prophétiques) comme le passé. Le joueur, finalement, réalise que DeWitt et Comstock se révèlent être la même personne, mais qu'ils sont situés dans deux univers différents.

Cette utopie, construite par une idéologie politique, religieuse et ethnique, enchaîne la guerre civile entre les Fondateurs et la Vox Populi. Le jeu est axé sur le conflit et les valeurs des blancs et des riches, centrés sur leur prophète Comstock et les pères fondateurs de l'Amérique : « George Washington, représenté par l'épée, symbole du pouvoir et de la justice, Benjamin Franklin, représenté par une clé, symbole de la connaissance, et Thomas Jefferson, affiché avec



un parchemin, signe d'ordre et de loi³³. » En revanche, on retrouve aussi des personnages persécutés, exploités dans leur travail à l'usine. Les opprimés ne sont pas moins violents mais ils ne recourent à la violence extrême que pour se défendre et se venger. Les personnages du jeu présentent une morale toute relative car le bien et le mal ne sont pas absolus. Chacun se bat pour sa propre idéologie. Sous-tendue par cette pluralité de l'idéologie, l'utopie de Columbia est condamnée à s'effondrer et à devenir une dystopie. Cela renvoie à l'imaginaire de l'air qui s'opère sur la dialectique du vol et de la chute.

L'utopie de l'espace idéal du ciel s'avère souvent être une dystopie. La fantasy utopique nous fait ainsi réfléchir sur la nécessaire réconciliation de l'idéologie et de l'utopie. Au niveau narratif, épistémologique et ontologique, les lecteurs s'irréalisent afin d'appréhender le vrai visage de l'idéologie et l'horizon imaginaire de la réalité future.

Notes

¹ Gaston Bachelard, *L'air et les songes : essai sur l'imagination du mouvement*, Paris, Librairie José Corti, Le Livre de Poche, 1943, p. 32.

² *Ibid.*, p. 32.

³ Plato, *Plato in Twelve Volumes*, Vol. 1, translated by Harold North Fowler, introduction by W.R.M. Lamb, Cambridge, Harvard University Press; Londres, William Heinemann Ltd., 1966, <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Plat.+Phaedo+109&fromdoc=Perseus%3Atext%3A1999.01.0170>.

⁴ Bachelard, *op. cit.*, p. 37.

⁵ *Ibid.*, p. 37.

⁶ *Ibid.*, p. 37.

⁷ Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, 1970.

⁸ John R. R. Tolkien, « On Fairy-Stories », *The Monsters and the Critics and Other Essays*, London, HarperCollinsPublishers, 1997, p. 109-161; p. 139.

⁹ Samuel Taylor Coleridge, *Biographia Literaria*, Ch. XIV, <http://www.gutenberg.org/files/6081/6081-h/6081-h.htm>

¹⁰ *BioShock Infinite*, Official Website, <https://www.bioshockinfinite.com/?RET=&ag=true>.

¹¹ Tolkien, « On Fairy-Stories », *op. cit.*, p. 114.

¹² James D. Livingston, *Rising Force: The Magic of Magnetic Levitation*, Cambridge, Massachusetts & London, Harvard University Press, 2011, p. 41.

¹³ *BioShock Infinite*, <http://en.wikipedia.org/wiki/BioShock_Infinite>.

¹⁴ Alexander, Schnell (ed.), *Le temps*, Paris, Librairie Philosophique, J. Vrin, 2007, p. 98.

¹⁵ Brian Greene, *Fabric of the Cosmos: The Illusion of Time*, Nova, <https://www.youtube.com/watch?v=44ngv-8b8FM>.

¹⁶ Carlo Rovelli, *Et si le temps n'existait pas? Un peu de science subversive*, Paris, Dunod, 2012.

¹⁷ Herbert G. Wells, « The New Accelerator », *Classic Reader*, <<http://www.classic-reader.com/book/172/1/>>.

¹⁸ Jonathan Swift, *Gulliver's Travels*, Paul Turner (ed.), Oxford, Oxford University Press, 1998, p. 144.

¹⁹ *Ibid.*, p. 145.

²⁰ Dani Cavallaro, *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson and London, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2006, p. 60.

²¹ *Ibid.*, p. 149.

²² Gilbert Durand, *Les Structures Anthropologiques de l'Imaginaire*, Paris, Dunod, 1992.

²³ Cité dans George Musser, *The Complete Idiot's Guide to String Theory*, New York, Alpha Books, 2008.

²⁴ Norbert Elias, *Du temps*, Paris, Fayard, 1996.



²⁵ Ricœur, Paul. « Hermeneutics and the Critique of Ideology », *Hermeneutics and the Human Sciences*, J. B. Thompson (ed. & trans.), Cambridge, Cambridge University Press, 1981, p. 63-100; p. 94.

²⁶ *Ibid.*, p. 63-100.

²⁷ Jenny Meziems, « The Unity of Swift's 'Voyage to Laputa': Structure as Meaning in Utopian Fiction », *The Modern Language Review*, vol. 72, no. 1, 1977, p. 1-21; p. 6.

²⁸ Bachelard, *op. cit.*, p. 30.

²⁹ *Ibid.*, p. 30-31.

³⁰ Oani Cavallaro, *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson & London, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2006, p. 62.

³¹ H. McCarthy, *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2002, p. 98.

³² Ma traduction, Hayao Miyazaki, *Laputa : Castle in the Sky*, Studio Ghibli, Toei Company, 1986.

³³ Sylvain, « Bioshock Infinite, analyse de l'histoire et de l'univers », 2013, <http://www.chroniques-ludiques.fr/bioshock-infinite-analyse-histoire-et-univers>