

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE CINÉMA AFROFUTURISTE, ESPACE DE L'EXPÉRIENCE OPPOSITIONNELLE

OPPOSITIONS FÉMINISTES, POSTCOLONIALES ET QUEER DANS LE CINÉMA DE
SCIENCE-FICTION AFRICAIN, AFRO-AMÉRICAIN ET AFRO-DIASPORIQUE
CONTEMPORAIN

THÈSE

PRÉSENTÉE

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DU DOCTORAT EN COMMUNICATION

PAR

MAUDE RIVERIN

AVRIL 2024

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.12-2023). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

I should like to change into a sunflower. Most of all.
—Maude (*Harold and Maude*, 1971)

*Je ne veux parler que de cinéma, pourquoi parler d'autre chose ?
Avec le cinéma, on parle de tout. On arrive à tout.*
—Jean-Luc Godard

*We go to the theater to be entertained, but if what is left after you watch the movie is a sort of
eye-opening perspective on some social issues, then it can be a really powerful piece of art.*
—Jordan Peel

REMERCIEMENTS

Si l'écriture de cette thèse aura majoritairement été un travail solitaire, elle n'en demeure pas moins une histoire collective, et c'est aux rencontres—subites ou de longues durées—que je dois sa réussite de même que mon parcours académique.

Aux professeures et professeurs rencontrés sur mon chemin, je dois un peu, beaucoup, où j'en suis aujourd'hui. À celles et ceux qui m'ont enseigné et m'ont amenée à reconnaître que je n'avais pas envie de *faire du cinéma* mais, plutôt, de l'étudier ; à celles et ceux qui ont su mettre en mots et en théories ce que je ne savais pas encore exprimer ; à celles et ceux qui m'ont fait découvrir l'immense potentiel du cinéma de genre. Sans vous, je n'aurais pas la passion que j'ai aujourd'hui entre autres pour les études féministes, les cyborgs et les fluides corporels. Merci !

Un très grand merci à mes deux directeurs de thèse, Christian Agbobli et Mouloud Boukala, qui ont vite su me comprendre et qui m'ont laissée ne pas être l'étudiante la plus sociale. Merci pour votre temps et votre patience. Merci pour vos connaissances et vos commentaires, toujours justes. Et merci pour votre savoir, intimidant par moments mais, surtout, grandement enrichissant.

Merci aux professeures Stéfany Boisvert, Sheila Petty et Françoise Naudillon d'avoir accepté d'agir sur mon jury. Vos commentaires chaleureux ont participé à faire de ma soutenance un événement enrichissant et motivant, et je vous remercie pour le temps que vous y avez dédié et pour la grande pertinence de vos réflexions.

Merci à Shawna Ferris, professeure et directrice du programme en études féministes à l'Université du Manitoba, de m'avoir accordé ma première chance d'enseigner. À mes collègues du département de Humanities du Cégep John Abbott qui m'ont gentiment rappelé qu'une bonne thèse, c'est une thèse qui est finie, et qui m'ont fait une place au sein de leur département. J'y ai découvert un environnement motivant et des personnes stimulantes, et je suis infiniment reconnaissante de pouvoir être payée à parler de cinéma !

À Dishani, une grande âme que je n'aurais pas rencontrée sans le doctorat. Merci pour la lecture bienveillante et les commentaires pertinents et sensibles. Ton amitié m'est devenue précieuse, et je suis choyée de pouvoir côtoyer la personne brillante et passionnée que tu es !

Aux amitiés qui me sont chères. Montana, merci d'avoir braver le décalage horaire pour assister à ma soutenance. Mes Gossip Girls préférées : si le secondaire est un souvenir que je préfère garder lointain, je me considère chanceuse de vous compter près de moi depuis toutes ces années. Aux Brunchoeufs, étudiantes et étudiants en cinéma un peu prétentieux devenus mes partenaires de brunch et de vin nature préférés. Et un merci tout spécial à mon Brunchoeuf préféré, sans qui tellement (mais tellement !) de choses ne sauraient être les mêmes. Merci Ju d'être mon plus grand *fan* ; merci pour ta patience qui semble sans fin, ton support incontestable et ta compréhension sans faille. La vie est plus douce avec toi, et il n'y a pas assez mots pour te remercier de faire partie de la mienne. Simplement, merci d'être là !

Et pour finir, un énorme merci à ma famille. Alexis, Mathilde et François-Xavier, de Laval à Halifax, vous êtes des personnes tellement précieuses ! Maman et papa, il n'y a rien de tout cela qui aurait été possible sans votre soutien inconditionnel. Je vous dois ma passion pour l'école, mon éducation, ma réussite et plus encore, et il n'y a aucun remerciement qui pourrait exprimer à quel point que je suis reconnaissante pour tout le support. Merci d'être les personnes les plus fières de moi ! Merci de m'avoir accordé l'immense privilège de pouvoir étudier ce que je voulais ! Merci d'avoir cru et, encore, de croire en moi ! Je vous en dois une (ou dix).

AVANT-PROPOS

Avant-propos, première partie : longtemps, longtemps, peut-être même pour toujours

D'aussi loin que je me souviens, j'ai toujours aimé—vraiment, beaucoup—l'école, et j'ai toujours voulu étudier le cinéma. « *Je ne sais pas trop, mais depuis longtemps ; ça, c'est certain* ». C'est généralement ce que je réponds lorsqu'on me demande à partir de quel moment j'ai décidé de faire un doctorat, ou depuis quand je souhaite poursuivre mes études au doctorat. J'ai essayé d'y penser, mais la réponse demeure la même : je ne sais pas, ou, du moins, je ne m'en rappelle tout simplement pas vraiment. Le premier souvenir que j'ai, c'est en sixième année du primaire : assise à l'arrière de l'autobus scolaire, j'avais dit fièrement—et avec toute la prétention qu'on me connaissait à l'époque—que j'allais faire un doctorat en cinéma. J'avais douze ans. Mais je sais également que cette idée de *faire un doctorat en cinéma* m'habite depuis plus longtemps que ça. Depuis quand exactement, je ne sais pas trop.

J'ai l'impression que tout cela est entré dans ma vie assez tôt. En troisième année du primaire, mon enseignante, Ginette, m'avait découvert un certain talent pour les mots. Elle m'avait demandé de lui écrire des histoires et, à l'époque, j'étais déjà une élève à la recherche de reconnaissance et validation ; il va de soi, donc, que la demande fût acceptée. J'ai aussi (un peu beaucoup, je dois l'admettre) accepté parce que ça me permettait ainsi d'être *l'élève-qui-écrit-des-devoirs-supplémentaires-pour-le-plaisir*. Faut le faire... Depuis, une grande histoire d'amour s'écrit entre les mots et l'école, entre les histoires et l'apprentissage, entre la fiction et la recherche d'une certaine rationalité. Cette histoire, d'ailleurs, m'a, tranquillement mais pas tant, bercée vers le cinéma. Dans mon album des finissantes et finissants¹ de sixième année du primaire, j'avais écrit

¹ Dans un effort d'inclusion, ma thèse a été écrite en suivant les directives de la féminisation de texte et de l'écriture inclusive telles que présentées dans le « Guide de féminisation ou la représentation des femmes dans les textes » de l'UQAM (URL : <https://instances.uqam.ca/wp-content/uploads/sites/47/2017/06/Guide-de-f%C3%A9minisation-ou-la-repr%C3%A9sentation-des-femmes-dans-les-textes.pdf>) et le « Guide de communication inclusive » du réseau de l'Université du Québec (URL : https://www.uquebec.ca/reseau/fr/system/files/documents/edi/guide-communication-inclusive_uq-2021.pdf).

que mon plus grand rêve, c'était d'un jour écrire un grand film hollywoodien. À la fin de mon primaire, je rêvais d'écrire des films comme *Le collectionneur* (Jean Beaudin, 2002) (qui n'est certes pas un film hollywoodien, on s'entend, mais qui était mon film préféré, oui, oui) ; des films policiers, dans lesquels une enquêtrice élucide les meurtres les plus sordides, et, même si à l'époque j'avais encore peur de regarder des films trop violents par moi-même, j'envisageais tout de même d'écrire des histoires glauques, dans lesquelles les meurtres s'accumulent et le sang coule à flots. Je rêvais aussi, en même temps, d'aller à l'école le plus longtemps possible, en partie pour la simple et unique raison d'*aller à l'école longtemps*, mais aussi pour étudier le cinéma. Déjà, mes rêves de fiction se mêlaient à mon désir de performance, soit de collectionner les diplômes comme on collectionnerait des trophées et de les accumuler comme des certains gages de réussite. Des rêves d'enfant perfectionniste un peu flous, devenus par la suite des rêves d'adolescente qui romançait déjà la vie d'*étudiante-pour-toujours*. Je ne savais pas ce que *longtemps* voulait réellement dire, et j'en veux toujours un peu à cet enseignant de troisième secondaire qui m'avait dit (clairement, à tort) d'un doctorat ne durait qu'une année (!!!). Reste néanmoins que les films et l'école cohabitent depuis longtemps chez moi.

J'imagine aujourd'hui que l'enfant que j'étais à douze ans serait fier que cette envie d'aller à l'école *le-plus-longtemps-possible-pour-étudier-le-cinéma* ne m'ait jamais vraiment quittée. Des années plus tard, perchée du haut de ma jeune trentaine, cette *envie* demeure toujours, et la suite logique aura donc été, pour moi, de devenir professeure de cinéma—afin d'aller à l'école *pour toujours* et de parler de cinéma, évidemment. D'autant plus que l'enseignement aura permis de confirmer cette envie d'être *une étudiante pour longtemps*. J'espère aujourd'hui, et pour les années à venir, transmettre aux étudiantes et étudiants que je croise au cégep où j'enseigne cette passion que j'ai, à la fois, pour le cinéma et pour l'école. À cela, j'en conclus que l'écriture d'une thèse de doctorat sur le cinéma est donc probablement ce qui me représente le plus étroitement : une passion profonde tant pour le cinéma que pour l'école et le besoin, pas nécessairement le plus sain, de me sentir reconnue par l'enthousiasme que je porte envers l'école. Je continue de répondre que « *je ne sais pas trop* » depuis quand existe mon envie d'étudier le cinéma *longtemps, longtemps, peut-être même pour toujours*. Mais il y a une chose que je sais : cette thèse aura inévitablement été teintée par mon désir profond des études en cinéma.

Avant-propos, deuxième partie : tout est dans tout

Cette thèse découle aussi de longues réflexions et, surtout, de moments qui ont façonné la chercheuse que j'espère être devenue et devenir : un intérêt pour les études féministes dans le cinéma, puis la découverte du potentiel immense des industries cinématographiques africaines et, finalement, une curiosité grandissante pour les cinémas de genre (surtout, le cinéma d'horreur et de science-fiction).

D'abord, il y a eu la réalisation des profondes limitations de mes connaissances cinématographiques, lorsque je me suis rendue compte que certains cinémas n'étaient tout simplement pas, ou trop peu, explorés dans les programmes en études cinématographiques que j'ai complétés. J'ai eu, au courant de mes études post-secondaires au cégep et au baccalauréat, la chance d'assister à des cours variés, dans lesquels le corps professoral a tout le moins tenté de présenter le cinéma comme un objet global n'étant pas que confiné à l'histoire des films européens et étatsuniens. Mais ce n'est que vers la toute fin de mon baccalauréat, lors de mon avant-dernière session, que le film sénégalais *La Noire de...* (Ousmane Sembène, 1966) m'a été présenté pour la première fois. À ce moment, cela faisait déjà cinq ans que j'étudiais le cinéma, mais c'était la toute première fois qu'une ou un professeur projetait un film provenant d'un pays africain ; cinq années à acquérir des connaissances que je considérais, à l'époque, comme suffisantes, mais qui laissaient de côté un continent en entier. Cela fût une réalisation qui m'a confrontée à bien plus : reconnaître qu'après avoir complété deux diplômes en cinéma je n'en savais que très peu encore m'a fait comprendre que mes connaissances reproduisaient des hiérarchies qui, avec une certaine incohérence, n'étaient que trop peu abordées à l'université. À partir de cela, j'ai ressenti l'importance de me tourner vers les études féministes et postcoloniales dans le cinéma, et la nécessité d'en apprendre davantage sur certains de ces cinémas peu enseignés. Dans mon cas : d'abord, les cinémas présents sur le continent africain. Dans le but de m'éduquer et de parfaire ces connaissances, j'ai décidé de poursuivre mes études en cinéma et d'entamer, d'abord, une maîtrise et, par la suite, un doctorat.

Or, cette recherche doctorale ne saurait être complète sans l'apport immense des études sur le cinéma de genre (surtout, le cinéma de science-fiction). J'ai longtemps laissé de côté ce qu'on

qualifie de *cinéma de genre*, notamment à cause de certaines idées préconçues auxquelles je m'accrochais, mais cela a changé lorsque j'ai dû reconnaître que, finalement, le cinéma de genre piquait ma curiosité. Cela a commencé avec le cinéma d'horreur. J'ai toujours été une fervente admiratrice de récits policiers et, au primaire, je lisais des romans dans lesquels les crimes les plus sordides étaient décrits de manière extrêmement graphique (peut-être même trop pour l'enfant que j'étais) ; pourtant, les films d'horreur ou trop violents demeuraient hors de ma portée. Cela peut paraître contradictoire, mais je trouvais le cinéma d'horreur *trop violent*. Au cégep, puis lors de mon baccalauréat, j'évitais systématiquement tous les cours dans lesquels le cinéma d'horreur était abordé, et je manquais les séances lors desquelles des films d'horreur—ou que je considérais comme *trop violents*—étaient projetés. Puis, à la maîtrise, je me suis retrouvée avec un cours sur le cinéma d'horreur et, pour être bien honnête, j'étais fâchée... et j'ai été fâchée pendant les semaines qui ont précédé le début du cours ! Mais ce cours, de tous les cours que j'ai suivis—du programme pré-universitaire au cégep jusqu'au doctorat—aura été mon favori, et j'ai fini par être *fâchée envers moi-même* de ne pas m'être initiée à l'horreur plus tôt. À la lecture de ceci, les personnes qui ont appris à me connaître dans les récentes années seraient peut-être surprises, tant ma passion pour les films d'horreur, (et surtout) violents et gores est quelque chose de désormais connue, et les étudiantes et étudiants à qui j'enseigne au cégep savent à quel point j'aime les films dans lesquels le sang coule abondamment, surtout si tout ce sang me permet d'en faire un rapprochement avec les études féministes. Le cinéma d'horreur aura donc été ma porte d'entrée vers le cinéma de genre.

Il s'agit d'une histoire sensiblement pareille—mais pas tout à fait—qui s'est produite avec le cinéma de science-fiction. Même si *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) compte, depuis la première de fois que je l'ai vu, parmi mes films préférés, la science-fiction a longtemps été un genre cinématographique que je ne pensais pas réellement apprécier, et, pour des raisons qui demeurent un peu floues, je ne voyais pas nécessairement l'intérêt du cinéma de science-fiction ; jusqu'à ce que je découvre à quel point les cyborgs et ces autres figures qui peuplent la science-fiction pouvaient être des objets d'étude fascinants, notamment dans la possibilité de les approcher (toujours !) d'une perspective féministe et, par la suite, postcoloniale. Cela est ironique, parce que, maintenant, je suis souvent agacée par celles et ceux qui me demandent : « *mais c'est quoi, au juste, l'intérêt d'étudier la science-fiction ?* ». C'est en partie à cette question que je réponds

humblement au travers de ma thèse ; c'est aussi, un peu, pour me confirmer que j'avais tort de ne pas voir *l'intérêt du cinéma de science-fiction*.

En entamant de manière plus sérieuse ma recherche doctorale, j'en suis ensuite venue à réaliser, plus concrètement, le lien que tous ces moments de mon parcours académique entretiennent, et j'ai constaté que le genre de la science-fiction n'est pas seulement un objet pertinent pouvant—et ayant été—étudié d'une perspective féministe, il peut également l'être d'une perspective postcoloniale. De plus, cela m'a amenée à découvrir qu'il existe une tradition—en croissance depuis les vingt dernières années—pour l'inclusion de la science-fiction dans les cinémas africains, afro-diasporiques et afro-américains. À partir de ceci, mon projet de recherche doctorale a vu le jour : mon désir d'explorer les cinémas africains d'une perspective féministe et postcoloniale et ma curiosité pour le genre de la science-fiction m'ont donc guidée vers le cinéma afrofuturiste, un *subgenre* de la science-fiction qui intègre les identités africaines, afro-diasporiques et afro-américaines et qui reconnaît la participation des personnes noires au sein de la science-fiction.

À la fin d'une thèse, on se rend compte que, finalement, *tout est dans tout*. Sur ce, bonne lecture !

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	iii
AVANT-PROPOS	v
LISTE DES FIGURES	xv
RÉSUMÉ.....	xix
ABSTRACT	xxi
INTRODUCTION.....	1
Pertinence de la recherche	4
Présentation des chapitres	7
PARTIE 1 PRÉSENTATION DE LA RECHERCHE : LE CINÉMA DE SCIENCE- FICTION, OU COMMENT COMMUNIQUER LE MONDE.....	11
CHAPITRE 1.	
Contexte de la recherche : vers l’Afrofuturisme	12
1.1 Émergence des cinémas en Afrique subsaharienne	13
1.1.1 Cinémas des diasporas et contextes de postcolonialité	14
1.2 Les femmes dans les cinémas africains	17
1.2.1 Contexte historique du statut des femmes durant la période coloniale	17
1.2.2 Représentation des femmes et des corps féminins dans les cinémas africains	21
1.3 L’Afrofuturisme.....	22
1.3.1 Afrofuturisme et féminismes.....	28
1.4 Questions et objectifs de la recherche	31
1.5 Conclusion du chapitre	35
CHAPITRE 2.	
Problématique de la recherche, partie 1 : la science-fiction, un espace générique	37
2.1 Les genres, des espaces intelligibles.....	38
2.1.1 L’intelligibilité de la science-fiction	40
2.2 La construction des conventions dans le cinéma de science-fiction.....	46
2.2.1 Le héros typique de la science-fiction.....	54
2.2.2 La figure de l’Autre.....	57
2.2.3 Le cyborg, figure canonique de l’altérité	60

2.2.4 Le futur, convention générique science-fictionnelle.....	65
2.3 Conclusion du chapitre	68

CHAPITRE 3.

Problématique de la recherche, partie 2 : pourquoi s'intéresser à la science-fiction 70

3.1 Possibilités subversives	71
3.1.1 Perspectives féministes	73
3.1.2 Décoloniser la science-fiction	81
3.2 Conclusion du chapitre	93

CHAPITRE 4.

Cadre théorique de la recherche : penser l'expérience oppositionnelle au cinéma 94

4.1 Approches de la recherche.....	95
4.1.1 La dé-occidentalisation des études cinématographiques.....	95
4.1.2 La multiplicité des féminismes	98
4.1.2.1 Notes sur l'intersectionnalité.....	103
4.1.2.2 Le cinéma transnational féministe comme approche de recherche.....	106
4.2 Concepts centraux de la recherche	108
4.2.1 Concevoir l'espace générique et cinématographique.....	108
4.2.1.1 L'espace : premières pistes théoriques.....	108
4.2.1.2 L'espace-image, espace cinématographique	111
4.2.1.3 L'espace est un lieu incarné	114
4.2.1.4 Le genre cinématographique, un espace d'expériences	118
4.2.2 La construction des identités genrées, sexuées et raciales	123
4.2.2.1 La construction du genre	123
4.2.2.2 Performativité : une théorie transversale.....	128
4.2.3 L'expérience oppositionnelle	131
4.2.3.1 Le regard masculin et l'expérience cinématographique.....	131
4.2.3.2 Le regard oppositionnel, perspective intersectionnelle sur l'expérience cinématographique	134
4.2.4 La pensée cyborg : un cadre théorique pour appréhender l'expérience oppositionnelle dans le cinéma de science-fiction	138
4.3 Conclusion du chapitre	142

CHAPITRE 5.

Méthodologie de la recherche : l'analyse de films..... 144

5.1 La pré-analyse.....	145
5.1.1 L'analyse inductive	145
5.1.2 Résultats de l'analyse inductive	150
5.1.2.1 Critères sémantiques et syntaxiques de la science-fiction	150
5.1.2.2 L'Afrofuturisme, <i>subgenre</i> science-fictionnel	153
5.1.3 Le choix du corpus	157

5.2 L'analyse détaillée des films	160
5.2.1 L'analyse filmique	160
5.2.2 L'analyse filmique au service de la sociologie du cinéma.....	164
5.2.2.1 La sociologie du cinéma.....	164
5.2.2.2 Analyser les films d'une manière <i>sociologique</i>	166
5.3 Organisation des chapitres de la deuxième partie.....	170

PARTIE 2 CONSTRUIRE L'EXPÉRIENCE OPPOSITIONNELLE DANS LE CINÉMA AFROFUTURISTE : L'ANALYSE DE CINQ FILMS AFROFUTURISTES.....172

CHAPITRE 6.

'Bodies of Water' : codes de la science-fiction post-apocalyptique et engagement écoféministe dans *Pumzi*

6.1 Présentation du film.....	174
6.1.1 Contextualisation.....	174
6.1.2 Résumé.....	175
6.2 <i>Pumzi</i> , un film de science-fiction	177
6.2.1 La science-fiction post-apocalyptique : délimitation de l'espace générique	180
6.2.2 <i>Pumzi</i> , un film post-apocalyptique.....	183
6.3 L'expérience oppositionnelle par l'écoféminisme.....	187
6.3.1 Définition de l'écoféminisme.....	188
6.3.2 <i>Pumzi</i> : réflexions oppositionnelles	191
6.3.2.1 La relation Humain/Nature.....	193
6.3.2.2 L'émancipation d'Asha	197
6.3.2.3 La transformation et la redéfinition du <i>corps humain</i>	199
6.4 Conclusion du chapitre	203

CHAPITRE 7.

Contestation dans le cyber-espace cyberpunk de *Battledream Chronicle*

7.1 Présentation du film.....	207
7.1.1 Contextualisation.....	207
7.1.2 Résumé.....	209
7.2 <i>Battledream Chronicle</i> , une science-fiction oppositionnelle.....	211
7.2.1 La science-fiction cyberpunk, ces œuvres <i>punk</i> de la science-fiction	213
7.2.2 Les conventions de la cyberpunk : l'espace générique, espace de l'allégorisation	217
7.2.3 Le cyber-espace cyberpunk, un espace social.....	222
7.2.4 Syanna, héroïne contestataire et cyberpunk	228
7.3 Conclusion du chapitre	237

CHAPITRE 8.***When the Vagina Has Its Monologue, ou la science-fiction biopunk au service de l'expérience queer dans Dirty Computer*..... 239**

8.1	Présentation sommaire du film	240
8.1.1	Contextualisation.....	240
8.1.2	Résumé.....	242
8.2	Situer <i>Dirty Computer</i> dans l'espace générique biopunk	244
8.2.1	La biopunk, une science-fiction post-cyberpunk	245
8.2.2	Comprendre <i>Dirty Computer</i> comme une œuvre biopunk.....	247
8.2.3	<i>Sales Ordis</i> : opposition <i>clean/dirty</i> , et l'expérience cyborg comme allégorie queer ..	252
8.3	<i>Dirty Computer</i> : une expérience oppositionnelle queer	257
8.3.1	L'expérience oppositionnelle, une phénoménologie de l'expérience ?	257
8.3.2	<i>Django Jane</i> et l'engagement queer de Janelle Monáe.....	261
8.3.3	La phénoménologie queer et la visibilité de l'espace (hétéro)normatif.....	270
8.4	Conclusion du chapitre	282

CHAPITRE 9.***Ces futurs du passé, ou comment se réappropriier l'Histoire par la science-fiction : les cas de Afronauts et de Black Panther* 284**

9.1	Présentation des films	286
9.1.1	<i>Black Panther</i> : contextualisation et résumé	286
9.1.2	<i>Afronauts</i> : contextualisation et résumé	291
9.2	La science-fiction comme moyen de réinterpréter l'Histoire	293
9.2.1	La science-fiction, un genre futuriste.....	294
9.2.2	La décolonisation spéculative de <i>Black Panther</i>	298
9.2.3	« <i>To the Moon!</i> » : la réécriture du fait historique dans <i>Afronauts</i>	302
9.3	Les femmes comme forces de réinterprétation.....	305
9.3.1	« <i>Not that hard, genius!</i> » : la reconnaissance scientifique.....	308
9.3.2	Le « <i>coming together</i> » et la collectivité comme force de pouvoir.....	319
9.4	Conclusion du chapitre	327

CHAPITRE 10.***Résultats de recherche : expériences d'opposition, et la réappropriation critique de la science-fiction*..... 329**

10.1	Retour sur l'expérience oppositionnelle : comment les personnes spectatrices de films font l'expérience de <i>quelque chose</i>	333
10.2	Redéfinir l'héroïsme et l'altérité science-fictionnels.....	340
10.2.1	La pensée cyborg pour réfléchir à la redéfinition de l'altérité	342
10.2.2	La solidarité : la dimension collective de l'Afrofuturisme	346

10.3 La réappropriation du futur : entre récits dystopiques et l'utopie comme revendication décoloniale, féministe et queer	352
10.4 Conclusion du chapitre	360
CONCLUSION.....	361
Limites de la recherche	363
En guise d'épilogue.....	366
RÉFÉRENCES	367
FILMOGRAPHIE/MÉDIAGRAPHIE.....	410

LISTE DES FIGURES

Figure 2.1 Exemples de personnages héroïques du cinéma de science-fiction hollywoodien.....	56
Figure 3.1 Image du film <i>Under the Skin</i> . Capture d'écran, DVD.	77
Figure 3.2 Le regard subjectif de l'Alien dans <i>Under the Skin</i> . Capture d'écran, DVD.	78
Figure 3.3 Images de la transformation du personnage de Wikus dans le film <i>District 9</i> . Captures d'écran, DVD.	87
Figure 3.4 Le personnage principal de <i>Robots of Brixton</i> , un robot dont les fils de métal qu'il a sur la tête ont l'apparence de cheveux frisés (<i>Robots of Brixton</i> , 00:01:28). Capture d'écran, Youtube.	91
Figure 3.5 Images de la manifestation dans <i>Robots of Brixton</i> . Captures d'écran, Youtube.	92
Figure 4.1 Des femmes noires reproduisant le tableau <i>Portrait de madame Récamier</i> (Jacques-Louis David, 1800). Image tirée du vidéoclip <i>Apesh*t</i> (00:02:15). Capture d'écran, Youtube.	136
Figure 4.2 L'artiste Beyoncé, accompagnée de danseuses, devant le tableau <i>Le sacre de Napoléon</i> (Jacques-Louis David, 1807). Image tirée du vidéoclip <i>Apesh*t</i> (00:01:38). Capture d'écran, Youtube.	137
Figure 5.1 Éléments interdépendants et instruments de l'analyse filmique	162
Figure 5.2 Éléments d'analyse sociologique	169
Figure 6.1 Image tirée du film <i>Pumzi</i> qui montre l'intérieur du <i>bunker</i> et quelques-uns des personnages y habitant (00:01:41). Capture d'écran, Vimeo.	178
Figure 6.2 Images tirées de <i>Pumzi</i> . Captures d'écran, Vimeo.	179
Figure 6.3 Première apparition d'Asha dans <i>Pumzi</i> (00:00:48). Capture d'écran, Vimeo.....	184
Figure 6.4 Images tirées du film <i>Pumzi</i> . Captures d'écran, Vimeo.	185
Figure 7.1 Images tirées de <i>Battledream Chronicle</i> . Captures d'écran, en ligne.	212
Figure 7.2 Esthétique du film <i>Battledream Chronicle</i> . Capture d'écran, en ligne.....	217
Figure 7.3 Le processus de téléportation holographique (00:32:48). Capture d'écran, en ligne. .	223
Figure 7.4 Images montrant la dématérialisation d'un personnage qui meurent dans le <i>Battledream</i> . Capture d'écran, en ligne. Celles et ceux qui meurent dans le <i>Battledream</i> disparaissent (00:07:48) et un signe « <i>Game Over</i> » les remplace (00:07:50)	227

Figure 7.5 Première apparition de Syanna dans <i>Battledream Chronicle</i> (00:02:25). Capture d'écran, en ligne.	229
Figure 7.6 Syanna qui, à travers son écran d'ordinateur, assiste à l'assassinat de sa mère (00:54:12). Capture d'écran, en ligne.	231
Figure 7.7 Isaac Ravengorn pointe son fusil vers la mère de Syanna (00:54:10). Capture d'écran, en ligne.	231
Figure 7.8 Images de Syanna qui utilise diverses armes afin de combattre dans le Battledream. Captures d'écran, en ligne.	235
Figure 8.1 Images de l'esthétique de <i>Dirty Computer</i> . Captures d'écran, Youtube.	244
Figure 8.2 Le dispositif de surveillance (00:04:42). Capture d'écran, Youtube.....	249
Figure 8.3 Lorsque Zen accueille Jane à son réveil après une séance de déprogrammation (00:11:19). L'image est saturée par les tons de bleu, mauve et rose. Capture d'écran, Youtube..	258
Figure 8.4 Drapeau de la bisexualité.....	258
Figure 8.5 Le premier plan de <i>Django Jane</i> , qui termine en cadrant Monée au centre de l'image (00 :18 :51). Capture d'écran, Youtube.....	265
Figure 8.6 L'angle de la caméra suit les mouvements de corps de Monée et des danseuses qui l'accompagnent (00 :19 :27). Capture d'écran, Youtube.....	266
Figure 8.7 Monée assise au centre de l'image (00:18:59). Capture d'écran, Youtube.	266
Figure 8.8 Construction visuelle lorsque Monée chante : “ <i>Let the vagina have its monologue</i> ” (00:21:07). Capture d'écran, Youtube.	267
Figure 8.9 Comparatif entre l'image tirée de <i>Django Jane</i> (00:29:09. Capture d'écran, Youtube) et celle tirée du film <i>A Fantastic Woman</i> (01:34:56. Capture d'écran, DVD).....	269
Figure 8.10 Comparatif des oppositions binaires dans <i>Dirty Computer</i>	272
Figure 8.11 Le premier plan dans lequel le personnage de Jane est reconnaissable (00:01:39). Capture d'écran, Youtube.	274
Figure 8.12 Exemples des images colorées des souvenirs de Jane, qui contrastent avec l'entrepôt gris dans lequel est amenée Jane (00:06:42 et 00:08:47) . Captures d'écran, Youtube.....	276
Figure 8.13 Image tirée de <i>Pynk</i> qui montre les costumes que portent Monée et les danseuses qui l'accompagnent (00:24:12). Capture d'écran, Youtube.....	278

Figure 8.14 La tête de Zen, placée entre les jambes de Jane (00:24:32). Capture d'écran, Youtube.	281
Figure 9.1 Première apparition du superhéros Black Panther dans une bande-dessinée de Marvel en 1966 (Image tirée de Nama, 2011 : 41)......	288
Figure 9.2 Première apparition de Matha dans <i>Afronauts</i> (00:00:42). Capture d'écran, Vimeo. .	308
Figure 9.3 Dernier plan d' <i>Afronauts</i> (00:12:11). Capture d'écran, Vimeo.	308
Figure 9.4 Plan rapproché sur Matha qui court (00:01:53). Capture d'écran, Vimeo.	312
Figure 9.5 Le plan annonce l'entraînement de Matha afin de s'adapter à la sensation de flottabilité, « <i>buoyancy training</i> » (00:01:24). Capture d'écran, Vimeo.....	312
Figure 9.6 La technique employée pour entraîner Matha à la sensation de flottabilité (00:01:26). Capture d'écran, Vimeo.	312
Figure 9.7 La technique employée pour que Matha puisse s'acclimater à la sensation d'apesanteur (00:01:50). Capture d'écran, Vimeo.	312
Figure 9.8 Image qui montre l'importance de l'espace dans <i>Afronauts</i> (00:06:52). Capture d'écran, Vimeo.	313
Figure 9.9 Shuri et T'Challa à l'intérieur du laboratoire (00:37:59 et 00:38:24). Captures d'écran, DVD.	315
Figure 9.10 Comparatif entre Shuri et Ross.	318
Figure 9.11 Image du décollage de la navette dans laquelle se trouve Matha (00:10:04). Capture d'écran, Vimeo.....	320
Figure 9.12 Très gros plan sur un des chats que carresse Matha (00:09:42). Capture d'écran, Vimeo.	320
Figure 9.13 Plan serré sur Matha prête à décoller (00:09:46). Capture d'écran, Vimeo.	320
Figure 9.14 Plans sur certains des membres de l'Académie, qui regarde le décollage (00:09:51 et 00:09:53). Captures d'écran, Vimeo.....	321
Figure 9.15 T'Challa est habillé en noir, Nakia est habillée en vert et Okoye est habillée en rouge, ce qui représente les trois couleurs du drapeau panafricain.	322
Figure 9.16 Drapeau panafricain.	322
Figure 9.17 Apparition de la déesse panthère au début de Black Panther (00:00:45). Capture d'écran, DVD.....	326

Figure 10.1 Plans sur les expressions faciales et les visages des personnages féminins dans <i>Black Panther</i> , <i>Pumzi</i> , <i>Afronauts</i> , <i>Battledream Chronicle</i> et <i>Dirty Computer</i>	336
Figure 10.2 La boule de feu dans <i>Battledream Chronicle</i>	337
Figure 10.3 Le maquillage de Janelle Monáe dans <i>Dirty Computer</i>	338
Figure 10.4 Le positionnement du corps de Jane dans <i>Dirty Computer</i>	338
Figure 10.5 Importance de l'oralité dans <i>Black Panther</i>	338
Figure 10.6 Comparatif entre l'esthétique de <i>Dirty Computer</i> et de <i>Metropolis</i>	343
Figure 10.7 Transformation cyborg dans <i>Pumzi</i> et <i>Battledream Chronicle</i>	345
Figure 10.8 L'importance du groupe dans <i>Dirty Computer</i>	350
Figure 10.9 Jane, assise au centre d'une longue table (00:08:54). Capture d'écran, Youtube.	351
Figure 10.10 Dernier plan de <i>Dirty Computer</i> (00:45:52). Capture d'écran, Youtube.	356

RÉSUMÉ

Intitulée *Le cinéma afrofuturiste, espace de l'expérience oppositionnelle : oppositions féministes, postcoloniales et queer dans le cinéma de science-fiction africain, afro-américain et afro-diasporiques contemporain*, cette recherche a comme objectif d'explorer le cinéma afrofuturiste contemporain d'une perspective postcoloniale, féministe et queer afin d'observer les manières dont certaines des conventions canoniques de la science-fiction y sont mobilisées et interprétées, et comment cela peut générer des expériences cinématographiques qui s'opposent aux structures de pouvoir et de marginalisation normatives ayant traditionnellement influencé la science-fiction *mainstream*. Le cinéma de science-fiction africain, afro-américain et afro-diasporique, appelé Afrofuturisme, est un *subgenre* de la science-fiction qui privilégie et centre ses récits et images autour des histoires et subjectivités des personnes noires (africaines, afro-américaines et afro-diasporiques), et son objectif est le suivant : les films afrofuturistes, dans la plupart des cas issus du cinéma contemporain, proposent des expériences cinématographiques qui divergent de celles *traditionnellement* associées à la science-fiction et qui encouragent leurs spectatrices et spectateurs à réfléchir de manière critique par rapport à ces structures de pouvoir et de marginalisation, principalement celles ayant eu un impact sur la marginalisation des personnes noires, comme le colonialisme, le racisme, mais également le patriarcat et l'hétéronormativité. Dans l'Afrofuturisme, les conventions narratives, esthétiques et génériques de la science-fiction sont mobilisées de manière à représenter et dénoncer les répercussions, entre autres, de l'histoire coloniale, de l'esclavagisme, de la suprématie blanche et/ou des valeurs patriarcales et hétéronormatives sur les personnes noires.

Le cinéma de science-fiction est en effet généralement appréhendé comme un genre cinématographique cadrant souvent avec certains systèmes de pouvoir et de marginalisation au travers desquels peuvent être interprétées ses conventions et les expériences cinématographiques qu'il génère ; cela est le cas pour les structures liées aux identités genrées, sexuées et raciales (comme, le patriarcat, l'hétéronormativité, le racisme ou le colonialisme). Ainsi, certaines conventions science-fictionnelles reflètent, de manière explicite ou implicite, les normes et valeurs véhiculées par les systèmes au sein desquels elles sont constituées, et les expériences cinématographiques que le genre propose s'y calquent. Or, le cinéma de science-fiction est un genre cinématographique qui est vaste, et il y existe des courants, comme l'Afrofuturisme, au sein desquels ces valeurs normatives et ces structures de pouvoir et de marginalisation sont remises en question. La présente thèse vise ainsi à répondre à la question suivante : « comment le cinéma afrofuturiste contemporain construit-il des expériences cinématographiques oppositionnelles ? ».

En arrimant les champs des perspectives féministes en études cinématographiques (traduction de *Feminist Film Studies*), des études sur le cinéma de science-fiction (traduction de *Science Fiction Cinema Studies*) et des études sur le cinéma postcolonial, mondial et transnational (traduction de *Postcolonial, Transnational, and World Cinema Studies*), cette recherche s'appuie sur l'analyse

esthétique et contextuelle de cinq films appartenant au *subgenre* de l'Afrofuturisme : *Afronauts* (Frances Bodomo, 2014), *Battledream Chronicle* (Alain Bidard, 2015), *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018), *Emotion Picture—Janelle Monáe: Dirty Computer* (Janelle Monáe, 2018) et *Pumzi* (Wanuri Kahiu, 2009). À partir de ces analyses filmiques, il se construit une appréhension compréhensive du cinéma afrofuturiste : d'une part, l'Afrofuturisme est exploré en tant qu'espace générique science-fictionnel ; d'une autre part, une lecture attentive est portée tant aux manières—visuelles, narratives, génériques et symboliques—dont certaines conventions canoniques associées au genre de la science-fiction y sont mobilisées qu'aux façons dont ces mobilisations génèrent des expériences cinématographiques qui puissent être postcoloniales, féministes et/ou queer.

Mots clés : Afrofuturisme ; cinéma de science-fiction ; cinéma de science-fiction africain, afro-américain et afro-diasporique ; expérience oppositionnelle ; perspectives féministes sur les études cinématographiques

ABSTRACT

Intituled *Afrofuturist Cinema, a Space of Oppositional Experience: Feminist, Postcolonial, and Queer Oppositions in African, Afro-American, and Afro-Diasporic Contemporary Science Fiction Cinema*, the aim of this thesis is to explore Afrofuturist cinema from a postcolonial, feminist, and queer perspective in order to observe the ways in which some canonical science fictional conventions are used and interpreted, and how it can generate cinematic experiences that *oppose* the structures of power and marginalisation that have traditionally impacted mainstream science fiction cinema. African, Afro-American, and Afro-Diasporic Science Fiction, commonly known as Afrofuturism, is a Science Fiction subgenre that privileges, and centres its narratives and aesthetics around, the histories and subjectivities of Black (African, Afro-American, and Afro-Diasporic) people. It aims to present cinematic experiences that subvert those traditionally associated with mainstream Science Fiction, and incites its viewers to think critically about the structures of power and marginalisation that have impacted Black people's marginalisation, such as colonialism and racism, but also patriarchy and heteronormativity. Within Afrofuturism, narrative, aesthetic, and generic science fictional conventions are mobilised in ways that represent and expose the impacts of, amongst other, colonial history, slavery, white supremacy, and patriarchal and heteronormative values imposed upon Black individuals.

Indeed, Science Fiction cinema has generally been defined as a cinematic genre that correlates with certain structures of power and marginalisation through which its conventions and cinematic experiences can be analysed; this is the case for structures that concern gendered, sexual, and racial identities (such as patriarchy, heteronormativity, racism, or colonialism). Therefore, some science fictional conventions—implicitly or explicitly—mirror the norms and values promoted within these systems, and the cinematic experiences the genre proposes often reproduce the hierarchy of these systems of power and marginalisation. But Science Fiction cinema is a broad cinematic genre, and there are some movements, like Afrofuturism, in which the normative values promoted by these systems of power and marginalisation are questioned. This thesis thus aims to answer the following question: “How does Afrofuturist cinema construct oppositional cinematic experiences?”.

The research is situated within the fields of Feminist Film Studies, Science Fiction Cinema Studies, and Postcolonial, Transnational, and World Cinema Studies, and includes the analyses of five Afrofuturist films: *Afronauts* (Frances Bodomo, 2014), *Battledream Chronicle* (Alain Bidard, 2015), *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018), *Emotion Picture—Janelle Monáe: Dirty Computer* (Janelle Monáe, 2018) et *Pumzi* (Wanuri Kahiu, 2009). Each film analysis aims to provide a comprehensive examination of Afrofuturist cinema: Afrofuturism is explored within the delimitations of Science Fiction's genre and the—visual, narrative, generic, and symbolic—ways

some science fictional conventions are mobilised and reinterpreted. Ultimately, the objective is to analyse how the reinterpretation of conventions can generate oppositional—postcolonial, feminist, and/or queer—cinematic experiences.

Keywords: African, Afro-American, and Afro-Diasporic Science Fiction; Afrofuturism; Feminist Film Studies; Oppositional Experience.

INTRODUCTION

[P]opular culture can be and is a powerful site for intervention, challenge, and change.
—bell hooks

Most of us go to movies to enter a world that is different from the one we know and are most comfortable with. And even though most folks will say that they go to movies to be entertained, if the truth be told lots of us, myself included, go to movies to learn stuff. Often what we learn is life-transforming in some way.
—bell hooks

De manière générale, le cinéma de science-fiction se définit comme un genre cinématographique qui s'est construit à partir de conventions narratives et esthétiques devenues canoniques—et propres—au genre. Les récits futuristes, les avancées technologiques et les figures non-humaines et extraterrestres sont des exemples de ces conventions qui, dans l'imaginaire collectif, servent à établir les critères de ce que peut être le genre de la science-fiction. Si celles-ci permettent de circonscrire le genre, elles ont également fait de la science-fiction un espace générique *intelligible* qui, dès lors, permet d'appréhender les films qui lui appartiennent (ou non).

Ces conventions narratives et esthétiques sont contextuelles ; c'est-à-dire, qu'elles émanent de contextes sociaux, culturels et historiques qui ont un impact sur leur construction. Les images science-fictionnelles, par exemple, d'un futur lointain, hautement technologisé, dans lequel se côtoient des humains biologiquement modifiés, des robots hyper-puissants et des aliens cherchant refuge sur Terre ne sont donc pas seulement narratives et esthétiques, mais se rapportent à des contextes extra-diégétiques qui influent sur leur signification et sur la(les) manière(s) dont elles engagent leur spectatort. En effet, comme l'affirme Annette Kuhn, dans son ouvrage *Alien Zone II: The Spaces of Science Fiction* (1999), même lorsque les films n'abordent pas « explicitement » (« *explicitly* ») des enjeux (sociaux, culturels, historiques, politiques, etc.), leurs histoires et images renvoient tout de même « immanquablement » (« *invariably* ») à certaines préoccupations sociales (77). Les films de science-fiction, à travers leur construction narrative, esthétique et générique, tendent ainsi à « inviter » (« *invite* ») leurs spectatrices et spectateurs à réfléchir aux contextes et enjeux extra-diégétiques auxquels ils se rapportent (*ibid.*). Cela pourrait par exemple concerner les avancées scientifiques, la détérioration de l'environnement, les conflits politiques, les rapports sociaux, les différences culturelles, etc.

D'autant plus que les conventions et les expériences cinématographiques de la science-fiction peuvent être interprétées au travers de structures de pouvoir et de marginalisation ; cela est le cas pour les structures liées aux identités genrées, sexuées et raciales (comme, le patriarcat, l'hétéronormativité, le racisme ou le colonialisme). Ainsi, certaines conventions science-fictionnelles reflètent, de manière explicite ou implicite, les normes et valeurs véhiculées par les structures au sein desquelles elles sont constituées ; autrement dit, les récits, personnages, lieux, etc. qui se présentent dans le cinéma de science-fiction correspondent souvent à des normes patriarcales, hétéronormatives, racistes et/ou coloniales, et ils en expriment les valeurs. Le cinéma de science-fiction s'est donc traditionnellement forgé à partir de ceci, et les expériences cinématographiques qu'il propose s'y calquent et s'arriment à ces structures de pouvoir et de marginalisation à travers lesquelles ont émergé ses conventions génériques.

Ceci dit, le cinéma de science-fiction est un genre cinématographique qui est vaste. S'il s'est établi comme un genre qui renvoie à des valeurs sociales, culturelles et historiques normatives, il y existe également des courants au sein desquels ces valeurs normatives et ces structures de pouvoir et de marginalisation sont remises en question. Le cinéma de science-fiction africain, afro-américain et afro-diasporique, appelé Afrofuturisme², est un *subgenre*³ de la science-fiction qui privilégie et centre ses récits et images autour des histoires et subjectivités des personnes noires (africaines,

² Selon l'Office québécois de la langue française, la majuscule de signification est employée pour désigner l'importance *significative* d'un nom propre ou commun. Pour cette raison, j'écris nom « Afrofuturisme » avec une lettre majuscule de signification, mais garde le « a » minuscule lorsque j'écris l'adjectif « afrofuturiste ».

³ Yaszek souligne que l'Afrofuturisme, dans l'appréhension qu'elle en fait, n'est pas un sous-genre de la science-fiction, mais un mouvement à part entière qui s'est néanmoins construit à partir de la science-fiction et de ses conventions canoniques—tel qu'il le sera détaillé dans les pages et chapitres qui suivront (2006 : 42). Il apparaît donc nécessaire de reconnaître cette relation existant entre le genre de la science-fiction et l'Afrofuturisme, tout en rendant compte de son caractère particulier. L'emploi de « *subgenre* » plutôt que de « sous-genre » (qui serait pourtant sa traduction littérale) est ainsi fait de manière consciente. Selon la Banque de dépannage linguistique de l'Office québécois de la langue française, « [l']emploi de la préposition *sous*, lorsqu'elle n'exprime pas une position inférieure dans l'espace ou dans une relation, est déconseillé » (2022). L'intention, ici, est de ne pas concevoir l'Afrofuturisme dans une *position d'infériorité* par rapport à la science-fiction ; plutôt, il s'agit de l'explorer en tant que mouvement qui existe *dans* la science-fiction. L'emploi du préfixe « *sub* » en anglais semble davantage approprié, puisqu'il peut être employé pour exprimer un état de catégorisation au sein d'un même groupe (Merriam-Webster, 2022). C'est avec cette définition en tête que le terme « *subgenre* » est mobilisé. L'emprunt du préfixe anglais « *sub* » permet donc de rendre compte de la place qu'occupe l'Afrofuturisme au sein du genre de la science-fiction, sans pour autant le placer dans une position qui signifierait son infériorité par rapport à la science-fiction. En ce sens, l'emploi de « *subgenre* » signale que l'Afrofuturisme peut être compris à la fois comme une catégorie de la science-fiction et comme un courant artistique qui s'est construit à partir de la science-fiction.

afro-américaines et afro-diasporiques), et son objectif est le suivant : les films afrofuturistes, dans la plupart des cas issus du cinéma contemporain, proposent des expériences cinématographiques qui divergent de celles *traditionnellement* associées à la science-fiction et qui encouragent leurs spectatrices et spectateurs à réfléchir de manière critique par rapport à ces structures de pouvoir et de marginalisation, principalement celles ayant eu un impact sur la marginalisation des personnes noires, comme le colonialisme, le racisme, mais également le patriarcat et l'hétéronormativité. En effet, dans l'Afrofuturisme, les conventions narratives, esthétiques et génériques de la science-fiction sont mobilisées de sorte à représenter et dénoncer les répercussions, entre autres, de l'histoire coloniale, de l'esclavagisme, de la suprématie blanche et/ou des valeurs patriarcales et hétéronormatives sur les personnes noires (Braidotti, 2022 ; Eshun, 2003). Le *subgenre* peut ainsi être analysé à partir des structures liées aux identités raciales, genrées et sexuées dont il rend compte et invite à une lecture féministe, postcoloniale et queer du genre de la science-fiction et des expériences cinématographiques qu'il propose.

Cette thèse est donc le résultat des multiples configurations que ma recherche doctorale m'a amenée à découvrir : que le cinéma de genre—ici, de science-fiction—permet d'observer la construction d'expériences cinématographiques ; que la science-fiction issue des cinémas africains, afro-diasporiques et afro-américains est un objet fascinant et encore (trop) peu étudié dans la recherche universitaire ; et, qu'il est d'autant plus possible de l'approcher de perspectives féministes, postcoloniales et, dans certains cas, queer.

Intitulée *Le cinéma afrofuturiste, espace de l'expérience oppositionnelle : oppositions féministes, postcoloniales et queer dans le cinéma de science-fiction africain, afro-américain et afro-diasporiques contemporain*, cette recherche explore le cinéma afrofuturiste contemporain d'une perspective postcoloniale, féministe et queer afin d'observer les manières dont certaines des conventions canoniques de la science-fiction y sont mobilisées et interprétées, et comment cela peut générer des expériences cinématographiques qui s'*opposent* aux structures de pouvoir et de marginalisation normatives ayant traditionnellement influencé la science-fiction *mainstream*. Ainsi, l'objectif est de répondre à la question suivante : « comment le cinéma afrofuturiste contemporain construit-il des expériences cinématographiques oppositionnelles ? ».

En arrimant les champs des perspectives féministes en études cinématographiques (traduction de *Feminist Film Studies*), des études sur le cinéma de science-fiction (traduction de *Science Fiction Cinema Studies*) et des études sur le cinéma postcolonial, mondial et transnational (traduction de *Postcolonial, Transnational, and World Cinema Studies*), cette recherche s'appuie sur l'analyse esthétique et contextuelle de cinq films appartenant au *subgenre* de l'Afrofuturisme : *Afronauts* (Frances Bodomo, 2014), *Battledream Chronicle* (Alain Bidard, 2015), *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018), *Emotion Picture—Janelle Monáe: Dirty Computer* (Janelle Monáe, 2018) et *Pumzi* (Wanuri Kahiu, 2009). À partir de ces analyses filmiques, il se construit une appréciation compréhensive du cinéma afrofuturiste : d'une part, l'Afrofuturisme est exploré en tant qu'espace générique science-fictionnel ; d'une autre part, une lecture attentive est portée tant aux manières—visuelles, narratives, génériques et symboliques—dont certaines conventions canoniques associées au genre de la science-fiction sont mobilisées dans les films du corpus qu'aux façons dont ces mobilisations génèrent des expériences cinématographiques qui puissent être postcoloniales, féministes et/ou queer.

Pour chacun des films, j'examine, à partir de l'analyse filmique et de la sociologie du cinéma, comment l'espace générique qu'est la science-fiction est réapproprié et comment cette réappropriation construit une opposition face à certaines structures de pouvoir et de marginalisation qui concernent les identités genrées, sexuées et raciales. Je porte également une attention particulière aux personnages féminins que ces films mettent en scène et en récit et je m'attarde aux manières dont l'inclusion de ces personnages participent à une réappropriation de l'espace générique science-fictionnel. Au final, j'avance que les films analysés mobilisent certains codes génériques de la science-fiction de manière à construire des expériences qui soient *oppositionalles*, soit des expériences cinématographiques qui, dans leurs représentations visuelles et narratives, s'opposent aux structures de genre, de sexualité et de race au sein desquels les femmes noires ont historiquement été marginalisées.

Pertinence communicationnelle de la recherche

Cette recherche participe à l'avancement des études cinématographiques, et plus précisément au champ concernant les rapports qui existent entre les genres cinématographiques et les structures de

pouvoir et de marginalisation—notamment lorsqu’il est question des structures liées aux identités genrées, sexuées et raciales. Le cinéma y est envisagé en tant qu’objet de recherche socioculturel qui permet d’arrimer les représentations audiovisuelles des films aux contextes sociaux, culturels et historiques au sein desquels ces mêmes films sont créés. En ce sens, ceci contribue à l’expertise relative aux études sur la culture populaire, un champ en pleine croissance qui reconnaît l’étroite relation entre les objets de culture populaire (comme le cinéma) et les structures de pouvoir et de marginalisation (Galand, 2021 ; hooks, 2006 ; Sandoval, 2000 ; Trier-Bieniek, 2015, 2016). En effet, comme l’énonce Adrienne Trier-Bieniek, dans l’introduction de l’ouvrage qu’elle a dirigé, *Feminist Theory and Pop Culture* (2015), la culture populaire (*Pop Culture*) possède l’immense potentiel de projeter des reflets de contextes sociaux, culturels et historiques particuliers et d’établir des connexions entre ses objets socioculturels et les contextes sociaux, culturels et historiques desquels ils émergent (xiv). Je conçois le cinéma, en tant qu’objet issu de la *culture pop*, d’une manière semblable : le cinéma est indissociable de ses dimensions sociales, culturelles et historiques.

Comme l’énonce Martin Lefebvre :

[...] plus une interprétation d’un film se développe ou se détermine, plus elle implique *qu’il y ait un contexte* [emphasis dans le texte]—un film n’est pas un objet qui existerait coupé du monde, de la société, de la culture (de l’art), de l’imaginaire, de l’histoire et de leurs institutions (pas plus que son spectacle, par ailleurs) ! Mais ce qu’on appelle « société », « culture », « imaginaire » ou « histoires » (et leurs représentations dans divers discours, différentes hypothèses ou théories) peuvent être mobilisés de façons bien différentes dans l’interprétation d’un film [...] (2007 : 168-168⁴)

Le cinéma peut d’ailleurs s’étudier comme un échange, où la compréhension d’un film se fait dans la mise en relation entre ses images audiovisuelles et les contextes auxquels il se rattache. Dans cette perspective, il est possible de faire lien entre le cinéma et les études en communication, et,

⁴ Toutes les citations prises de textes, articles, livres et autres références bibliographiques sont intégrées, dans le corps du texte, en langue originale française ou sont traduites en français, afin de faciliter la lecture. Seules les citations provenant d’entrevues sont copiées dans la langue originale (en anglais), afin de conserver l’impression de la parole de la personne interviewée—et une traduction libre, en français, est offerte en note de bas de page. Également dans l’optique de faciliter la lecture, les citations directes en langue originale anglaise sont intégrées, lorsque courtes, directement dans le corps du texte ; les citations plus longues sont ajoutées en notes de bas de page.

conséquemment, établir la pertinence de défendre une thèse sur le cinéma dans un programme doctoral en communication. Pour Bernard Lamizet, il existe en effet des dimensions sociales, culturelles, politiques et historiques à la communication (1992 : 13-14), ce qui en fait, comme pour le cinéma, « un échange » (9). Il définit par ailleurs la communication comme ceci :

[La communication est] un fait social et politique majeur qu'il convient d'analyser de façon critique, comme un fait qui, pour n'être pas récent—tant s'en faut—n'en montre pas moins, aujourd'hui, les signes d'un développement tout à fait particulier. Il s'agit d'un ensemble de concepts, de méthodes, de nature à appréhender, dans toute sa dimension théorique, un fait auquel nous voudrions rendre toute son ampleur et toute son importance, pour ne pas le réduire à un marché ou à un ensemble d'illusions ou de supercheries. La communication devrait devenir un *objet de pensée* [emphasis ajoutée]. (7)

Ainsi, il est possible de considérer le cinéma comme un objet de communication, ce qui se rapproche de l'argument de Bert Olivier, selon lequel les films sont des objets qui *communiquent* (2010) ; c'est-à-dire, que les cinéastes utilisent les codes du cinéma (notamment dans la construction d'images en mouvement) pour *faire parler* leur matériel aux spectatrices et spectateurs (Christian Metz, cité dans Olivier, 44 ; voir aussi Gardies, 2019 ; Jost, 2014). Selon Lamizet, l'image est par ailleurs « une des formes majeures et spécifiques de la communication » (1992 : 139) ; d'autant plus que l'image met en œuvre du « symbolique » (142) qui prend forme à partir des contextes—sociaux, culturels, historiques, etc.—dans lesquels sont produites lesdites images.

Les genres cinématographiques (ici, le genre de la science-fiction) participent à renforcer cette idée. Les genres cinématographiques⁵ se définissent de manière générale comme une façon de regrouper certains films ensemble, notamment selon certains éléments de référence esthétique et/ou narrative et/ou thématique (Berry-Flint, 2004[1999] : 25). Ils forment donc des catégories d'organisation : il est possible de regrouper et classer les films qui partagent certains traits communs et d'exclure ceux qui ne correspondent pas, et les films issus d'un même genre constituent dès lors « un ensemble concret » (Moine, 2008 : 9). Ainsi, les genres cinématographiques engendrent ce que Raphaëlle Moine conçoit comme un « *processus de*

⁵ Le chapitre II, intitulé « La problématique de la recherche II : l'espace générique de la science-fiction », aborde spécifiquement la question des genres cinématographiques.

communication », soit que les éléments génériques participent à faire des genres des objets qui communiquent entre eux (puisque leurs conventions se retrouvent répétées et/ou réinterprétées au sein d'un groupe de films appartenant à un même genre) et avec les personnes qui regardent les films. Pour Francesco Casetti, les genres cinématographiques s'établissent d'ailleurs comme un « ensemble de règles partagées qui permettent à [la personne qui fait le film] d'utiliser des formules de communication établies et à [la personne] qui regarde le film d'organiser son propre système d'attente » (1999[1993] : 298). Ce sont les partages, répétitions et/ou réinterprétations de conventions narratives et esthétiques qui permettent aux genres cinématographiques d'être à la fois circonscrits et compris. Ainsi, l'appréhension du cinéma en tant qu'*objet de communication* s'applique également aux genres cinématographiques, puisque ceux-ci *communiquent*—entre eux, d'un film à un autre, avec les personnes qui participent à écrire, produire et réaliser les films et/ou avec les personnes qui regardent des films dits *de genre*. Dans cette perspective, ils peuvent être également considérés comme un *objet communicationnel*.

Dans cette recherche doctorale, je conçois le cinéma—plus particulièrement, le cinéma de science-fiction—à la fois comme un *objet socioculturel* et un *objet communicationnel* à travers lequel il est envisageable d'étudier ses dimensions sociales, culturelles et historiques ; autrement dit, le cinéma est un outil duquel se communiquent certains symboles, idées et valeurs issus de contextes sociaux, culturels et historiques particuliers. D'autant plus qu'en proposant une recherche compréhensive du cinéma de science-fiction et, plus particulièrement, de l'Afrofuturisme, de même qu'en adoptant une perspective de recherche féministe, postcoloniale et parfois queer, j'inscris le cinéma et, conséquemment, le genre de la science-fiction au sein de ceci : le cinéma, de science-fiction et afrofuturiste, peut révéler certaines structures de pouvoir et de marginalisation qui concernent les identités genrées, sexuées et raciales.

Présentation des chapitres

Deux parties structurent cette thèse : d'abord, dans la première partie (*Présentation de la recherche : le cinéma de science, ou comment communiquer le monde*), il est question de détailler les éléments qui ont servi à construire et articuler cette recherche doctorale ; puis, dans la deuxième partie (*Construire l'expérience oppositionnelle : l'analyse de cinq films afrofuturistes*), les

analyses des films *Afronauts*, *Battledream Chronicle*, *Black Panther*, *Dirty Computer* et *Pumzi* de même que les résultats d'analyse sont présentés.

La première partie de cette thèse constitue la fondation de mon travail doctoral. Le chapitre I (*Vers l'Afrofuturisme*), porte sur sa contextualisation ; de plus, l'intérêt pour la recherche sur les cinémas africains, le genre de la science-fiction et le cinéma afrofuturiste y est décrit. Celui-ci se conclut en présentant les objectifs, la question principale et les sous-questions qui ont orienté ma recherche. Les deux chapitres suivants sont consacrés à la problématique de la recherche : avec le chapitre II (*La science-fiction, un espace générique*), le genre de la science-fiction est circonscrit et, avec le chapitre III (*Pourquoi s'intéresser à la science-fiction*), les raisons qui font du genre de la science-fiction un objet de recherche pertinent et pouvant être étudié d'une perspective féministe, postcoloniale et, dans certains cas, queer sont examinées. Une présentation exhaustive de la problématique m'aura ainsi permis de resserrer le cadre de la recherche. Le chapitre IV porte quant à lui sur les approches théoriques dans lesquelles se situe la recherche (la dé-occidentalisation des études cinématographiques et l'approche reconnaissant la multiplicité des féminismes) et sur les concepts centraux : ceux permettant d'appréhender l'espace cinématographique et l'espace générique qu'est la science-fiction (l'espace, l'espace-image, de même que certaines notions proposant une approche phénoménologique de l'espace) ; ceux à partir desquels réfléchir à la construction des identités genrées, sexuées et raciales au cinéma et à l'expérience cinématographique (le genre et le regard oppositionnel) ; finalement, ceux offrant une manière d'arrimer l'espace cinématographique générique science-fictionnel à l'expérience oppositionnelle (la pensée cyborg). Le chapitre V est consacré à la méthodologie : d'abord, le processus de pré-analyse—l'analyse inductive—est présenté, et le choix du corpus final est détaillé. Puis, les approches méthodologiques ayant servi à l'analyse de manière détaillée de chacun des films du corpus final sont précisées : l'analyse filmique et la sociologie du cinéma.

La deuxième partie de la thèse inclut les analyses des cinq films du corpus, de même que les résultats comparatifs des analyses, et compte cinq chapitres : le chapitre VI (*'Bodies of Water' : codes de la SF post-apocalyptique et engagement écoféministe dans Pumzi*) porte sur le court métrage kenyan *Pumzi*, dans lequel la science-fiction post-apocalyptique est mobilisée de manière à présenter un discours critique qui vise à rendre compte des systèmes de pouvoir et d'oppression

au sein desquels se retrouvent les femmes, les personnes africaines et la nature ; dans le chapitre VII (*Contestation dans le cyber-espace cyberpunk de Battledream Chronicle*), j’analyse comment, dans *Battledream Chronicle*, un dessin animé martiniquais, les conventions de la science-fiction cyberpunk sont incorporées afin de présenter une allégorisation de la colonisation de la Martinique par l’Empire français et comment, à travers le personnage principal, une femme noire martiniquaise, il se construit une expérience de contestation. Le chapitre VIII (*When the Vagina Has Its Monologue, ou la SF biopunk au service de l’expérience queer dans Dirty Computer*) se consacre à l’œuvre audiovisuelle de l’artiste multidisciplinaire Janelle Monáe : dans *Dirty Computer*, les codes génériques de la science-fiction biopunk sont utilisés de manière à défier les discours hétéronormatifs ayant participé à façonner le genre de la science-fiction ; de plus, Monáe y met de l’avant son identité en tant que femme noire, non-binaire et queer. Dans le chapitre IX (*Ces futurs du passé, ou comment se réappropriier l’Histoire par la science-fiction : les cas de Afronauts et de Black Panther*), une analyse comparative est faite entre le court métrage américano-ghanéen *Afronauts* et le film étatsunien des studios Marvel *Black Panther*, afin de mettre en relation les manières dont le genre de la science-fiction sert à une réappropriation de l’Histoire : *Afronauts* réinterprète la participation de la Zambie à la conquête de l’espace, et *Black Panther* imagine un pays africain ayant échappé à la colonisation européenne. Finalement, le chapitre X (*Résultats de la recherche : expériences d’opposition, ou la réappropriation critique de la science-fiction*) présente de manière générale les résultats de ma recherche et offre un portrait des manières dont, dans les cinq films analysés, certaines conventions narratives et esthétiques science-fictionnelles sont utilisées et réappropriées afin de construire des expériences cinématographiques oppositionnelles qui encouragent une réflexion critique concernant les systèmes de pouvoir et de marginalisation dominants, comme le patriarcat, l’hétéronormativité, le colonialisme et le racisme.

Les contraintes d’une thèse de doctorat m’imposent des parties et des chapitres somme toute structurés et qui suivent un ordre linéaire. Ceci dit, dans un effort d’insérer ma pratique de recherche et d’écriture dans une perspective consciente des méthodes de recherches et formes d’écriture féministes, décoloniales et queer, j’ai écrit les chapitres des analyses détaillées et le chapitre des résultats de recherche avec, en tête, une approche qui vise plutôt une épistémologie circulaire ; c’est-à-dire, que les chapitres ont été travaillés comme un *tout* plutôt que comme des chapitres individuels. De ce fait, chaque chapitre répond aux chapitres précédents de même qu’aux

chapitres suivants, et il est fort probable que certaines répétitions se retrouvent d'un chapitre à l'autre. L'analyse critique du cinéma de genre—comme la science-fiction—vise une *critique* et un questionnement des conventions structurées qui ont façonné le genre. Structurer cette thèse de manière aussi rigide (même si elle le demeure d'une certaine façon) reviendrait à conserver la rigidité que le sujet et objet d'analyse (l'expérience oppositionnelle dans le cinéma afrofuturiste) a pour objectif de défier.

PARTIE 1

PRÉSENTATION DE LA RECHERCHE :

LE CINÉMA DE SCIENCE-FICTION, OU COMMENT COMMUNIQUER LE MONDE

CHAPITRE 1
CONTEXTE DE LA RECHERCHE
VERS L'AFROFUTURISME

I'm not going to try to predict the future of scholarship; science fiction and fantasy writing aren't about prediction. What they do instead is to interrogate the tolls which humanity puts in place to manipulate the reality, whether those are simple or advanced technologies, or social systems such as laws and religion; in part science fiction and fantasy envision the directions in which we might be going. I believe it's important to make and claim space in that envisioning, space for the ways in which marginalized people experience the world and hope for the future. That envisioning needs to come from an understanding and knowledge of our pasts.
—Nalo Hopkinson

Étudier le cinéma de science-fiction ne m'est pas venu naturellement. Durant ma maîtrise et suite à mon entrée au doctorat, ce n'est pas du tout vers l'écriture d'une thèse se concentrant majoritairement sur la science-fiction que je me dirigeais... et pourtant. Dans ce chapitre, ce chemin *vers* la science-fiction est décrit : comment l'intérêt d'étudier les cinémas africains d'une perspective féministe m'a amenée vers le cinéma de science-fiction et, particulièrement, l'Afrofuturisme.

Les pages à suivre portent donc sur la contextualisation de ma recherche doctorale ; partir de l'émergence des cinémas sur le continent africain permet de comprendre le contexte dans lequel s'inscrit les études sur l'Afrofuturisme. En montrant que le colonialisme a eu des répercussions tant sur le développement du cinéma dans les pays africains, surtout subsahariens, que sur les cinémas ayant émergé dans les diasporas africaines, je présente comment les impacts des périodes coloniales de même que les pratiques post- et néocoloniales ont influencé leurs récits filmiques. Puis, j'aborde comment les industries cinématographiques sur le continent africain subsaharien et dans les diasporas africaines se sont thématiquement regroupées et la manière dont leurs films témoignent des traumas engendrés par l'expérience coloniale ; cela a entre autres rendu plus difficile la circonscription de cinémas africains nationaux, et il existe une complexité à définir les cinémas africains qui réside entre autres dans l'existence de nombreuses diasporas africaines (Barlet, 2014 : 315). En effet, il s'est forgé, surtout avec les années 2000, ce que plusieurs—dont le chercheur spécialiste des cinémas africains Kenneth Harrow (2007, 2015)—voient comme un

nouveau cinéma qui demeure fidèle aux identités et cultures africaines, sans pour autant se cloisonner aux frontières géographiques des pays africains.

C'est à partir de ceci que s'est positionné le cinéma de genre—ici, la science-fiction—comme moyen d'explorer les identités et cultures africaines dans le cinéma, tout en permettant de repenser l'idée selon laquelle le cinéma dit national est le seul outil à travers lequel examiner et se prononcer sur les contextes sociaux, historiques, culturels, etc. Le cinéma de genre peut ainsi être envisagé comme un objet d'étude afin de rendre compte des mouvements transnationaux des diasporas, et ce, tout particulièrement lorsqu'il est question de s'attarder au *subgenre* de l'Afrofuturisme.

Ce chapitre, intitulé « Vers l'Afrofuturisme », présente ainsi le cheminement m'ayant conduit vers l'étude du cinéma afrofuturiste ; j'y offre un sommaire des observations qui ont guidé ma recherche doctorale, soit qu'il existe une corrélation entre l'émergence des cinémas africains subsahariens, les revendications des mouvements postcoloniaux et féministes et l'Afrofuturisme, ce dernier s'inscrivant au sein du genre de la science-fiction.

1.1 Émergence des cinémas en Afrique subsaharienne

Les premiers films africains à avoir émergé, à la fin des années 50 et au début des années 60—ce qui concordait également avec la fin des périodes coloniales—, présentaient surtout des histoires où la préoccupation principale était ce besoin d'échapper à l'hégémonie, tant politique que culturelle, européenne (Harrow, 1999 : xiv). James E. Genova remarque et affirme qu'à ses commencements, les délimitations concernant le cinéma, partout sur le continent africain, mais surtout en Afrique subsaharienne, n'étaient pas *claires*. En d'autres termes, les caractéristiques permettant de définir les premiers films à avoir été produits, réalisés et tournés en Afrique n'ont jamais été clairement définies. Même s'il semble difficile pour certains (Genova, 2013) d'établir les similarités formelles de ces premiers films africains, plusieurs auteures et auteurs s'entendent pour inclure le caractère profondément anticolonial de l'avènement du cinéma en Afrique (Genova, 2013 : 71 ; voir aussi Barlet, 2012 ; Colleyn, 2010 ; Diawara, 1992 ; Frindéthié, 2009 ; Harrow, 1999 ; Niang, 2014 ; Papaioannou, 2002).

Manthia Diawara situe également l'histoire d'une production cinématographique nationale des pays africains avec les luttes pour les indépendances ayant eu cours au début des années 60 (1992 : 51). Si les premiers mouvements d'un cinéma émergent peuvent être repérés à cette époque, c'est seulement à partir des périodes post-indépendances que les pays, surtout à l'ouest du continent, vont véritablement commencer à développer les infrastructures nécessaires à la mise en place d'une industrie cinématographique locale—*ironiquement* [emphase ajoutée], aidés financièrement par les pays européens comme la France (53 ; traduit du terme « *ironically* » employé par Diawara). Vers la fin des années 1960 se font donc voir les premiers balbutiements d'une consolidation des cinémas en Afrique, notamment avec la mise en place de la Fédération panafricaine des cinéastes (FEPACI). Créée en 1969 lors des Journées Cinématographiques de Carthage et inaugurée en 1970 lors du Festival culturel panafricain d'Alger, en Algérie, la Fédération, dès ses débuts, avait comme objectif premier de promouvoir tant les cinémas émergent sur le continent que ceux des diasporas africaines de l'Europe et des États-Unis.

1.1.1 Cinémas des diasporas et contextes de postcolonialité

L'histoire coloniale a eu un impact majeur sur l'avènement du cinéma en Afrique, notamment sur la manière de concevoir le cinéma comme outil de transformation sociale. Pour Stuart Hall (1990, 2003), l'histoire coloniale a non seulement influencé l'émergence de cinémas sur le continent, mais a également participé à l'apparition d'un(ou de) cinéma(s) de la diaspora.

Il importe de mentionner la présence de(des) la(les) diaspora(s) africaine(s) au sein de cette recherche, puisque l'expérience coloniale, de même que les traumatismes et conséquences de ces périodes sur les identités africaines s'étendent au-delà du continent africain. Il existe dans l'expérience coloniale un caractère traumatisant à travers lequel passe la construction des identités africaines dans son sens large. À travers le colonialisme et, par la suite, le postcolonialisme se sont construits des sujets coloniaux, ce qui a eu pour effet un pouvoir culturel de normalisation des identités africaines (Hall, 1990 : 225).

Hall affirme que le colonialisme a entraîné la construction d'un Autre⁶, ce qui a changé la conception d'une identité culturelle africaine. Selon lui, qui est lui-même britannique d'origine jamaïcaine, pour comprendre la position face à l'identité culturelle des diasporas, il faut discerner, avant toute chose, le positionnement des pays occidentaux dans la formation et la formulation des diasporas : face à ces pays occidentaux, les personnes appartenant à la diaspora restent toutes les *mêmes* (Hall, 1990 : 228 ; voir aussi Harman, 2016).

Le cinéma a un rôle à jouer dans la configuration et, surtout, la reconnaissance des diasporas. En effet, il existe au Festival panafricain de cinéma et de télévision de Ouagadougou (FESPACO), le plus important festival international de cinéma africain, un prix décerné au meilleur film d'auteur de la diaspora africaine (Gadjigo, 2004 : 169). Le nom du prix, Paul Robeson, a d'ailleurs été attribué en hommage à ce chanteur, acteur et écrivain étatsunien qui a longtemps été impliqué dans les luttes afro-américaines, militant notamment contre la ségrégation du sud des États-Unis. L'objectif premier de ce prix, bien qu'il serve à reconnaître le talent artistique des réalisatrices et réalisateurs à l'extérieur des frontières africaines, était—et est encore— de « stimuler quelque forme d'échange entre les Afro-américains [je rajoute ici également les personnes africaines demeurant en Europe et ailleurs] et les Africains » (Gadjigo, 2004 : 170), notamment comme moyen de contester la quasi-absence d'actrices, acteurs, réalisatrices, réalisateurs et autres talents *noirs* à Hollywood.

⁶ L'Autre, en sciences sociales et culturelles, se définit par opposition à la normativité telle qu'établie par la binarité et/ou dualité occidentale. Comme l'explique Jean-François Staszak (2008 ; voir aussi Bhabha, 1983, 1997), la construction de l'Autre est un processus discursif forgé par des biais ethnocentriques et occidentaux à travers lesquels un groupe social est exclu des considérations normatives. L'identité de cet Autre se forge selon un modèle binaire qui consent à faire prévaloir une idée comme *norme sociale* et à affubler son opposé— dans un principe dichotomique— d'une connotation négative. Par exemples, humain/animal ; culture/nature ; homme/femme ; personnes blanches/personnes non-blanches. Carrasco *et al.* offrent par ailleurs une définition complète des oppositions binaires : « L'opposition binaire a été définie comme étant “un modèle théorique à travers lequel le langage prend son sens : noir/blanc, masculin/féminin, gauche/droite, foncé/clair, nuit/jour, et ainsi de suite. Chaque terme signifiant trouve son contraire, contre lequel il se définit lui-même”. Ce modèle abstrait peut être appliqué à n'importe quel langage culturel et il expose une tendance à polariser les catégories afin de façonner le sens du monde et de l'identité individuelle. » (2015 : 70 ; traduction libre). Citation originale : “*Binary opposition has been defined as the 'theoretical model on which language makes it sense: black/white, male/female, left/right, dark/light, night/day and so on. Every signifying term has its opposite, against which it defines itself'. This abstract model can be applied to any cultural language and it exposes a tendency to polarize categories in order to make sense of the world and one's identity.*”

Comprendre les diasporas et tenter de définir ce qui pourrait—ou non—définir les cinémas de la diaspora s'annonce une tâche complexe. Olivier Barlet en fait d'ailleurs état :

Février 2015 : le FESPACO annule la section spéciale diaspora, permettant à des films de concourir en compétition [officielle] pour l'Étalon de Yennenga. Théoriquement, Spike Lee pourrait être en compétition. Concrètement, c'est la grande confusion : la prix Paul Robeson de la diaspora est maintenu, le jury l'attribue à *Morbayassa* de Cheick Fantamady Camara, lequel est né en Guinée, s'est formé au cinéma au Burkina Faso et demeure principalement à Paris. De quelle diaspora parle-t-on ? Des cinéastes originaires du Continent qui vivent en dehors ? Ils sont légion à avoir une double résidence, en Afrique pour être en phase avec leur sujet, en Europe pour être proches des sources de financement, de suivi technique et de diffusion des films. (2014 : 315)

Barlet (2014) écrit tout particulièrement sur les diasporas africaines en Europe, mais il n'en reste pas moins que la définition qui s'y trouve s'avère pertinente pour parler des diasporas en général. À cela s'ajoute l'importante hétérogénéité des diasporas africaines, tant dans la construction et la compréhension des identités culturelles que cela entraîne, que dans la production d'œuvres cinématographiques issues de ces diasporas. Avtar Brah (1996 ; voir aussi Anthias, 1998) a conceptualisé la diaspora, à la fois, comme condition sociale et comme processus sociétal à travers lesquels il est permis de (re)penser les enjeux de la construction identitaire. C'est précisément cette conception de la diaspora qui a d'ailleurs influencé l'élaboration du corpus de recherche. L'importance que prennent les diasporas participe également à la complexité de circonscrire les cinémas africains, notamment puisque certaines et certains cinéastes des diasporas se retrouvent « aujourd'hui accusés de faire un cinéma 'pour les Occidentaux' et non pour leur 'public naturel' africain » (Barlet, 2014 : 315). Or, il ne s'agit pas seulement de définir la(les) diaspora(s), mais également de trouver une manière de cerner les cinémas africains dans le contexte où les cinéastes des diasporas prennent de l'ampleur et sont reconnus, tant à l'international que sur le continent africain.

Avec les diasporas, les cinémas africains contemporains ont effectivement connu un changement : avec les années 2000, les réalisatrices et réalisateurs tendent désormais à se détacher de l'idée d'un cinéma postcolonial, qui prévalait sur l'avènement du cinéma en Afrique et telle que présentée dans

les films du *réalisme social*. Manthia Diawara (2010) définit par ailleurs cette période de *nouvelles vagues africaines*⁷. D'autres auteurs et auteures vont également considérer cette période de manière similaire, mais sans nécessairement utiliser le terme de *nouvelle vague*. Kenneth Harrow est ambivalent face à la formulation de ce qui pourrait être conçu comme une nouvelle vague : bien qu'il reconnaisse l'emploi, par Diawara, du pluriel pour définir les cinémas africains des années 2000, Harrow parle plutôt de *nouveau cinéma* (« *new cinema* », 2015), un libellé qui se rapproche des formulations comme « nouvelle génération de cinéastes africains », « nouveau cinéma africain », etc. (Barlet, 2000 ; Harrow, 2015 ; Nyawalo, 2016). De manière générale, et peu importe le terme que l'on décide de lui attribuer, cette génération de cinéastes africains cherche à se détacher du réalisme social établi par les cinéastes des générations précédentes comme, en autres, Ousmane Sembène. Il s'agit donc de se réengager dans une esthétique nouvelle et de consolider une grammaire moderne du langage cinématographique (Diawara, 2010 : 94).

Pour Harrow, ce *nouveau cinéma*, s'il demeure important de reconnaître sa fidélité à l'identité africaine—de même qu'aux identités culturelles africaines—, ne se limite plus, ni aux notions idéologiques postcoloniales, ni aux notions considérant le cinéma comme art transformateur du contexte colonial (Harrow, 2015 : 21). Ce nouveau cinéma est fidèle aux identités africaines, mais n'est toutefois plus restreint par les notions indépendantistes et d'art révolutionnaire (*ibid.*). Les sections suivantes font état de certains de ces changements, notamment par rapport aux représentations des femmes et à la place prondérante que peut y prendre désormais le cinéma de genre—et particulièrement, de science-fiction.

1.2 Les femmes dans les cinémas africains

1.2.1 Contexte historique du statut des femmes durant la période coloniale

S'il y a un enjeu qui caractérise les cinémas africains des années 2000, « c'est bien de déconstruire la survivance du mépris des femmes et de leur corps [...] La carte postale puis le cinéma colonial

⁷ Traduction libre du terme « *African new waves* » qu'il emploie dans son ouvrage *African Film: New Forms of Aesthetics and Politics* (2010).

ont sédimenté une image soumise, passive, lascive [des femmes africaines] à laquelle vient s'ajouter un mythe d'une sexualité débridée » (Barlet, 2012 : 317). En effet, nombreuses sont les auteures qui conçoivent les régimes coloniaux comme ayant eu des conséquences majeures sur les changements dans les rôles des femmes en Afrique subsaharienne (Hugon, 2004 ; McFadden *et al.*, 1999; Mikell, 1995 ; Sarr, 2007 ; Tamale, 2011). Selon Gwendolyn Mikell, alors que les structures culturelles et sociales traditionnelles permettaient aux femmes africaines de participer activement à la société, les interventions coloniales ont entraîné un contrôle hégémonique qui a bouleversé leurs statuts un peu partout sur le continent (1995 : 17). Elle identifie par ailleurs quatre facteurs qui ont été significatifs dans la mise en place de ce qu'elle qualifie d'une « nouvelle forme de biais genré » (« *new form of gender bias* ») :

1. Le christianisme, avec ses notions de monogamie et de domesticité et subordination féminine ;
2. L'éducation occidentalisée, qui a donné un avantage aux hommes par rapport aux femmes ;
3. Des systèmes de mariage différentiels, avec l'idée du mariage occidental qui garantissait l'accès aux femmes aux droits à la propriété, mais auxquels les femmes mariées selon des rituels traditionnels n'avaient pas accès ;
4. Et des systèmes légaux alternatifs qui, apparemment, reconnaissait les droits indépendants des femmes africaines, même si les magistrats coloniaux, très souvent, traitaient les femmes comme des mineures rurales ayant besoin de gardiens masculins. (17 ; traduction libre⁸)

Fatou Sarr en vient à un constat similaire : c'est en partie à cause du contexte colonial que la position sociale des femmes, en Afrique, a décliné. Il ne s'agit pas d'entrer dans les détails de l'isolement social des femmes africaines en contexte colonial, mais plutôt de dresser un portrait général des répercussions que le colonialisme a eu sur elles (2007). Certaines auteures, comme Oyeronke Oyewumi (2002), avancent même l'hypothèse selon laquelle le patriarcat n'existait pas avant le colonialisme et que, par conséquent, les identités genrées n'étaient pas perçues comme une valeur dominante dans les structures sociales de l'Afrique précoloniale. Sans prétendre qu'il n'y

⁸ Citation originale : “(1) Christianity, with its notions of monogamy and female domesticity and subordination; (2) Westernized education, which gave men advantages over women; (3) differential marriage systems, with Western marriage guaranteeing women access to property rights that women married under traditional rites could not claim; and (4) alternative legal systems that supposedly acknowledged African women's independent rights, although colonial magistrates often treated women as rural minors needing male guardians.”

existait pas, en Afrique, des rapports de pouvoir concernant les genres et la sexualité, il est tout de même nécessaire de rendre compte des conséquences du colonialisme dans l'affaiblissement de la position sociale des femmes africaines (Sarr, 2007). Il devient alors pertinent de se questionner sur la représentation des femmes, alors que durant le contexte colonial, les corps féminins étaient traités comme étant synonyme des territoires colonisés (da Silva, 2013 : 4).

Ceci renvoie à des enjeux liés à la représentation de l'Autre dans le contexte du colonialisme. V.Y. Mudimbe, dont l'ouvrage *The Invention of Africa* (1998) est probablement un des plus cités lorsqu'il est question de rendre compte des répercussions du colonialisme sur le continent africain, examine les manières dont le colonialisme a participé à l'*invention* de certains discours concernant les corps des personnes africaines (entre autres), de même que les expériences africaines : les cultures et les peuples africains sont devenus, à travers les discours colonialistes, symboles de l'*Autre*, de *quelque chose d'autre* (ix). Achille Mbembe avance un argument similaire : le colonialisme passe par la construction d'un « autre absolu » (2000 : 8). L'*Autre* colonisé se constitue ainsi sur deux niveaux : d'une part, en tant que figure animale, d'où l'image stéréotypée du sujet colonisé reconnu comme « primitif », voire « sauvage » ; d'une autre part, le sujet *autre* était formé par rapport à son intimité. Plus précisément, l'intimité avait pour but de définir le corps de la personne colonisée qui, dans son « emportement sexuel », se rapprochait davantage, aux yeux du colonisateur, de l'être animal (8). Mbembe avance que :

Dans ces conditions, le seul rapport possible avec [le colonisateur] est un rapport de violence, de servitude et de domination. Au cœur de ce rapport, [la personne colonisée] ne peut être envisagé[e] que comme la propriété et la chose du pouvoir. [Elle] est un outil subordonné à celui qui, l'ayant fabriqué[e], l'emploie et peut [la] modifier à son gré. À ce titre, [elle] appartient à la sphère des objets. On peut les détruire, de la même manière que l'on peut tuer un animal, le découper, le cuire et, au besoin, le manger. C'est dans cette mesure qu'en colonie, le corps [de la personne colonisée] est, dans sa profité, assimilé au reste des choses. De ce fait, n'étant qu'un 'corps-chose', il n'est le substrat ni l'affirmation d'aucun esprit. (44-45⁹)

⁹ « le colonisé » a été remplacé par « la personne colonisée ».

C'est dans ce contexte que le corps de la femme africaine¹⁰ devint le mythe du territoire vierge et que les métaphores entourant la construction narrative de son corps nu se mirent à peupler les discours coloniaux européens. Ayo A. Coly a largement écrit sur ce rapport intime entre corps féminins et imaginaires coloniaux et mentionne que le colonialisme a produit des imaginaires et des régimes de vérité qui ont cloîtré les femmes dans une définition singulière de leur propre corps (2015). Dans un de ses plus récents travaux, Coly utilise comme exemple l'historique colonial du Sénégal pour démontrer l'impact des régimes coloniaux sur la façon de vêtir et/ou dévêtir le corps des femmes africaines et pointe les discours coloniaux européens comme instigateurs du renversement de la manière de penser la nudité des femmes (2015). Elle démontre comment ces discours ont construit le corps des femmes africaines en étroite relation avec l'image véhiculée du corps africain comme « sale » (« *unclean* »)¹¹ (14). Meyre Ivone Santana da Silva abonde dans le même sens : les discours européens colonialistes ont en effet construit les corps féminins de même que les sexualités comme « sales » (« *dirty* ») et « impures » (« *impure* ») et les ont associés au danger et à l'excès (« *excessive* ») (2013 : 6). Elle poursuit :

De nombreuses façons, les corps des femmes africaines colonisées se sont retrouvés sous contrôle [colonial], puisqu'ils représentaient un danger à l'ordre social ; de ce fait, les images stéréotypées des femmes africaines dépravées sont devenues un élément phare de l'imaginaire occidental [et colonial]. De plusieurs manières, l'histoire coloniale a été écrite sur les corps féminins africains qui, souvent, servaient de métaphore de la terre conquise, d'un espace sauvage devant être régulé [...] les corps féminins sont devenus propriétés d'un système colonial patriarcal. (6 ; traduction libre¹²)

¹⁰ L'emploi du singulier, ici, souligne la formule grammaticale et rhétorique employé par le contexte colonial. L'emploi du singulier est utilisé de manière consciente afin de rendre compte de la manière de concevoir les femmes et les corps féminins dans les imaginaires coloniaux.

¹¹ Coly emprunte le terme « *unclean* » au professeur d'Histoire Timothy Burke qui, dans son ouvrage *Lifebuoy Men, Lux Women: Commodification, Consumption, and Cleanliness in Modern Zimbabwe* (1996), dresse un portrait des habitudes précoloniales du Zimbabwe en matière de propreté et d'hygiène et des conceptions par la suite véhiculées par le colonialisme et les discours européens.

¹² Citation originale : “*In many ways, colonized women's bodies needed to be under control as they represented a danger to social order, then stereotypical images of depraved women have been long part of Western imagination. In many ways, colonial history has been written on female bodies that often serve as the metaphor for the conquered land, an untamed space that must be regulated [...] female bodies became properties of a patriarchal colonial system.*”

Vêtir le corps nu des femmes africaines devenait ainsi, à la fois, un élément central de la rhétorique coloniale et participait à faire du corps un objet dans la production discursive coloniale. D'un côté se trouvait le corps—non vêtu—des femmes africaines considérées comme des êtres *sauvages* (Mbembe, 2000) et, de l'autre côté, le corps désormais vêtu de ces femmes africaines qui, à travers le prisme du colonialisme, étaient désormais perçues comme *civilisées*, *religieuses* et *respectables* face aux normes sociétales mises en place par le colonialisme européen (Coly, 2015).

1.2.2 Représentation des femmes et des corps féminins dans les cinémas africains

La construction du corps féminin au sein des discours coloniaux s'est également faite sentir dans la mise en images de ces mêmes discours. Voyant le cinéma comme un outil visuel et narratif utile à l'ordre social colonial, le colonialisme s'est approprié le corps des femmes africaines et a, ainsi, renié et refoulé la subjectivité de ces femmes (Bâ et Taylor James, 2012 : 53). Puis, les cinémas africains, dans leur objectif commun de s'opposer au colonialisme, sont devenus un moyen de se *réapproprier* le corps des femmes africaines ; en effet, durant les luttes pour la décolonisation des pays colonisés, les cinémas africains ont consacré une place importante à la réappropriation des corps féminins africains.

Pour des réalisateurs¹³ comme Ousmane Sembène, *le corps féminin* était devenu le symbole des idéologies des indépendances et, en même temps, une métaphore des nouvelles nations postcoloniales à venir. En règle générale, les cinémas postcoloniaux africains ont construit leur nationalisme en utilisant la femme, à la fois, comme un moyen de dénoncer les impacts du colonialisme sur les sociétés africaines et comme manière de promouvoir les projets nationaux post-indépendances (da Silva, 2013 : 8). Ousmane Sembène, lorsqu'il est question des cinémas africains, s'est établi comme une figure emblématique, et sa façon de concevoir les personnages féminins dans ses films se positionne au sein de ce contexte, tout comme celle du réalisateur malien Souleymane Cissé. Samuel Lelièvre, en écrivant sur le cinéma de Cissé, évoque lui aussi l'importance des personnages féminins dans la compréhension des cinémas africains, lesquels

¹³ L'utilisation de « réalisateurs » à la forme masculine uniquement renvoie au fait que, pour la très grande majorité, les personnes ayant réalisé des films durant cette période étaient des hommes.

rattachent la féminité aux contextes sociohistoriques africains (2000 : 64). Pour plusieurs chercheuses féministes, dont Naminata Diabate (2011) ou Monica Bungaro (2005), l'utilisation des personnages féminins comme une métaphore indépendantiste et postcoloniale a participé à la construction d'un cadre postcolonial patriarcal.

Pour Bungaro,

[...] cette pratique d'utiliser les personnages féminins comme l'incarnation du conflit culturel et politique [ayant mené aux luttes pour la décolonisation et présent en contexte postcolonial] a, par contre, inévitablement entraîné un processus de dépersonnalisation dans leurs caractérisations : le personnage féminin est forcé de fonctionner comme le symbole d'un changement de libération pour la nation entière (51 ; traduction libre¹⁴)

L'importance qu'ont pris les personnages féminins dans l'avènement de cinémas postcoloniaux africains est à reconnaître ; or, un des enjeux des années 2000—ou de ce *nouveau cinéma* des années 2000—a été une prise de conscience en regard aux personnages féminins et à la construction de leur corps dans les films. Autrement dit, les années 2000 marquent également un tournant dans la représentation des personnages féminins dans les films africains et afro-diasporiques ; il s'agit désormais de « revendiquer la liberté [de ces] corps » (Barlet, 2012 : 309). Une affirmation que semble par ailleurs partager Bungaro qui souligne, qu'avec ce tournant, ce n'est désormais plus le *rôle* des personnages féminins d'incarner l'Afrique postcoloniale (2005 : 51).

1.3 L'Afrofuturisme

Ce *nouveau cinéma* contemporain qui a émergé avec le tournant des années 2000 se fait également sentir dans le cinéma de genre¹⁵. En effet, les années 2000 marquent le développement, dans les cinémas africains, d'un *subgenre* cinématographique de la science-fiction—appelé Afrofuturisme dans le contexte des productions culturelles africaines et afro-diasporiques. Pour Istvan Csicsery-

¹⁴ Citation originale : “[...] *this practice of using female characters as the embodiment of cultural and political struggle has, however, inevitably involved a process of depersonalization in the characterizations: the female character is forced to function as a symbol of a liberating change for the entire nation.*”

¹⁵ Dans le sens de « genre cinématographique ».

Ronay (2002, 2003, 2005, 2008, 2012), dont les recherches portent tout particulièrement sur la science-fiction en dehors des frontières hollywoodiennes, la formation de diasporas a *affaibli* la conception de la nation, laquelle avait été utilisée pour définir les cinémas nationaux. Les flux culturels, en constante progression dans les diasporas, forcent ainsi à repenser le cinéma dit national comme seul outil permettant d'explorer et de se prononcer sur les contextes sociaux, historiques, culturels, etc. Le cinéma de genre—ici, la science-fiction—peut ainsi être pris comme objet d'étude afin de rendre compte des mouvements transnationaux des diasporas.

Il y a bien eu des films considérés comme appartenant au *subgenre* avant les années 2000—notamment, *Touki Bouki* (Diop Mambéty, 1973, Sénégal)—, mais c'est surtout depuis les années 2000 que le cinéma de genre va gagner de l'importance dans les cinémas africains et issus des diasporas africaines, notamment avec la sortie, en 2005, du film camerounais *Les saignantes* (Jean-Pierre Bekolo) et la nouvelle génération de cinéastes africains à apparaître (Frances Bodomo, Wanuri Kahiu, Miguel Llansó, Dan Muchina, Kibwe Tavares, entre autres). Or, comme précédemment mentionné, l'influence des cinémas mondiaux (notamment les cinémas européens, sud-américains et étatsuniens) est une des principales caractéristiques des cinémas africains des années 2000. Ceci s'accorde inmanquablement au cinéma de genre, et il est souvent question d'Hollywood lorsque le cinéma de science-fiction est mentionné ; son influence est internationale et son pouvoir d'impact, global, participant ainsi grandement à la construction des codes génériques de la science-fiction.

Certes, la science-fiction—sans être spécifiquement cinématographique—existe pourtant depuis longtemps sur le continent africain. La réalisatrice kenyane Wanuri Kahiu, dans une entrevue accordée à Oulimata Gueye pour la sortie de son court-métrage *Pumzi* (2009)¹⁶, affirme :

I think science fiction has been a genre in Africa that has been used a lot for a long period of time—way before I was even born... If we think of science fiction as something that is fictitiously science or speculative fiction within a story then we've always used it. Because we've used Botany; we've used Etymology; the idea of the study of animals to tell stories

¹⁶ Qui est par ailleurs inclus dans le corpus final de cette recherche et qui sera analysé plus en profondeur dans les pages qui viennent.

or the idea of insects to tell stories or the idea of natural sciences using trees—that’s all science fiction. (citée dans Rico, 2017 : 83-84¹⁷)

Plusieurs en viennent à un constant similaire. Moradewun Adejunmobi, dans l’introduction du numéro spécial sur la science-fiction africaine qu’il a dirigé en 2016, précise que, même si des traits de la science-fiction—hollywoodienne dite *mainstream*—se retrouvent dans la science-fiction africaine, celle-ci incorpore néanmoins grandement des éléments issus du réalisme magique africain et de la fantaisie (voir aussi Bisschoff, 2020 ; Csicsery-Ronay, 2012 ; Kim, 2017 ; Mbembe, 2014 ; Womack, 2013). Harry Garuba, dans un article portant sur le matérialisme animiste—qui touche la spiritualité chez les êtres vivants et les objets—dans la littérature africaine, note quant à lui l’importance de considérer la relation entre les éléments provenant des idées concernant les évolutions technologiques et scientifiques—telles que présentées dans la science-fiction *mainstream*—et ceux émergeant des pensées spirituelles et magiques africaines. Il y affirme que cette relation engendre « un processus de ré-enchantement persistant qui voit l’intégration de la rationalité et de la science au mystique et au magique » (Garuba, 2003 : 267 ; traduction libre¹⁸). Autrement dit, les œuvres de science-fiction africaines reconfigurent le rapport qui existe, dans la science-fiction, entre la science et l’humain afin de le faire correspondre de manière plus inclusive aux expériences africaines, afro-américaines et afro-diasporiques (voir Bisschoff, 2020).

Le terme *Afrofuturisme*¹⁹ est, selon Rollefson (2008), un terme relativement nouveau, ce qui témoigne du nombre encore restreint d’études faites à son endroit ; cela ne veut pas pour autant dire que les productions culturelles qualifiées d’afrofuturistes sont tout autant nouvelles (84). En

¹⁷ Traduction libre : « Je pense que la science-fiction est un genre qui a été, en Afrique, utilisé depuis longtemps—bien avant que je sois née... Si nous pensons à la science-fiction comme étant de la science fictive ou l’inclusion de la fiction spéculative au sein d’un récit, alors nous l’avons toujours utilisée. Parce que nous avons parlé de botanique ; nous avons utilisé l’étymologie ; l’idée d’étudier les espèces animales ou les insectes pour raconter des histoires ou l’idée des sciences naturelles—tout ceci est de la science-fiction. »

¹⁸ Citation originale : “[...] which leads to a process of persistent re-enchantment that sees the rational and scientific appropriated into the mystical and magical.”

¹⁹ Il faut reconnaître ici que le terme « Afrofuturisme », même s’il est devenu le plus commun et le plus souvent mobilisé, n’est qu’un de ceux associés au mouvement, et qu’il en existe une multiplicité dans la littérature scientifique portant sur la science-fiction africaine et afro-diasporique : *Black Quantum Futurism* ; *African Futurism* ; *Afrofuturismo* ; *Afro-futurista* ; *Astro Blackness* ; *Afro-Future* ; *Black Science Fiction* ; *Black Fantastic* ; etc.

effet, il existait déjà, avant qu'il ne se développe comme *subgenre* cinématographique, une abondante littérature afrofuturiste dont l'auteure étatsunienne Octavia E. Butler²⁰ est probablement la figure la plus connue. Il est d'ailleurs possible de trouver plusieurs recherches exhaustives qui ont été écrites sur l'ensemble de son œuvre (da Silva, 2010 ; Hampton, 1999 ; Jones, 2013 ; Kumbalonah, 2015 ; Lauten, 1997 ; MacDonald, 2014 ; McNally, 2014 ; Morris, 2012 ; Ogundipe, 2014 ; Papadimitriou, 2009, notamment). Le courant, par la suite, a migré vers la musique et on remarque aujourd'hui quelques travaux qui analysent, à titre d'exemple, la musique de l'auteure-compositrice-interprète étatsunienne Janelle Monáe²¹ du point de vue de l'Afrofuturisme (Hassler-Forest, 2014, 2022 ; van Veen, 2013).

Mark Dery, dont l'article « Black to the Future » (1994) est devenu canonique dans les études sur l'Afrofuturisme, a d'abord employé le terme « Afrofuturisme » pour désigner uniquement les participations afro-américaines dans la science-fiction—cinématographique ou autre. Somme toute restrictive, cette définition s'est depuis élargie ; aujourd'hui, l'Afrofuturisme intègre également les contributions des personnes africaines et des diasporas africaines au genre de la science-fiction. Achille Mbembe définit d'ailleurs l'Afrofuturisme comme « un mouvement littéraire, esthétique et culturel qui émerge dans la diaspora [africaine] au cours de la deuxième moitié du [vingtième] siècle [et qui] combine science-fiction, techno-culture, réalisme magique et cosmologies non-européennes, dans le but d'interroger le passé des peuples dits de couleur et leur condition dans le présent » (Mbembe, 2014 : 125). Autrement dit, l'Afrofuturisme devient un système de communication impliquant différentes formes artistiques (la musique, les arts visuels, le cinéma, la littérature, etc.) (Elia, 2015 : 86). Pour plusieurs, il s'agit *simplement* de reconnaître les participations africaines, afro-américaines et afro-diasporiques dans la science-fiction (Bisschoff, 2020 ; Bould, 2007a, 2007b ; Colmon, 2017 ; Kim, 2017 ; Lavender III, 2011, 2014 ; Lavender III

²⁰ Voir notamment *The Xenogenesis trilogy* (1984-1989) et *Bloodchild and Other Stories* (1995).

²¹ Son oeuvre audiovisuelle *Dirty Computer* (2018) fait par ailleurs parti de mon corpus final et sera analysée plus en détail dans les pages à venir, principalement dans le chapitre VIII, intitulé « *When the Vagina Has Its Monologue*, ou la SF biopunk au service de l'expérience queer dans *Dirty Computer* ».

et Yaszek, 2020 ; Mbembe, 2014 ; McKenna Ibrahim, 2015 ; Samatar, 2017 ; Womack, 2013 ; Yaszek, 2006).

L’Afrofuturisme existe donc « en tandem » (« *in tandem* ») avec le genre de la science-fiction (Yaszek, 2006 : 43 ; voir aussi Feeley et Wells, 2015), puisque les codes de la science-fiction détiennent, dans les productions afrofuturistes, une fonction critique (Armillas-Tiseyra, 2016 ; Omelsky, 2014). Comme l’affirme Matthew Omelsky, l’utilisation de plusieurs canons de la science-fiction permet de les remanier de manière à ce qu’ils correspondent aux particularités des espaces, histoires et contextes africains, afro-américains et afro-diasporiques (2014 : 38). La particularité de l’Afrofuturisme réside ainsi dans le fait que, même si plusieurs œuvres répondent aux normes de la science-fiction dite *mainstream* (et hollywoodienne), elles demeurent des œuvres africaines, afro-américaines et/ou afro-diasporiques. En d’autres mots, « les auteures et auteurs y recyclent plusieurs des codes et conventions de la science-fiction euro-étatsunienne et les insèrent dans des géographies culturelles distinctement africaines » (Omelsky, 2014 : 38 ; traduction libre²²).

De par ce mouvement *en tandem* avec la science-fiction *mainstream*, de même que dans la relation avec les identités africaines, afro-américaines et afro-diasporiques, l’Afrofuturisme se comprend donc comme un mouvement culturel transnational et transdisciplinaire (Elia, 2015 : 84 ; voir aussi Kim, 2017 ; Feeley et Wells, 2015) qui doit être perçu comme un phénomène global—à l’inverse de local (R. Anderson, 2016 ; Feeley et Wells, 2015 ; Yaszek, 2006). D’autant plus qu’il vise à s’approprier et réinterpréter les codes de la science-fiction occidentale et *mainstream* et à réinventer le genre de la science-fiction de manière à le rendre plus inclusif. Jennifer L. Feeley et Sarah Ann Wells vont un peu plus loin : l’Afrofuturisme participe à défier la notion selon laquelle le cinéma de science-fiction serait majoritairement hollywoodien (2015 : xi). Ainsi, si le courant se comprend *en tandem* avec la science-fiction *mainstream*, il importe néanmoins d’y constater un désir de décoloniser la science-fiction—et les codes qui y sont rattachés.

²² Citation originale : “*They recycle many of the existing tropes and conventions of Euro-American SF and insert them into distinctly African cultural geographies.*”

À ce sujet, l'Afrofuturisme « ne se contente pas [seulement] de dénoncer les illusions du 'proprement humain' [mises en place dans le cinéma de science-fiction *mainstream*] » (Mbembe, 2014 : 125), mais a comme ambition de condamner les postulats canoniques de la science-fiction qui ont positionné l'idée de l'espèce humaine au cœur d'un humanisme occidental. De manière plus précise, « il devient évident que l'Afrofuturisme est un genre et une esthétique poussés par un désir profond de rendre compte des inégalités raciales [et] de critiquer les systèmes racistes [de la science-fiction hollywoodienne], de rétablir des passés et de présenter des futurs dans lesquels se trouve potentiellement du pouvoir [pour les personnes qui ont été historiquement et cinématographiquement mises à l'écart des représentations canoniques] » (McKenna Ibrahim, 2015 : 36 ; traduction libre²³). Plus précisément, les œuvres afrofuturistes témoignent d'un objectif qui conçoit à retravailler les espaces, temps, histoires, de même que les identités genrées, sexuées et raciales de manière à s'accorder et permettre une liberté et une expression créatrices qui, *conventionnellement*, ne se retrouvent pas, ou très peu, dans le cinéma de genre hollywoodien (52).

L'intérêt d'étudier l'Afrofuturisme réside non seulement dans son caractère « historique » (« *historical* »), lequel renvoie à des enjeux historiques et responsabilités sociales directs, mais également sa capacité à « réarticuler ces enjeux et élargir nos compréhensions en regard à la multi-dimensionnalité des identités noires » (Barber, citée dans R. Anderson, 2016 : 233 ; traduction libre²⁴ ; voir aussi Morris 2012). À travers sa reprise et réinterprétation des codes canoniques de la science-fiction, l'Afrofuturisme permet une déstabilisation des précédentes représentations des identités noires (Womack, 2013 : 16) et propose « des images oppositionnelles » (« *oppositional images* ») face aux représentations *mainstream* qui imposent un regard et une expérience critique de la science-fiction (McKenna Ibrahim, 2015 : 24 ; voir aussi Barr, 2008 ; Elia, 2015 ; Nama, 2008 ; Womack, 2013).

²³ Citation originale : “[...] *it becomes evident that Afrofuturism is a genre and aesthetic driven by a deliberate desire to address issues of racial inequality, critique racist systems, recover glorious pasts, and present potential empowered futures.*”

²⁴ Citation originale : “*But it rearticulates these debates and expands our understandings of blackness’s multi-dimensionality [...]*”

L'Afrofuturisme se présente donc comme l'utilisation du genre de la science-fiction dans les productions artistiques, culturelles et—tout particulièrement dans le cas de cette recherche—cinématographiques des personnes noires, donnant la priorité aux points de vue narratifs et visuels, principalement, des personnes africaines, afro-américaines et des diasporas face aux considérations sociales, politiques, économiques et, de surcroît, culturelles explorées maintes et maintes fois dans la science-fiction *mainstream*, notamment en regard aux questionnements soulevés par les développements des technologies digitales et numériques. L'Afrofuturisme s'affirme comme un courant important et nécessaire, puisqu'il repositionne les personnes noires au sein des discours sur le progrès technologique, discours desquels elles avaient été, jusqu'à maintenant, majoritairement écartées (Nelson, 2002 : 1), tout en tentant de redéfinir la disparité entre le « corps noir » et les récits futuristes de la science-fiction *mainstream* (Rollefson, 2008 : 93). En effet, au sortir de la colonisation, il était attendu des pays africains maintenant indépendants qu'ils suivent le cours téléologique de la société moderne, tel que convenu par la société européenne occidentale, et c'est dans ce contexte que l'Afrofuturisme remet en question la linéarité euro-centrique, évolutionniste et téléologique du progrès et du futur (Nyawalo, 2016 : 211-212).

1.3.1 Afrofuturisme et féminismes

Il existe également, dans les éléments génériques associés à la science-fiction, des rapports liés aux genres²⁵ (notamment, à la féminité, à la masculinité, au patriarcat) qui s'associent et coïncident par moments aux différences, iniquités et formes d'oppression raciales, et l'Afrofuturisme est un mouvement qu'il est possible d'appréhender à travers une perspective féministe. Selon Susana M. Morris, l'Afrofuturisme peut s'arrimer aux questionnements et enjeux soulevés par les courants féministes, particulièrement ceux se concentrant sur les sphères d'oppression genrée, sexuée et/ou patriarcale vécues par les personnes noires, puisqu'il se présente dans certaines œuvres afrofuturistes des valeurs transgressives qui concordent avec celles issues de ces féminismes (2012 ; voir aussi Barr, 2008 ; Hanchey, 2020a ; McKenna Ibrahim, 2015). Elle considère par ailleurs qu'il existe surtout un lien étroit entre l'Afrofuturisme et les féminismes noirs, lesquels visent à promouvoir une pensée féministe qui tient précisément compte de la diversité des expériences

²⁵ Comprendre ici, qui a trait aux identités genrées.

genrées, sexuées et raciales des femmes noires ; dès lors, l'Afrofuturisme et les féminismes noirs engendrent une conversation qui peut potentiellement devenir symbolique (Morris, 2012 : 153). Pour Morris, « tout comme l'Afrofuturisme qui a mis de l'avant la centralité des personnes noires au sein des savoirs et productions culturelles futures, de même qu'au sein de la résistance face à la tyrannie, la pensée féministe noire a également établi que les expériences, savoirs et cultures des personnes noires étaient vitales » (153 ; traduction libre²⁶). En effet, cette *pensée féministe noire* citée par Morris, traduit de l'anglais « *Black Feminist Thought* », s'inscrit au sein des féminismes noirs et examine l'intersection entre les formes d'oppression raciale et d'oppression patriarcale vécues par les femmes noires²⁷. Il faut, ici, reconnaître la complexité langagière de ce courant, puisque les termes employés par diverses auteures de cette *pensée* varient. Même si leurs argumentaires demeurent semblables, les termes employés, eux, diffèrent : certaines, comme Patricia Hill Collins ou bell hooks²⁸, mobilisent la « pensée féministe noire » (« *Black Feminist Thought* ») ; d'autres, comme Patricia Hill Collins encore, utilise également le terme « womanisme » (« *womanism* »). D'ailleurs, dans sa traduction de l'ouvrage *Black Feminist Thought*, de Patricia Hill Collins, Diane Lamoureux fait le choix de traduire le terme « *womanism* » par « féminisme inclusif », puisque cette traduction est cohérente avec les définitions des féminismes noirs (2016 : 15). Cette traduction, selon Lamoureux, témoigne de « la recherche d'un féminisme plus inclusif et soucieux de la diversité des postures féministes [et concorde avec l'importance] d'apprendre ce que pensent d'autres féministes qui réfléchissent au sens du féminisme à partir de l'expérience qui est la leur » (9). Obioma Nnaemeka préfère quant à elle l'utilisation de « féminismes » au pluriel. Pour elle, la pluralité des expériences quant aux

²⁶ Citation originale : “Just as Afrofuturism underscores the centrality of blacks to futurist knowledge and cultural production and resistance to tyranny, so does black feminist thought contend that black people’s experience, knowledge, and culture are vitally important.”

²⁷ Voir par exemple : *Black Feminist Thought* (Patricia Hill Collins, 1990) ; *Sisterhood, Feminisms, and Power: From Africa to the Diaspora* (Obioma Nnaemeka, 1998) ; *Feminist Theory: From Margin to Center* (bell hooks, 2000a, 2017) ; *Feminism Is for Everybody: Passionate Politics* (bell hooks, 2000b) ; *Sister outsider: Essays and speeches* (Audre Lorde, 2007[1984])

²⁸ Le nom de bell hooks s'écrit sans lettre majuscule.

oppressions genrées, sexuées et raciales rend l'idée d'un féminisme obsolète ; plutôt, il faudrait reconnaître l'existence *de féminismes* (1998 ; voir aussi Cruz, 2015).

Il reste néanmoins que les rapprochements entre les objectifs visés par l'Afrofuturisme et cette pensée féministe noire présentée par Morris sont nombreux : dans les deux cas, il s'y retrouve une volonté de donner la parole aux personnes noires. Morris se réfère par ailleurs à certaines auteures canoniques de la pensée féministe noire, Patricia Hill Collins et bell hooks, pour établir que les codes de la science-fiction permettent de « prendre parole » (« *moving from silence into speech* ») (hooks, citée dans Morris, 2012 : 153). Ce rapport est important et amène Morris à considérer l'existence d'un « féminisme afrofuturiste » (« *Afrofuturist²⁹ feminism* »), soit « une réflexion des éléments centraux que partagent l'Afrofuturisme et la pensée féministe noire » (154 ; traduction libre³⁰). Ce *féminisme afrofuturiste* est une « épistémologie critique » (« *a critical epistemology* ») définie par une sensibilité en regard aux problématiques et revendications féministes et qui a trait aux femmes noires. Les connections entre les enjeux de race, de genre³¹, de sexualité sont donc centrales (154-155 ; voir aussi McKenna Ibrahim, 2015 : 52).

Ytasha L. Womack semble par ailleurs du même avis et établit, dans son ouvrage *Afrofuturism: The World of Black Sci-Fi and Fantasy Culture* (2013), que l'Afrofuturisme est un espace pour les femmes noires, puisqu'il offre la possibilité de dépasser les limitations qui leur avaient été imposées et de s'émanciper des binarités genrées, sexuées et raciales. L'Afrofuturisme peut donc être perçu comme un espace d'*émancipation* (McKenna Ibrahim, 2015 ; Morris, 2012 ; Womack, 2013), duquel il est possible de faire émerger des voix qui ont été—historiquement et cinématographiquement—oppressées. Qui plus est, l'importance de placer des personnes noires au sein des discours sur le futur et les progrès technologiques présentés dans l'Afrofuturisme doit inévitablement inclure les femmes racisées, ce qui fait ainsi de l'Afrofuturisme un espace dans

²⁹ En anglais, les majuscules sont utilisées afin de noter l'importance de tout mot—nom, adjectif, verbe—significatif. L'Office québécois de la langue française met en garde l'utilisation en français de majuscules significatives qui calque l'utilisation faite en anglais.

³⁰ Citation originale : “[...] is a reflection of the shared central tenets of Afrofuturism and black feminist thought.”

³¹ En tant qu'identité genrée.

lequel il devient possible de s’opposer à certaines des normes sociales, culturelles et historiques qui ont déterminé les formes d’oppression vécues par les femmes noires et de rejeter les structures et pouvoir patriarcaux (Morris, 2012 : 155). Alcena Madeline Davis Rogan, qui a écrit un chapitre dans l’ouvrage collectif de Marleen Barr, *Afro-Future Females* (2008), aborde également l’importance des femmes noires dans la construction des identités sociales et collectives—tout particulièrement dans la société étatsunienne—et affirme que les œuvres afrofuturistes doivent passer par [1.] une reconnaissance des systèmes d’oppressions que les femmes noires ont rencontrés et rencontrent toujours et [2.] une connaissance des contextes historiques dans lesquels ont émergé les formes d’oppression—raciales et genrées—des femmes noires.

1.4 Objectifs et questions de la recherche

Ma recherche vise ainsi l’exploration du *subgenre* de l’Afrofuturisme en considérant l’importance de son contexte postcolonial et la pertinence de l’observer d’une perspective féministe et queer qui s’arrime aux considérations provenant des féminismes noirs. Il s’agit d’analyser les manières dont, dans certains films afrofuturistes, les conventions normatives associées au genre de la science-fiction peuvent être réorientées afin de présenter des points de vue féministes et postcoloniaux. En effet, dans sa réappropriation de certaines conventions génériques de la science-fiction, l’Afrofuturisme peut construire des représentations genrées, sexuées et raciales plus inclusives, qui dérogent des conventions traditionnellement associées à la science-fiction *mainstream*. À ce sujet, Alexander Meireles da Silva stipule d’ailleurs que l’Afrofuturisme « est devenu, de par son approche postcoloniale [et, j’ajoute, féministe et, dans certains cas, queer], une forme capable d’exposer et de défier les suppositions occidentales par rapport aux identités raciales et genrées [et sexuées], suppositions que la science-fiction a par ailleurs aidé à façonner » (2010 : 370 ; traduction libre³² ; voir aussi Kim, 2017). Ceci conçoit que le cinéma de science-fiction, à travers ses conventions génériques normatives, puisse construire et avoir construit des expériences cinématographiques qui imposent à son spectatorat des perspectives narratives, visuelles et symboliques qui reflètent et reproduisent certaines structures sociales de pouvoir et de

³² Citation originale : “[Afrofuturism] has become, through a post-colonial approach, a literary form able to expose and subvert Western Culture assumptions on race and gender that SF itself helped to support.”

marginalisation issues du patriarcat, de l'hétéronormativité, du racisme et/ou du colonialisme. Dans le cadre de cette recherche, je m'interroge tout particulièrement sur la dimension oppositionnelle du cinéma afrofuturiste, soit que l'utilisation et la réorientation des conventions science-fictionnelles puissent, dans certains films afrofuturistes, *s'opposer* à ces structures sociales de pouvoir et de marginalisation.

À partir de ceci, des objectifs de recherche ont donc été circonscrits. Ceux-ci ont servi à orienter mon travail de recherche et guider mon analyse du cinéma de science-fiction et du cinéma afrofuturiste :

[1] Dresser un portrait général du genre cinématographique de la science-fiction en tenant compte des conventions qui le constituent ;

[2] Appréhender l'Afrofuturisme en tant que *subgenre* de la science-fiction ;

[3] Reconnaître les structures de pouvoir et de marginalisation (précisément, celles liées aux identités genrées, sexuées et raciales) qui ont influencé la construction de certaines des conventions génériques associées au genre de la science-fiction ;

[4] Mettre en perspective les manières dont certaines conventions génériques science-fictionnelles sont mobilisées et (ré)interprétées dans le cinéma afrofuturiste ;

[5] Examiner les manières dont les identités genrées, sexuées et raciales sont mises en scène et en récit dans le cinéma de science-fiction et dans le cinéma afrofuturiste ;

[6] Analyser la construction—narrative, visuelle et symbolique—de l'expérience cinématographique dans le cinéma de science-fiction et dans le cinéma afrofuturiste.

Subséquentement, je questionne à savoir si et comment l'Afrofuturisme peut construire—de manières visuelles, narratives, génériques et symboliques—des expériences cinématographiques

oppositionnelles, lesquelles s'opposent à *l'expérience normative* de la science-fiction. Les chapitres à venir permettront donc de répondre à la question suivante :

Comment le cinéma afrofuturiste contemporain construit-il des expériences cinématographiques oppositionnelles ?

Des sous-questions ont également été formulées. Celles-ci ont guidé mon travail de recherche et ont principalement servi à orienter la problématique de la recherche (chapitres II et III) et la construction du cadre théorique (chapitre IV) et de la méthodologie (chapitre V), à partir desquelles se sont constituées les analyses filmiques de la deuxième partie de cette thèse (intitulée *Construire l'expérience oppositionnelle dans le cinéma afrofuturiste*).

Les sous-questions sont les suivantes :

[1] Comment le genre cinématographique de la science-fiction se définit-il ? [2] Quelles sont les conventions canoniques du genre de la science-fiction ? [3] Comment cela s'applique-t-il au cinéma afrofuturiste ? [4] Plus précisément, comment cela s'applique-t-il aux films constitutifs du corpus analysé dans ce travail de recherche ?

Ces trois premières sous-questions concernent la délimitation du genre cinématographique de la science-fiction. Ces questions ont servi à structurer le portrait général qui est offert du genre cinématographique de la science-fiction en tenant compte des conventions qui le constituent et d'insérer l'Afrofuturisme au sein de la science-fiction, en établissant les manières dont il utilise les conventions associées au genre de la science-fiction.

[5] Dans quel(s) contexte(s) social(aux), culturel(s) et historique(s), particulièrement ceux qui concernent les identités genrées, sexuées et raciales, le genre cinématographique qu'est la science-fiction s'inscrit-il ? [6] De surcroît, comment les identités genrées, sexuées et raciales sont-elles généralement mises en scène et en récit dans le cinéma de science-fiction ? [7] Comment cela se transpose-t-il à l'Afrofuturisme ? [8] Plus précisément, comment cela s'applique-t-il aux films constitutifs du corpus analysé dans ce travail de recherche ?

Pour continuer, il s'avère important de reconnaître le contexte social, culturel et historique qui a été déterminant (ou les contextes sociaux, culturels et historiques qui ont été déterminants) dans la construction du genre cinématographique qu'est la science-fiction—et l'Afrofuturisme. Ce faisant,

ces sous-questions supplémentaires circonscrivent l'appréciation de comment certaines structures de pouvoir et de marginalisation issues de ce(ces) contexte(s)—précisément, celles liées aux identités genrées, sexuées et raciales—ont influencé la construction de certaines des conventions génériques associées au genre de la science-fiction ; puis, comment cela se retrouve mobilisé et interprété dans le cinéma afrofuturiste. Dans le chapitre II (*Problématique, partie 1*), j'observe que la science-fiction existe au sein d'une structure sociologique qui en délimite le genre—la science-fiction ne peut se dissocier de ses contextes sociaux, culturels et historiques et, conséquemment, devient *vecteur* de certaines idéologies propres aux systèmes sociaux, culturels et historiques des films. Dans le chapitre III (*Problématique, partie 2*), j'examine comment le genre de la science-fiction s'adapte aux changements culturels, sociaux et historiques auxquels il est confronté, et je présente l'idée selon laquelle l'Afrofuturisme a participé—et participe encore—à cette *recréation* du genre de la science-fiction. L'importance accordée aux contextes sociaux, culturels et historiques détermine également la construction du cadre théorique et de la méthodologie.

[9] De quelle(s) manière(s) les films afrofuturistes africains, afro-américains et afro-diasporiques analysés s'opposent-ils aux systèmes (comme le patriarcat, l'hétéronormativité, le colonialisme et le racisme) qui ont défavorisé et continuent de défavoriser les femmes noires ? [10] Comment l'inclusion de personnages principaux féminins participe-t-elle à cette opposition ? [11] Comment ces personnages féminins sont-ils mis en scène et en récit ?

Ces dernières sous-questions se concentrent sur la dimension oppositionnelle du cinéma afrofuturiste. Elles concernent, d'une part, l'appréhension selon laquelle le cinéma afrofuturiste offre la possibilité de repenser les structures de pouvoir (en regard notamment aux oppressions genrées, raciales, sexuées, sexuelles, de même que par rapport à l'histoire de l'esclavagisme et du colonialisme) qui ont eu un impact sur les codes génériques de la science-fiction, et, d'une autre part, l'importance que semblent prendre certains personnages au sein de ceci. En effet, Lizelle Bisschoff (2020) estime qu'il est pertinent de s'attarder aux personnages qui sont inclus dans les récits de science-fiction afrofuturistes, puisqu'ils peuvent devenir des sujets oppositionnels à travers lesquels se solidifie une opposition face à certains des systèmes de pouvoir et de marginalisation normatifs au travers desquels se sont construits les conventions génériques science-fictionnelles. Bisschoff y mentionne précisément l'importance que prend, dans l'Afrofuturisme, la construction des personnages féminins : dans leur construction visuelle et narrative, ces

personnages de femmes noires peuvent être représentés de manières qui s’opposent à l’hégémonie coloniale, patriarcale et hétéronormative qui a donné naissance à ces mêmes codes. Ainsi, je m’attarde plus précisément à la construction des personnages féminins dans le cinéma afrofuturiste : [1.] en examinant comment ces personnages féminins, de même que leurs identités genrées, sexuées et raciales, sont mis en scène et en récit, [2.] en questionnant leur inclusion dans l’espace générique qu’est la science-fiction, et [3.] en analysant les manières dont leurs mises en scène et en récit participent *activement* aux expériences oppositionnelles que met en scène et en récit l’Afrofuturisme. Autrement dit, il s’agit d’analyser l’inclusion de ces personnages féminins dans les films du corpus, et d’appréhender les manières (visuelles et narratives) dont ces personnages sont construits et comment leur construction s’arrime aux conventions génériques de la science-fiction, tout en participant à les déstabiliser.

1.5 Conclusion du chapitre

C’est à la suite de mes recherches sur l’émergence du cinéma sur le continent africain que j’en suis venue à constater la place du cinéma de genre—ici, la science-fiction—pour les réalisatrices et réalisateurs africains, afro-américains et afro-diasporiques des années 2000 ; non seulement est-ce un genre cinématographique qui, actuellement, dans les cinémas africains, afro-diasporiques et afro-américains, est en pleine expansion, mais il s’y retrouve également un lien étroit entre le genre de la science-fiction, l’Afrofuturisme et les revendications des féminismes noirs. Malgré tout, le cinéma Afrofuturiste explorée d’une perspective féministe semble demeurer un champ d’études encore peu abordé. De nombreuses études ont déjà été faites en regard à la sexualité et à la femme dans les littératures et les cinémas africains (Azodo et Eke, 2010 ; Bisschoff, 2009 ; Boutouba, 2004 ; Colmon, 2017 ; da Silva, 2013 ; Diabate, 2011 ; Lauten, 1997 ; Mills, 2005 ; Mistry et Schuhmann, 2015 ; Mtenje, 2016 ; Ouédraogo, 2008 ; Veit-Wild et Naguschewski, 2005), mais aucune ne prenait un corpus constitué de films de science-fiction. À ce sujet, plusieurs études doctorales ont d’ailleurs été menées sur la relation entre les personnages féminins et le courant de l’Afrofuturisme, mais ces études n’ont, en très grande majorité, que la littérature comme objet d’étude (Curto, 2008 ; FitzPatrick, 2017 ; Jones, 2013 ; Kurtz, 2016 ; Lauten, 1997 ; MacDonald, 2014 ; McNally, 2014 ; Miller, 2010 ; Ogundipe, 2014 ; Papadimitriou, 2009). De plus, comme l’Afrofuturisme est également un genre musical populaire, plusieurs travaux ont porté sur le sujet

; lesquels ne sont toutefois pas cités ici, puisque le rapport aux féminismes n’y était pas un élément central. À la lumière de cette exploration bibliographique, j’ai remarqué un engouement pour les études féministes et pour les études sur l’Afrofuturisme, mais le cinéma—afrofuturiste, exploré d’une perspective féministe (et queer)—demeure un champ d’études encore peu exploré.

Dans les chapitres suivants, je délimite plus précisément le cinéma afrofuturiste en tant que *subgenre* de la science-fiction au sein duquel certaines conventions génériques science-fictionnelles sont mobilisées de manière critique afin rendre compte de structures de pouvoir et de marginalisation, particulièrement celles qui concernent les identités genrées, sexuées et raciales. À travers une perspective féministe—s’arrimant aux revendications des féminismes noirs—et postcolonial, la construction visuelle, narrative et thématique des identités genrées, sexuées et raciales, dans le cinéma de science-fiction et afrofuturiste, sera détaillée.

Je procéderai, dans la seconde partie de la thèse, à l’analyse détaillée de cinq films afrofuturistes dans lesquels certaines conventions science-fictionnelles sont mobilisées et réinterprétées, et à travers lesquelles des représentations genrées, sexuées et raciales peuvent diverger des représentations canoniques de la science-fiction *mainstream*. En considérant le lien entre l’Afrofuturisme et les revendications mises de l’avant par les féminismes noirs, il est d’ailleurs possible de concevoir que les personnages féminins puissent détenir, dans ces films, une place importante. Leur inclusion peut favoriser des représentations visuelles, narratives et symboliques qui participent à la construction d’une expérience oppositionnelle, soit des représentations qui s’opposent aux structures de pouvoir et de marginalisation qui ont traditionnellement eu un impact sur les conventions génériques science-fictionnelles et qui ont historiquement désavantagé les personnes noires africaines, afro-américaines et afro-diasporiques, particulièrement les femmes.

CHAPITRE 2
PROBLÉMATIQUE DE LA RECHERCHE, PARTIE 1
LA SCIENCE-FICTION, UN ESPACE GÉNÉRIQUE

Science fiction is now a global culture. Tens of thousands of novel and short stories, countless films and TV shows, graphic novels, games and music are loved and discussed and celebrated and reviled and kept alive by myriad fans and fan communities. And it's getting bigger.
—Adam Roberts

Le genre de la science-fiction est vaste et—j'en suis venue à le réaliser—complexe à circonscrire. Ceci est une réalisation qui peut sembler banale, mais à laquelle je me retrouve confrontée à chaque début de session, depuis que j'enseigne un cours intitulé *Science Fiction and Philosophy*, lorsque je demande aux étudiantes et étudiants qui se trouvent devant moi [1] si iels aiment la science-fiction et, peu importe si la réponse est « oui » ou « non », [2] ce qu'il y a de spécifique dans la science-fiction qui fait qu'iels l'apprécient ou non. Réfléchir à ses goûts est une chose facile, mais réfléchir à ce qui fait de la science-fiction *de la science-fiction* semble plus difficile. Et donc, à chaque session, toutes et tous répondent avec confiance à la question : « Aimez-vous la science-fiction ? ». Mais lorsque je poursuis avec « Pourquoi ? » en insistant sur le fait que chacune et chacun doit répondre en utilisant quelque chose de *spécifique à la science-fiction*, les réponses se font soudainement plus rares et, au travers des réponses comme « j'aime les robots » et « est-ce que les films de Marvel, ça compte comme de la science-fiction ? », les regards confus envahissent la salle de classe. Ceci n'est pas un reproche, mais plutôt un constat. Surtout, il s'agit d'un constat auquel je fais moi-même face. La science-fiction—comme les autres genres cinématographiques—est un objet d'étude dense et complexe.

Dans ce chapitre, intitulé « La science-fiction, un espace générique », j'appréhende le genre de la science-fiction. D'abord, la science-fiction est décrite comme un genre cinématographique, en considérant que les genres au cinéma peuvent être compris comme étant un moyen de regrouper certains films ensemble, que ce soit par leur style esthétique ou narratif, et de pouvoir catégoriser ce regroupement afin d'en faire ressortir des éléments de références (Berry-Flint, 2004[1999] : 25). La science-fiction peut se définir selon certains codes—sémantiques et syntaxiques (Altman, 1984, 1987, 1999)—et ceux-ci permettent d'en offrir un portrait somme toute global ; or, ils ne permettent

pas de rendre compte des contextes sociaux, culturels et historiques dans lesquels les films de science-fiction sont créés. À ceci, l'idée selon laquelle la science-fiction existe au sein d'une structure sociologique qui participe à façonner le genre comme « un instrument efficace d'encadrement idéologique qui impose aux spectateurs [et spectatrices], à travers des récits stéréotypés et récurrents, des solutions socialement normées » est explorée (Moine, 2008 : 71). En effet, la science-fiction peut se comprendre comme un espace *vecteur* de certaines idéologies propres aux systèmes sociaux, culturels et historiques des films. Après une recherche compréhensive du cinéma de science-fiction et le visionnement inductif³³ de nombreux films de science-fiction, je conclus que le cinéma de science-fiction hollywoodien, de par son pouvoir d'impact global et mondial, participe de manière quasi-absolue à cette construction idéologique des codes de l'espace générique qu'est la science-fiction, d'autant plus que ceux-ci s'inscrivent au sein des structures de pouvoir patriarcal, hétéronormatif et colonial dans lesquelles le cinéma hollywoodien se situe.

2.1 Les genres, des espaces intelligibles

Les genres au cinéma se voient comme un moyen de regrouper certains films ensemble, que ce soit par leur style esthétique ou narratif, et de pouvoir catégoriser ce regroupement de manière à en faire ressortir des éléments de référence (Berry-Flint, 2004[1999] : 25). Les genres sont donc « une catégorie empirique, servant à nommer, distinguer et classer les œuvres, et censée rendre compte d'un ensemble de ressemblance formelles et thématiques entre elles » (Moine, 2008 : 7). Les genres permettent de trouver certains traits communs pouvant exister entre des films, de regrouper des films qui constituent « un ensemble concret » et de classer les films entre eux et exclure ceux ne correspondant pas (9). Pour Francesco Casetti, le genre peut se définir comme « cet ensemble de règles partagées qui permettent à l'un—celui [ou celle] qui fait le film—d'utiliser des formules de communication établies et à l'autre—celui [ou celle] qui regarde le film—d'organiser son propre système d'attente » (1999[1993]) : 298). Raphaëlle Moine établit également une corrélation

³³ L'analyse inductive est une technique d'analyse qui vise l'appréhension, à partir d'objectifs de recherche ciblés, d'un corpus généralement très large qui précède le corpus final, lequel est beaucoup plus restreint et repose sur des critères plus précis. Le but est d'en faire ressortir certains thèmes communs et de faire émerger des points de référence pouvant servir à l'analyse du corpus final (Blais et Martineau, 2006 ; Boisvert, 2017).

semblable entre la création d'un film et la personne qui regarde le film, tout en y incluant aussi les autres films considérés comme appartenant au même genre ; ce qu'elle qualifie de « *processus de communication* » [emphase dans le texte] dépasse ainsi la création du film, puisque les conventions établies par le genre se retrouvent répétées—ou réinterprétées—dans les films d'un même genre (2008 : 31).

Plusieurs voient alors les genres cinématographiques comme des espaces d'intelligibilité (voir Berry-Flint, 2004[1999] ; Kuhn, 1990 ; Moine, 2003, 2007, 2008, 2009 ; Neale, 2000), dans lesquels se construisent certains modèles formels et narratifs qui sont vus comme des paradigmes (Berry-Flint, 27). En d'autres termes, les genres fonctionnent en tant qu'outils servant à prédire et/ou réguler les expériences cinématographiques, et les films qui ne peuvent pas être situés à l'intérieur d'un quelconque genre se retrouvent donc à être inintelligibles (40). Un argument que Moine vient nuancer : les genres cinématographiques permettent l'intelligibilité des films et des expériences cinématographiques, mais ce n'est qu'un des éléments permettant cela ou « un des accès possibles » (2008 : 88). Certes, les genres cinématographiques participent à l'intelligibilité des films et des expériences cinématographiques, mais leur compréhension étant un champ vaste et complexe, il serait incomplet—et faux—d'assumer qu'ils constituent la *seule* porte d'entrée vers la compréhension filmique ; plutôt, ils en sont un des constituants.

Pour Barry Keith Grant, à qui nous devons l'ouvrage de référence *Film Genre Reader* (2003[1986]), les genres sont des éléments d'intelligibilité parce qu'ils s'établissent selon un principe de répétition et de variations et racontent des histoires qui, pour les spectatrices et spectateurs, deviennent familières, notamment en construisant des personnages qui sont *familiers* et des situations qui deviennent *familières* : les genres présentent des images esthétiques et narratives qui reviennent d'un film à un autre ; ils implantent des éléments qui accrochent les spectatrices et spectateurs (par exemple, le suspense ou l'angoisse dans le cinéma d'horreur) ; ils incluent des références intertextuelles (en faisant référence à d'autres films d'un même genre ou au genre lui-même) ; et offrent un sentiment de prédictibilité, dans lequel certains rôles et événements deviennent prévisibles.

La définition des genres cinématographiques semble pourtant présenter un certain problème : il peut possiblement y avoir une disparité entre les personnes chercheuses participant à définir les genres au cinéma et utilisant ces mêmes définitions de manière à les interpréter et les analyser et les personnes issues des milieux de la production et de la publicité, de même que les personnes issues du public, ces dernières faisant des genres un outil de description plutôt qu'un outil d'analyse (Berry-Flint, 2004[1999] : 26). Ainsi, même s'il est possible des traits communs entre certains films, il est primordial de reconnaître que les genres se constituent également selon les contextes sociaux, culturels ou historiques dans lesquels sont produits les films, et que les définitions qui se trouvent attribuées aux genres possèdent toujours un sens culturel spécifique (26). Les manières de définir un genre cinématographique doivent donc, selon Berry-Flint, être vues comme un mode de circulation entre les discours académiques (et critiques) portés par les chercheuses et chercheurs, les discours industriels portés par les personnes œuvrant dans les industries cinématographiques et les discours populaires portés par les publics des films (*ibid.*).

Il va donc sans dire qu'il se construit une hétérogénéité des définitions que peuvent prendre les genres cinématographiques, ou, comme l'affirme Moine, une « pluralité des éléments génériques » (2008 : 22). À ce sujet, Jean-Marie Schaeffer, qui a publié l'ouvrage *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, pourrait répondre que cette hétérogénéité s'établit parce que les textes et ouvrages issus d'un même genre « n'investissent pas tous le même niveau discursif, mais se réfèrent tantôt à l'un, tantôt à l'autre et, le plus souvent à plusieurs à la fois » (1989 : 81). Autrement dit, les genres sont en constante « circulation de sens » (« *circulation of meaning* ») (Berry-Flint, 2004[1999] : 27). Plus les définitions sont larges, reprend Moine, « plus les limites du genre sont floues et donc plus les films 'rentrent' facilement dans cette catégorie, comme c'est le cas par exemple avec la comédie ou le drame » (2008 : 23). Les genres sont donc souvent « hybrides » (24).

2.1.1 L'intelligibilité de la science-fiction

Bien que considérée comme un genre cinématographique, la science-fiction est complexe à définir et a, pour cette raison, largement été catégorisée par son « ambiguïté » et sa « multiplicité », et résiste aux définitions qui pourraient être perçues comme *faciles* (Alonso, 2013 : 12-18). À ce sujet, plusieurs chercheurs et chercheuses œuvrant au sein des études sur la science-fiction s'y accordent.

Magalí Armillas-Tiseyra, par exemple, affirme que d'avoir recours à la science-fiction comme objet de recherche ne présume pas que toutes les œuvres analysées vont correspondre en tout point aux codes normatifs de la science-fiction *mainstream*, puisque la science-fiction est plutôt un genre qui se veut « incertain » et « perméable » (« *uncertain and permeable* ») (2016 : 277 ; voir aussi Henton, 2008). Vivian Sobchack, dans l'ouvrage *Screening Space: The American Science Fiction Film* (1997), considère également qu'il existe une complexité à cerner le cinéma de science-fiction. Elle cite notamment Lawrence Alloways, pour qui « un des dangers de la théorisation des genres [cinématographiques] est que les catégories peuvent être conçues de manière trop rigide. Lorsque cela arrive, ces catégories perdent leur utilité descriptive et ne présentent plus qu'une fonction normative » (cité dans Sobchack, 17 ; traduction libre³⁴).

Selon Istvan Csicsery-Ronay Jr., la science-fiction est par ailleurs une forme de langage, et sa dimension langagière prône sur les spécificités géographiques que les personnes l'étudiant pourrait être tentées de lui prétendre (2012 : 483 ; voir aussi Feeley et Wells, 2015 ; Telotte, 2015). D'autant plus que le langage, comme Csicsery-Ronay le conçoit ici, ne s'établit pas comme une structure langagière fixe—avec mots, système de grammaire et syntaxe, ponctuation, par exemple. Au contraire, la forme de langage qu'est la science-fiction est davantage « une attitude » qu'une forme de texte (481 ; voir aussi Armillas-Tiseyra, 2016³⁵). Même si l'idée d'une attitude pouvant lier certains films ensemble en être une qui a du sens, ce qu'elle démontre avant tout, c'est la complexité de définir la science-fiction de manière claire et précise.

En effet, Jennifer L. Feeley et Sarah Ann Wells ont co-dirigé un ouvrage sur la science-fiction, *Simultaneous Worlds* (2015), dans lequel elles considèrent le caractère « global » du genre la science-fiction, et elles affirment que le genre, parce qu'il se retrouve dans un contexte global et dans la complexité à le définir, devient *poreux* (xiii). Tout d'abord, le cinéma de science-fiction existe au sein d'un réseau d'échanges global (« *global network* ») (xiii), dans lequel entrent en

³⁴ Citation originale : “*One of the dangers of genre theory is that the categories may be taken too rigidly. When that happens they lose their descriptive usefulness and assume normative function.*”

³⁵ Armillas-Tiseyra (2016) par ailleurs conçoit la science-fiction comme une forme de « narratif » plutôt que comme un genre à proprement parler.

relation à la fois des films dits *mainstream* et des films issus des circuits locaux. Certains films peuvent ainsi être très visiblement influencés par les codes établis par la science-fiction *mainstream*—et hollywoodienne—alors que d'autres films vont utiliser ces mêmes codes de manière beaucoup moins évidente et vont plutôt sembler avoir été influencés par les codes esthétiques et narratifs plus locaux. Les films, de part et d'autre du globe, ne sont donc pas des « réceptifs passifs » (« *passive recipients* ») de codes génériques importés et participent, dans leurs inclusions de codes locaux, à l'expansion et à la complexification du genre de la science-fiction. Comme Feeley et Wells l'affirment, plutôt que de considérer la science-fiction provenant de pays comme la Chine, le Kenya ou l'Argentine comme des produits dérivés d'un modèle unique, il serait davantage pertinent de reconnaître que, dans leurs interprétations de la science-fiction, ces industries cinématographiques sont des « *générateurs* simultanés de genre [emphase dans le texte] » (« *simultaneous generators of the genre* ») (xiii). Cette affirmation pour la capacité globale à *générer* le genre permet aux deux chercheuses de présenter la science-fiction comme un genre aujourd'hui reconnu pour sa « porosité » (« *porousness* ») (xiii). Nombreuses sont les chercheuses et chercheurs en études cinématographiques et en études sur la science-fiction qui ont établi ce qui semble, aux premiers abords, des balises fixes et précises pour concevoir ce qui pourrait, ou non, appartenir au genre de la science-fiction et constituer un film de science-fiction. Je prends le temps de présenter de manière générale ce qui a été dit et écrit au sujet des définitions possibles de la science-fiction, puisque c'est au travers de celles-ci que la notion de « porosité » de Feeley et Wells peut s'inscrire : sans balises préexistantes, il devient impossible—ou peu probable—qu'un genre soit qualifié de « poreux ». La majorité de ces travaux servant à définir le genre de la science-fiction porte, à l'évidence, sur un cinéma *mainstream* et américano-centrique, ce qui à mon avis a participé à l'idée que la science-fiction puisse être un genre fixe.

Certes, pour Feeley et Wells, le fait que la science-fiction existe dans un réseau global fait en sorte que le genre voyage ; conséquemment, les définitions ne peuvent demeurer stables (xiv). Elles notent l'exemple du cinéma de science-fiction chinois : « certains éléments sémantiques du cinéma de science-fiction hollywoodien, comme l'exploration de l'espace, les récits sur le jour du jugement, les crises environnementales et les invasions aliens, n'apparaissent que rarement dans le cinéma de science-fiction chinois, et les éléments qui y apparaissent, comme les cyborgs, les robots et les scientifiques fous, sont des éléments qui, dans le contexte local, ne sont pas exclusifs à la

science-fiction » (xiv ; traduction libre³⁶). Ces échanges entre une dimension *locale* et une dimension *globale* font donc de la science-fiction un genre hybride et/ou poreux, au sein duquel les conventions génériques issues d'un contexte *mainstream*—et de surcroît, américano-centrique—se mélangent au contexte local. Il apparaît ainsi nécessaire de reconnaître à la fois l'impact global des codes générés par le cinéma de science-fiction *mainstream* et l'influence des récits et codes locaux dans la construction des films de science-fiction se produisant aux quatre coins de la planète. Feeley et Wells demeurent néanmoins prudentes et n'oublient pas de reconnaître que la relation d'échanges entre le *mainstream* et les contextes locaux est inégale (« *uneven* »), dans celle-ci émanent des formes de pouvoir. Saër Maty Bâ et Will Higbee (2012) et Sarah Berry-Flint (2014[1999]) utilisent également l'adjectif « *uneven* » pour qualifier la relation d'influence qui s'opère entre le cinéma *mainstream* provenant d'Hollywood et les industries cinématographiques globales. En effet, Berry-Flint constate que l'hégémonie de l'industrie cinématographique hollywoodienne a fait en sorte que les genres hollywoodiens sont devenus « globalement familiers » (« *globally familiar* »), même si leurs sens par rapport aux constructions génériques locales—et culturellement et historiquement locales—sont « complexes » (39). Dès lors, il faut rendre compte de cette circulation globale inégale et irrégulière, dans laquelle les cinémas non-occidentaux—et non-hollywoodiens—sont forcément marqués par une forme d'hybridité qui tient compte d'une négociation face à l'influence majeure et globalisante du cinéma *mainstream* hollywoodien (39 ; voir aussi Bâ et Higbee, 2012 ; Feeley et Wells, 2015). Autrement dit, il existe une structure hiérarchique de l'influence des codes génériques.

Même si mon objet de recherche demeure le cinéma afrofuturiste—afro-américain, africain et afro-diasporique—il semble tout de même essentiel de considérer Hollywood dans la définition du genre de la science-fiction et dans la présentation des codes qui lui sont devenus normatifs et canoniques. En tant qu'industrie cinématographique dominante, Hollywood s'est placée au centre dans la construction et la diffusion des codes et conventions associés au genre de la science-fiction, et ce, même si certaines industries dites périphériques se déploient et participent au développement

³⁶ Citation originale : “For example, certain semantic hallmarks of Hollywood SF film, such as space exploration, doomsday scenarios, environmental crises, and alien invasion, rarely appear in Chinese-language SF cinema, and those that are featured, such as cyborgs, robots, and mad scientists, are not icons exclusive to SF in their local contexts.”

constant du cinéma de science-fiction (Choe, 2015 ; Csicsery-Ronay, 2002, 2012 ; Feeley et Wells, 2015 ; Gómez-Muñoz, 2018 ; Hurley, 2008 ; Lavender, 2011). Comme l'affirme Istvan Csicsery-Ronay Jr., « les modèles étatsuniens [surtout, hollywoodiens et mainstream] peuvent être contestés et résistés, mais ne peuvent être ignorés. C'est davantage vrai pour le cinéma, puisque qu'aucune autre industrie n'a voulu ou n'a été capable de dévouer autant d'argent et d'énergie à produire des récits de science-fiction immersifs et de les distribuer aussi loin » (2012 : 483 ; traduction libre³⁷ ; voir aussi Erigha, 2016). Ivana Milojević et Sohail Inayatullah abondent dans le même sens : même s'il existe de la science-fiction dans toutes les cultures, c'est en Occident, précisément aux États-Unis (et donc, Hollywood), que s'est forgé une culture cinématographique de la science-fiction, tant comme effort industriel et économique que comme genre populaire (2003 : 500).

Les récits hollywoodiens—qui forgent un cadre narratif, esthétique et, par moments, contextuel reconnu, dit *mainstream*—circulent dans « un espace international », ce qui solidifie la présence d'Hollywood au centre des constructions génériques et contribue « à construire une conscience internationale des genres, même si cela ne veut pas dire que les spectateurs [et spectatrices] des films se retrouvent partout de la même manière dans le même genre » (Moine, 2008 : 163 ; voir aussi Berry-Flint, 2004[1999] ; Erigha, 2016). Hollywood s'inscrit donc dans un processus de circulation « transnationale » des genres cinématographiques (Berry-Flint, 2004[1999] : 38), dans lequel il se retrouve mis en relation avec des industries cinématographiques locales ; par conséquent, les codes et conventions génériques issus de l'influence hollywoodienne sont également mis en relation avec des codes locaux, et les canons génériques—en provenance d'Hollywood—existent parce qu'ils ont été perçus comme points de référence et, depuis, utilisés et réinterprétés (Plate, 2008 : 397).

Moradewun Adejunmobi affirme par ailleurs qu'avec cette dimension en tête, il est donc possible de constater que, pour certains films, les liens à faire avec la science-fiction—ou ce qui détermine la science-fiction—sont plus « hasardeux » (« *tenuous* ») (2016 : 265). En ayant comme objet de

³⁷ Citation originale : “*The US models can be contested and resisted, but they cannot be ignored. In film this obtains even more, since no other society has been willing and able to devote so much of its money and energy to producing immersive SF spectacles and distributing them so far afield.*”

recherche la science-fiction africaine, Adejunmobi détermine que pour certaines auteures et auteurs, réalisatrices et réalisateurs, certains éléments du genre de la science-fiction se retrouvent davantage utilisés comme moyen esthétique et narratif permettant d'interroger les conditions sociopolitiques qui informent certains contextes africains actuels (265). Le genre de la science-fiction devient davantage un prétexte—ou une « attitude », pour reprendre les propos de Csicsery-Ronay—qu'une utilisation du genre calquée sur les pratiques *mainstream*. Une conclusion qui semble être partagée par plusieurs, qui y constatent que l'utilisation de certains codes et conventions associés à la science-fiction *mainstream* dans les cinémas de science-fiction issus d'un contexte local n'est pas faite avec l'objectif en tête de participer à établir une conformité générique globale (Bould, 2015 ; Csicsery-Ronay, 2012). En effet, pour Jennifer E. Henton (qui a écrit un chapitre sur les rencontres, dans l'Afrofuturisme, entre ce qu'elle qualifie de science-fiction « traditionnelle » et « non-traditionnelle »), un certain sentiment de parenté³⁸ serait peut-être davantage approprié pour désigner ces échanges qui s'établissent dans la science-fiction globale ; ce sentiment de parenté sert, conséquemment, à étudier ces films qui font preuve d'une interprétation plus ambiguë—et moins solide—des conventions associées à la science-fiction dite *mainstream* (2008 : 107).

Ainsi, même si pour certaines et certains, la science-fiction devient davantage un prétexte, il importe néanmoins de déterminer quels codes génériques ont servi et servent encore à qualifier la science-fiction en tant que genre cinématographique ; il est d'autant plus surprenant de constater que le cinéma *mainstream* a servi de point de référence à la construction générique de la science-fiction, puisque Hollywood a permis d'établir nombre de « traits thématiques, narratifs et formels » (Moine, 2008 : 8). Plusieurs chercheuses et chercheurs se sont ainsi penchés sur le sujet et ont offert leur(s) propre(s) manière(s) d'envisager le cinéma de science-fiction : pour Richard Hudgens, la science-fiction « implique une science fictionnelle ou extrapolée, ou des possibilités scientifiques fictives, ou il peut simplement s'agir d'une fiction qui se déroule dans le futur ou qui introduit certaines hypothèses radicales à propos du présent ou du passé » (cité dans Sobchack, 1997 : 19 ;

³⁸ Henton utilise le terme « *kindred* » pour parler de la science-fiction globale, précisément Afrofuturiste. « *Kin* » est défini comme un lien de parenté entre personnes d'une même famille.

traduction libre³⁹). Sean Moskowitz, quant à lui, conçoit la science-fiction comme « une branche de la fantaisie identifiable par le fait qu'elle facilite la suspension volontaire de l'incrédulité chez la spectatrice ou le spectateur en utilisant une atmosphère de crédibilité scientifique [...] » (cité dans Sobchack, 1997 : 19 ; traduction libre⁴⁰). Annette Kuhn, dans *Alien Zone* (1990), appréhende la science-fiction comme la répétition de thèmes devenus propres au genre. Sans être une liste exhaustive, ces thèmes peuvent inclure : le déplacement et l'exploration de l'espace et du temps, de même que les conflits qui existent entre la science et la technologie, d'une part, et l'humain et la nature, d'une autre part (5 ; voir aussi Hurley, 2008 ; Johnston, 2011 ; Thomas, 2013). Les définitions présentées ici demeurent larges ; il reste néanmoins qu'un sens générique émane de la science-fiction, ce que j'approfondis dans les pages à venir.

2.2 La construction des conventions dans le cinéma de science-fiction

Il est possible de considérer les genres cinématographiques en décortiquant les éléments répétitifs qui participent à la construction générique. C'est d'ailleurs le cas de l'analyse sémantique (c'est-à-dire, qui participe à la formation du sens générique) et syntaxique (c'est-à-dire, des éléments narratifs, esthétiques et formels du genre) de l'espace générique (voir Moine, 2008 ; Schaeffer, 1989). L'analyse sémantique et syntaxique des genres a avant tout été développée par Rick Altman, chercheur en études cinématographiques qui s'est spécialisé sur la comédie musicale hollywoodienne (le *Musical*) ; il a écrit abondamment sur le sujet, notamment : « A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre » (1984), *The American Film Musical* (1987) et *Film/Genre* (1999). Selon Altman :

[...] ce ne sont pas tous les films de genre qui correspondent à leur genre de la même façon ou dans la même ampleur. En considérant, en simultané, les notions sémantiques et syntaxiques du genre, nous pouvons profiter d'une manière possible de concevoir les différents niveaux de généricité de façon critique. De plus, une approche double permet une

³⁹ Citation originale : “*Science Fiction involves extrapolated or fictitious science, or fictitious use of scientific possibilities, or it may be simply fiction that takes place in the future or introduces some radical assumptions about the present or the past.*”

⁴⁰ Citation originale : “*Science Fiction is a branch of fantasy identifiable by the fact that it eases the ‘wiling suspension of disbelief’ on the part of its [viewers] by utilizing an atmosphere of scientific credibility [...]*”

description beaucoup plus précise des multiples connections inter-génériques qui sont habituellement laissées de côté par les approches d'une perspective unique. Il n'est tout simplement pas possible de décrire le cinéma hollywoodien le plus fidèlement sans la possibilité de reconnaître les nombreux films qui innovent en combinant la syntaxe d'un genre et la sémantique d'un autre. En fait, c'est seulement lorsque nous commençons à considérer les problématiques dans la construction d'une histoire des genres cinématographiques que nous pouvons constater la valeur d'une approche sémantique/syntaxique. (1984 : 12 ; traduction libre⁴¹)

Pour Altman, les genres se constituent donc à la fois à partir d'un inventaire d'éléments sémantiques (par exemple, éléments techniques, décors, personnages, etc.) et à partir d'une syntaxe définissable (comme la répétition de conventions narratives, esthétiques et thématiques). Selon lui, un genre cinématographique ne peut être considéré comme tel qu'uniquement si certains films qui partagent des éléments sémantiques possèdent également une syntaxe commune. Autrement dit, « *un genre n'existe pleinement qu'à partir de l'instant où l'on met en place une méthode pour organiser sa sémantique en une syntaxe stable* [emphasis dans le texte] » (cité dans Moine, 2008 : 59-60). Examiner le rapport entre sémantique et syntaxe permet ainsi de « cerner la signification globale et les structures du genre » (55), et l'approche d'Altman offre un point de départ dans l'appréciation des genres cinématographiques.

Dans le genre de la science-fiction, le *novum* est un de ces points de départ à partir desquels peut être appréhendée la relation sémantique/syntaxique. Le terme, emprunté du grec, signifie *la nouveauté* ou simplement « nouveau » (« *new* ») (*Oxford Dictionary of Science Fiction*, 2006) et a été utilisé dans le contexte de la science-fiction pour la première fois par Darko Suvin (1979, 2000), un des pionniers des études sur la science-fiction. Suvin s'est d'abord servi du terme afin d'explorer la qualité spéculative des récits de science-fiction ; depuis, le terme « *novum* » est davantage mobilisé par les chercheurs et chercheuses étudiant la science-fiction afin de rendre compte de « tout élément nouveau, toute 'invention étrange' faisant irruption dans notre environnement pour

⁴¹ Citation originale : “[...] *not all genre films relate to their genre in the same way or to the same extent. By simultaneously accepting semantic and syntactic notions of genre we avail ourselves of a possible way to deal critically with differing levels of genericity. In addition, a dual approach permits a far more accurate description of the numerous inter-generic connections typically suppressed by single-minded approaches. It is simply not possible to describe Hollywood cinema accurately without the ability to account for the numerous films that innovate by combining the syntax of one genre with the semantics of another. In fact, it is only when we begin to take up problems of genre history that the full value of the semantic/syntactic approach becomes obvious.*”

en faire, justement, un environnement ‘de science-fiction’, et identifiable comme tel » (Picholle, 2018 : 207). Le *novum* renvoie ainsi à la caractéristique générique de la science-fiction d’intégrer, dans ses images, ses récits et ses thématiques, un « élément nouveau » qui impose un « sens nouveau conféré à un élément connu » (207) ; soit, la capacité de la science-fiction à insérer des éléments extérieurs aux réalités extra-diégétiques qui rendent les récits *science-fictionnels*. Le *novum* pourrait être défini comme une « nouveauté étrangère » (« *strange newness* ») qui positionne la personne qui consomme une œuvre de science-fiction au sein d’un espace fictif qui diffère de son environnement ordinaire et qui, donc, lui donne ainsi cette impression d’une *nouveauté étrangère* (Armillas-Tiseyra, 2016 : 278). Au sein du *novum*, il s’agit dès lors de mettre en place des éléments sémantiques et syntaxiques—comme un personnage, une altérité ou un événement—qui soient « profondément étranger[s] » (Picholle, 2018 : 216), mais, surtout, de le faire d’une manière demeurant cohérente et crédible.

À cet égard, l’auteur de science-fiction Robert A. Heinlein rappelle :

Pour être distrayant, un roman spéculatif doit de surcroît réussir quelque chose qui est nécessaire dans toute fiction, mais techniquement beaucoup plus difficile dans le cas de la science-fiction : créer un environnement et une culture, et les faire vivre. L’auteur [ou l’auteure] de science-fiction doit construire un environnement étranger [à son lectorat], peut-être une nouvelle culture tout entière, et il doit les rendre convaincants, sans quoi il ne va pas seulement perdre l’empathie de son lecteur [ou lectrice], il ne l’aura même jamais obtenue—et rien n’est plus mort qu’une histoire dont l’auteur [ou auteure] échoue à transmettre à son [lectorat]⁴² cette impression de vraisemblance. (cité dans Picholle, 2018 : 212)

Les exemples de ceci sont nombreux : un environnement futuriste, une nouvelle invention, la découverte d’une nouvelle espèce terrestre, la rencontre avec une entité extraterrestre, l’incorporation de figures aliens ou cyborgs, etc. Cette *nouveauté étrangère* s’insère directement dans les récits science-fictionnels et est construite de manière à apparaître crédible au sein de la diégèse, et permet rendre compte de la pertinence d’employer la relation sémantique/syntaxique pour concevoir une introduction aux études sur le genre de la science-fiction. Or, l’approche

⁴² Afin de s’assurer que la citation corresponde aux normes linguistiques de la féminisation de texte et de l’écriture inclusive, le mot « lecteur » a été changé pour « lectorat ».

d'Altman demeure axée sur les éléments plus techniques et textuels du genre cinématographique (Moine, 2008 : 60), et celle-ci, lorsqu'employée seule, offre un portrait incomplet de la science-fiction—*mainstream* ou non. Il s'avère donc impératif de constater que le *novum* de la science-fiction n'est pas uniquement un terme permettant de circonscrire les éléments diégétiques (sémantiques et syntaxiques) des récits de science-fiction ; le *novum* détient également une qualité sociologique extra-diégétique, dans la mesure où les éléments narratifs, esthétiques et thématiques, même si considérés comme *purement* science-fictionnels, s'arriment à des réalités extra-diégétiques, soit des contextes sociaux, culturels et/ou historiques réels. Pour Éric Picholle, la science-fiction est un genre de « contextualisation et décontextualisation », qu'il définit de la sorte :

[...] l'auteur [ou auteure] bâtit un monde inconnu, éventuellement soumis à des lois physiques différentes des nôtres et doit donner [à son lectorat]⁴³ suffisamment de clés pour qu'il s'en forge une représentation adéquate pour suivre l'histoire ; mais en même temps, très souvent, c'est une problématique de son propre monde qu'il s'agit, en dernière analyse, de le faire réfléchir après l'en avoir soigneusement extrait. (2018 : 216)

Autrement dit, le *novum* est la *contextualisation*, dans les récits de science-fiction, de mondes fictionnels et la mise en place d'éléments qui permettent de les *contextualiser* comme des mondes qui apparaissent convaincants pour un lectorat ou spectatorat de science-fiction ; mais ces mêmes mondes peuvent également être *décontextualisés* de leurs qualités entièrement science-fictionnels et *recontextualisés* afin de s'arrimer plus concrètement à des contextes sociaux, culturels et/ou historiques extra-diégétiques. Les qualités science-fictionnelles d'un récit de science-fiction doivent donc impérativement être analysées avec cette perspective à l'esprit. Comme le reconnaît Berry-Flint, les genres, parce qu'ils voyagent et qu'ils entrent en relation avec les industries cinématographiques locales et globales, sont en constante « circulation de sens » (« *circulation of meaning* ») (2004 : 27). Ce mouvement entre local et global fait en sorte que les films d'un même genre—et donc, correspondant à des critères sémantiques et syntaxiques semblables—détiennent des spécificités (trans)nationales, (trans)artistiques et (trans)historiques dont l'approche d'Altman ne tient pas compte (Moine 2008 : 23). Cette « circulation de sens » qui s'établit dans la mise en relation entre les contextes transnationaux, trans-artistiques et transhistoriques (et ainsi, entre le

⁴³ Le mot « lecteur » a été remplacé par « lectorat ».

local et le *global*) permet de penser que les genres cinématographiques construisent des espaces socio-discursifs ; de surcroît, que les genres sont des construits sociaux et qu'ils favorisent la construction de discours sociaux issus des contextes auxquels les films se rattachent. À cet égard, même s'il est possible de constater que les conventions esthétiques, narratives et thématiques des films d'un même genre permettent d'anticiper certains éléments du genre dont il est question, ces conventions demeurent dépendantes des contextes dans lesquels chaque film émerge. Le *novum* semble ainsi pouvoir être exploré afin d'étudier les manières d'inviter les personnes spectatrices d'une œuvre de science-fiction à une expérience qui, même si fictionnelle, rend compte de contextes sociaux, culturels et/ou historiques réels.

À ce sujet, il convient de rappeler l'analyse du cinéma western faite par André Bazin (1959), dans laquelle il affirme que les genres cinématographiques sont intrinsèquement des outils sociologiques, puisque les codes de genre se forment dans la mise en relation entre les éléments esthétiques et narratifs du film (donc, similaires aux critères sémantiques et syntaxiques développés par Altman) et les récits sociaux, culturels et/ou historiques qui l'influencent. Dans le cas du western, Bazin note l'influence des récits et mythes populaires concernant le colonialisme d'occupation, la conquête de l'Ouest et le patriotisme étatsunien. Ses travaux ont entre autres participé à une valorisation de l'analyse filmique, permettant aux genres cinématographiques d'être vus et lus en tant que « vocabulaires expressifs » (« *expressif vocabularies* »), à la fois esthétiques et sociologiques, plutôt que simplement en tant que contraintes imposées par les industries cinématographiques (Berry-Flint, 2004 : 31). Les genres sont donc des « relations inter-organisationnelles » (« *interorganizational relationships* ») (36) : ils existent non seulement dans la mise en relation entre codes esthétiques et narratifs *locaux* et *globaux*, mais existent également en tant qu'objets sociologiques. Il importe dès lors de reconnaître les manières dont les genres cinématographiques sont rattachés à différents contextes sociaux, historiques et culturels et de rendre compte de l'influence de ces mêmes contextes dans la construction des discours sous-jacents aux films (38 ; voir aussi Grant, 2003[1986] ; Moine, 2008).

Ceci découle d'une compréhension plus large du cinéma en tant qu'objet sociologique ; c'est-à-dire, que le cinéma existe au sein de contextes de création, de production et de réception sociaux, culturels et/ou historiques (Esquenazi, 2000, 2007 ; Kuhn, 1990 ; Jones, 2013). Le cinéma peut

ainsi être appréhendé comme une « pratique sociale » (« *social practice* ») (Kuhn, 1990 : 4) : il s'inscrit à l'intérieur de contextes particuliers et est influencé par les idées et valeurs normatives sociales, culturelles et/ou historiques qui émergent de ces mêmes contextes. Cela est vrai pour tout type de cinéma, et le cinéma de genre n'y fait pas exception : les conventions génériques qui le définissent peuvent être « socialement normées » (Moine, 2008 : 71). La répétition de récits, images et thématiques récurrents dans un genre cinématographique donné pourrait véhiculer et reproduire certaines valeurs normatives. Selon Raphaëlle Moine, cette position fait en sorte que le cinéma de genre serait un « instrument efficace d'encadrement idéologique » (*ibid.*). Autrement dit, ils peuvent devenir des espaces « vecteurs » de certaines idéologies propres aux systèmes sociaux, culturels et historiques des films, faisant en sorte qu'il s'établisse un « véritable système, normatif, des genres » (72). D'une manière similaire, Judith Wright affirme que les films de genre présentent des structures sociales simplifiées (2003[1986] : 43). Les films d'un même genre pourraient donc être vus et lus comme étant des versions de valeurs et idéologies communes, transmises au public au moyen de codes esthétiques et narratifs familiers ; conséquemment, il est possible de voir, dans les films d'un même genre et provenant de contextes sociaux, culturels et historiques semblables, certaines corrélations idéologiques.

Annette Kuhn renchérit sur la question et perçoit la portée culturelle du cinéma, précisément, de science-fiction, mentionnant qu'il y existe une « instrumentalité culturelle » par laquelle sont créés, construits et transmis des discours et pratiques socio-culturels (Kuhn, 1990 : 1 ; voir aussi Alonso, 2013 ; Jones, 2013 ; Kuhn, 1999). Les histoires que la science-fiction raconte—à travers leur structure et leur contenu narratifs—n'y sont que très rarement son élément le plus intéressant et/ou le plus pertinent ; c'est plutôt dans la comparaison qu'il est possible de faire avec le « monde réel » que la science-fiction trouve son vrai potentiel, soit dans son analyse comme commentaire social ou représentation idéologique (Kuhn, 1999 : 147). Le cinéma de science-fiction est un espace dans lequel circulent des discours sociaux ; non seulement parce que le cinéma de genre—ici, la science-fiction—existe en tant que structure idéologique, mais également parce que le cinéma, plus que

tout autre forme d'art, à la « capacité particulière de se présenter comme non-codé [et comme] transparent dans sa (re)présentation du 'vrai monde' » (174 ; traduction libre⁴⁴).

Plusieurs partagent cette posture : la science-fiction projette un reflet de la société (Alonso, 2013 ; Barr, 2008 ; Gough, 2003 ; Grewell, 2001 ; Joy, 2017). La science-fiction peut se concevoir comme un « processus d'extrapolation » de la réalité qui non seulement la reflète, mais peut également la transformer : elle amène les personnes qui consomment une de ses œuvres à penser à propos de leur présent et du monde dans lequel elles vivent ; ainsi elles sont invitées à réfléchir à leurs propres réalités en tant qu'observatrices et de la perspective d'une personne extérieure—aux réalités qu'elles observent (Alonso, 2013 : 24). Pour Nancy McHugh, le propre de la science-fiction est donc d'utiliser la fiction de manière à...

[...] nous révéler des choses à propos de nous-mêmes, notre culture, notre système politique, ainsi que notre science et technologie [...] C'est un moyen efficace, puisqu'elle semble fictionnelle et donc, distante de la réalité, pourtant elle révèle davantage à propos de notre réalité et détient souvent une plus grande part de vérité que les nouvelles du soir ou les journaux d'information. Ainsi, l'ignorance se retrouve creusée et un savoir alternatif est révélé, et une nouvelle perspective à travers laquelle comprendre le monde est offerte au lecteur [ou à la lectrice, au spectateur ou à la spectatrice]. (citée dans Tidwell, 2011 : 16 ; traduction libre⁴⁵)

Adilifu Nama abonde dans le même sens. Selon lui, la science-fiction, en tant que reflet de la société, devient également, dans le contexte de l'hégémonie du cinéma étatsunien, une fenêtre à travers laquelle observer « les désirs, construits, fantaisies et peurs collectifs concernant les identités raciales qui circulent dans la société étatsunienne » (2008 : 2 ; traduction libre⁴⁶). La science-fiction favorise donc les discussions face à certains enjeux sociaux contemporains et

⁴⁴ Citation originale : “[...] *film appears to possess a peculiar capacity to present itself as uncoded, as transparent in its (re)presentation of the 'real world'.*”

⁴⁵ Citation originale : “*Science fiction uses the genre of fiction to reveal things to us about ourselves, our culture, our political system, our science and technology [...] It is effective because it feels fictional and thus more distant from reality, yet it reveals more about our reality and frequently holds more truth than the evening news or press releases from the EPA. Thus ignorance is excavated, and alternative knowledge is revealed, and the reader is provided with a new lens through which to understand her world.*”

⁴⁶ Citation originale : “*SF is also a powerful lens by which to observe the collective racial desires, constructs, fantasies, and fears circulating throughout American society.*”

encourage les spectatrices et spectateurs à confronter les défis qu'une société rencontre, tout en étant mis face aux potentielles manières de répondre à des problèmes sociaux urgents et de présenter certaines hypothèses et/ou pistes de solution (2-3).

Tel que mentionné précédemment, Hollywood tient une place importante dans la construction des genres cinématographiques comme espaces sociaux structurés et, du moins, davantage structurés que dans certaines autres industries cinématographiques où les moyens financiers, techniques et de distribution réservés à la production de films de genre sont moindres. La portée globale des cinémas de genre hollywoodiens fait ainsi en sorte que les genres cinématographiques deviennent souvent un reflet et des fenêtres sur la société étatsunienne—et sur les enjeux sociaux rencontrés par celle-ci (Moine, 2008 : 80). Thomas Shatz, dans son ouvrage *Hollywood Genre: Formulas, Filmmaking, and the Studio System* (1981), a écrit sur cette idée qu'Hollywood, dans sa portée globale, construit et favorise la perception d'une structure sociale qui devient perçue comme *universelle*. Plus précisément, il considère que les genres cinématographiques hollywoodiens se sont, avec le temps, définis à travers certains modèles narratifs et d'oppositions thématiques ; conséquemment, l'appréhension des genres cinématographiques (dans leur ensemble) comme des objets sociologiques doit se faire en considérant ces modèles et oppositions thématiques qui émergent particulièrement du contexte étatsunien.

Les genres cinématographiques hollywoodiens suivent généralement une structure binaire au sein de laquelle les enjeux issus des réalités sociales, culturelles et historiques qui influencent la création des films peuvent être analysés à partir d'« une grille simple d'oppositions binaires » au sein de laquelle « les mythes sont les formes, historicisées, dans lesquelles les différentes cultures organisent de façon systématique leur vision du monde (leur réel) en système d'oppositions et de différenciations » (Moine, 2008 : 50). À propos de ceci, Raphaëlle Moine cite l'exemple de l'étude menée par Will Wright sur la structure générique du western hollywoodien, laquelle est construite sur un système d'oppositions binaires opposant notamment les idées de civilisation et de nature sauvage. Dans chacune des interactions qui définissent le western se trouvent différentes oppositions : entre le bien et le mal, entre la force et la faiblesse, entre la personne civilisée et la personne sauvage, ou entre l'intérieur et l'extérieur. Bien que l'exemple présenté revoie au film western, ce processus de construction par les oppositions binaires demeurent dans le cinéma de

science-fiction. En effet, si les genres cinématographiques se construisent sur différentes oppositions binaires, il en est de même pour les structures sociales au sein desquelles ces genres existent ; dès lors, les conventions génériques de la science-fiction peuvent être vues comme des reflets des oppositions binaires existant dans les systèmes qui dominent la société étatsunienne (dans laquelle émerge le cinéma de science-fiction hollywoodien et qui façonne les codes génériques de la science-fiction) : le patriarcat, l'hétéronormativité et le racisme, ou les systèmes qui structurent des relations de pouvoir et de marginalisation en regard notamment des identités genrées, sexuées, raciales, de même que par rapport à l'histoire du colonialisme et de l'esclavagisme (Jones, 2013 ; Womack, 2013). C'est d'ailleurs le cas pour les oppositions binaires à travers lesquelles se forment des conceptions normatives des identités genrées, sexuées et raciales : Homme/Femme, Personnes blanches/Personnes de couleur, Hétéronormativité/Identités queer. Dans les contextes dans lesquels émergent les films, les codes sémantiques et, surtout, syntaxiques de la science-fiction prennent une valeur sociologique et idéologique, permettant ainsi à la science-fiction de se former en tant qu'espace symbolique. Les codes de la science-fiction sont donc construits en concordance avec les oppositions binaires qui émergent des systèmes comme le patriarcat, l'hétéronormativité, le racisme et le colonialisme. Conséquemment, l'espace qu'est la science-fiction est un espace construit à partir, et au sein, de structures de pouvoir—notamment en regard aux identités raciales, genrées et sexuées—qui régissent la valeur sociologique et idéologique attribuée à ses conventions.

Trois conventions génériques permettent d'observer ceci : la figure du héros, la figure de l'Autre et la construction du futur. Ces conventions [1] dominent l'espace générique qu'est la science-fiction, [2] sont construites selon des oppositions binaires et [3] reflètent les impacts de structures de pouvoir (comme le patriarcat, l'hétéronormativité et/ou le racisme) sur la science-fiction.

2.2.1 Le héros typique de la science-fiction

La figure du héros constitue l'une de ces conventions qui tiennent une place prépondérante et dominante au sein de l'espace générique qu'est le genre de la science-fiction ; d'autant plus qu'elle permet de rendre compte de la construction sociologique des conventions science-fictionnelles. Venant du mot grec voulant dire « servir » (Vogler, 2007[1992] : 29), le héros de la science-fiction

a comme objectif de rétablir la stabilité d'une réalité déboussolée par l'arrivée d'une entité Autre (par exemple, l'arrivée sur Terre d'entités extraterrestres, la propagation d'un virus contagieux, la découverte d'une nouvelle espèce animale, une catastrophe surnaturelle ou la mise en marche d'une invention technologique). Ce héros, avec les années, s'est forgé à travers l'hégémonie hollywoodienne qui, de par son pouvoir de diffusion et d'impact global, a « construit un modèle de héros qui diffuse son image dans le monde entier » (Fournout, 2012 : 137). L'hégémonie hollywoodienne a participé à construire une « représentation monolithique du héros de la science-fiction » (« *a monolithic depiction of the sci-fi hero* ») (Womack, 2013 : 8) ; pour ainsi dire, il s'est instauré comme un héros-type, soit comme une figure canonique et généralement universelle dans le cinéma de science-fiction. Comme le souligne Irene Sanz Alonso, cela en a fait un « personnage prévisible » (« *predictive character* ») (2013 : 57).

Or, il convient de s'attarder aux valeurs sociales à travers lesquelles s'est façonné ce héros-type. En considérant l'importance de l'hégémonie hollywoodienne dans la construction du héros science-fictionnel, il faut également reconnaître les balises de la société étatsunienne dans laquelle l'industrie hollywoodienne se trouve, de même que les manières dont cela a influencé la construction du héros comme figure canonique de la science-fiction. Tel que précédemment mentionné, les genres cinématographiques hollywoodiens présentent généralement des récits et thématiques qui concordent avec les oppositions binaires de la société de laquelle ils émergent, et le cinéma de science-fiction n'y fait pas exception. Nombreux sont les chercheurs et chercheuses qui ont constaté, d'une part, l'existence de ce rapport entre l'hégémonie hollywoodienne, le genre de la science-fiction et les oppositions binaires et, d'une autre part, comment cela a servi de base à la définition du héros-type science-fictionnel (Carrasco *et al.*, 2015 ; Gomel, 2012 ; Hanchey, 2020b ; Karkulehto *et al.*, 2020 ; Kortekallio, 2020 ; Lavender III, 2011). Dans ce rapport, le héros a été construit à partir d'un humanisme occidental, où l'humain est placé au centre et en opposition à une entité *autre* et non-humaine, ce qui a fait de l'humain une figure centrale, idéale et donc, héroïque (Gomel, 2012 ; Hanchey, 2020b ; Karkulehto *et al.*, 2020 ; Kortekallio, 2020). L'humain s'est élevé comme figure héroïque servant à conserver la stabilité de cet humanisme occidental et donc, à empêcher cet *autre* de venir définir l'ordre humaniste établi (Carrasco *et al.*, 2015). En conséquence, la construction d'un héros humain existant en opposition au non-humain sert à

représenter l'identité humaine ou, du moins, une certaine image de l'identité humaine (Halliday, 2014 ; Hanchey, 2020b ; Kim, 2017 ; Telotte, 2001). Cette relation entre *humain* et *non-humain* a forgé une opposition entre le « soi » et l'« autre », ce qui a participé à concevoir le héros comme « soi » et donc, comme une figure permettant d'interroger la subjectivité humaine (Halliday, 2014 : 6). Dans la science-fiction, le « soi » et l'« autre » vont de pair, et la diffusion du héros-type hollywoodien comme figure *universelle* a imposé une vision hégémonique d'une identité humaine normative, principalement par rapport aux systèmes de pouvoir et de marginalisation qui dominent la société étatsunienne (notamment ceux qui concernent les identités genrées, sexuées et raciales) ; cette identité humaine normative étant perçue comme blanche, masculine et hétéronormative (Bedford, 2014 ; Bisschoff, 2020 ; Carrasco, 2006 ; carrington, 2016 ; Colmon, 2017 ; Erigha, 2016 ; Hanchey, 2020b ; Hassler-Forest, 2014 ; Karkulehto *et al.*, 2020 ; Kwan, 2007 ; Lavender III, 2011 ; Merrick, 2009 ; Swarbrick, 2020 ; Ungaro, 2005 ; Womack, 2013). Le héros est donc majoritairement masculin⁴⁷, blanc, hétéronormatif, en bonne forme physique et relativement jeune (voir Figure 2.1) :



Figure 2.1 Exemples de personnages héroïques du cinéma de science-fiction hollywoodien.

À partir du côté haut gauche : Rick Deckard (joué par Harrison Ford), dans *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) ; Owen Grady (joué par Chris Pratt), dans *Jurassic World* (Colin Trevorrow, 2015) ; Neo (joué par Keanu Reeves), dans *The Matrix* (Lilly et Lana Wachowski, 1999) ; Jake Sully (joué par Sam Worthington), dans *Avatar* (James Cameron, 2009) ; Joseph Cooper (joué par Matthew McConaughey), dans *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014) ; Captain America (joué par Chris Evans), dans la franchise Marvel *The Avengers* ; Thor (joué par Chris Hemsworth), dans la franchise Marvel *The Avengers* ; Hans Solo (joué par Harrison Ford), dans la franchise *Star Wars*.

⁴⁷ Il s'agit par ailleurs ici de la raison pour laquelle « héros » (au singulier, masculin) est employé dans cette section.

De manière générale, le héros-type de la science-fiction représente donc une masculinité symbolique des structures identitaires dominantes, ce qui permet à plusieurs de soutenir que le genre de la science-fiction est un genre qui a historiquement été dominé par l'*homme blanc* (Anderson, E. K., 2016 ; Bisschoff, 2020 ; Erigha, 2016 ; Hassler-Forest, 2014 ; Kwan, 2007 ; Merrick, 2009 ; Mowdy, 2017). Certes, même si le cinéma de science-fiction *mainstream* des dernières années tend à présenter une figure héroïque désormais plus nuancée, cette prépondérance du héros masculin, blanc et hétéronormatif demeure.

Cette domination s'articule par ailleurs non pas seulement parce que cet homme blanc hétéronormatif représente le héros-type des récits de science-fiction, mais également parce que le genre de la science-fiction s'est positionné comme un genre *pour* les hommes (surtout, normatifs), ce qui a participé à façonner un personnage de héros représentatif de ceci. En effet, comme le souligne Christy Tidwell, le genre de la science-fiction n'a historiquement laissé que très peu de place aux personnes qui ne correspondent pas à l'identité humaine normative et s'est construit sur l'idée que ces personnes ne consommaient pas de science-fiction, et donc, qu'il n'y avait pas de réelles raisons d'imaginer des personnages leur ressemblant (2011). Une affirmation qu'avance également Emily Kathryn Anderson : la science-fiction, comme elle a majoritairement été créée par des hommes blancs et hétéronormatifs, vise un public d'hommes blancs et hétéronormatifs (2016 : 2 ; voir aussi Mowdy, 2017). Cela illustre la place que prend l'identité masculine, blanche et hétéronormative dans la science-fiction *mainstream*, à travers laquelle cette figure héroïque typique sert à protéger l'ordre social qui participe à maintenir sa position normative et est attendue.

2.2.2 La figure de l'Autre

À ce sujet, il est pertinent de se pencher plus en détail sur l'opposition à travers laquelle s'est forgée la figure du héros. En effet, si le héros représente le « soi » et, conséquemment, l'identité humaine normative, il est possible de concevoir l'« autre » comme une représentation d'identités humaines dites non-normatives et de ce qui pourrait potentiellement venir bouleverser la stabilité du système qui maintient le héros dans sa position normative (Barr, 2008 ; Carrasco *et al.*, 2015).

Le genre de la science-fiction se base, entre autres, sur l'exploration de la différence et sur une hiérarchie des différences, ce qui a historiquement participé à l'installer comme genre dans son rapport à l'Autre (Bedford, 2014 ; da Silva, 2010 ; Kim, 2017 ; Osterweil, 2014 ; van Veen, 2013). Les récits de science-fiction ont questionné l'humanité en construisant un discours sur l'Autre, lequel, tel que mentionné déjà, est souvent une entité non-humaine (Alonso, 2013 ; Henton, 2008 ; Nikolova, 2021) ; il s'est donc établi une opposition entre l'humain représentant le *soi* et le non-humain représentant l'*autre* (Alonso, 2013 : 41). Pour certaines auteures et auteurs (Calvin, 2012 ; George et Piva, 2012 ; Milojević et Inayatullah, 2003), cette opposition humain/non-humain sert par ailleurs à définir l'Autre de par son caractère d'altérité—soit, en tant que *non-humain*—, et c'est l'importance de ce caractère d'altérité qui pousse ces auteures et auteurs à considérer l'idée selon laquelle l'Autre de la science-fiction prend la forme de celles et ceux qui socialement, culturellement et historiquement ont également été définis de par leur altérité. En effet, si la science-fiction a traditionnellement construit sa figure héroïque comme une représentation de valeurs identitaires normatives, la figure de l'Autre sert à imager l'altérité et, plus particulièrement, les anxiétés et conflits que l'altérité provoque dans les sociétés occidentales (Alonso, 2013 : 41). La figure de l'Autre (que ce soit un être extraterrestre, un robot, un cyborg, etc.) donne ainsi à voir une « rencontre de la différence » (« *an encounter of difference* ») (Adam Roberts, cité dans Alonso, 2013 : 42 ; voir aussi Carrasco *et al.*, 2015).

Cette opposition établit une relation de pouvoir et de marginalisation : l'Autre se trouve automatiquement placé dans une position d'infériorité par rapport à l'humain (donc, au héros) qui est justifiée par sa (ou ses) différence(s) en regard à celui-ci (Alonso, 2013 : 42). Dès lors, si le héros est typiquement masculin, blanc et hétéronormatif et représente ceux (donc, les hommes blancs et hétéronormatifs) qui ont été socialement, culturellement et historiquement placés dans une position de pouvoir, il est possible de concevoir l'*Autre* comme une représentation de celles et ceux qui ont socialement, culturellement et historiquement été placés dans une position de marginalisation, souvent forgée par les discours concernant les identités genrées, sexuées et raciales (Lavender III, 2011 : 8 ; voir aussi Bahng, 2009 ; George et Piva, 2012 ; Gilarek, 2012 ; Hurley, 2008). La figure de l'Autre s'est donc non seulement construite de manière à maintenir le héros au pouvoir, mais participe également à justifier les formes d'oppression vécues par les personnes

marginalisées de par leur identité genrée et/ou sexuée (soit l'oppression patriarcale et/ou hétéronormative) et/ou leur identité raciale (soit l'oppression raciale) (Alonso, 2013).

Plusieurs ont noté qu'il est possible de concevoir la figure de l'Autre comme étant, dans certains cas, une représentation des femmes (Berry-Flint, 2004[1999] ; Calvin, 2012). L'Autre, de par son positionnement en opposition face au héros, sert d'opposition à la place sociale, culturelle, historiquement et politique qu'occupe le héros ; il est alors tout à fait concevable d'émettre l'hypothèse selon laquelle les films de science-fiction peuvent rendre compte du statut et du rôle des femmes dans la société. Une assertion qui rejoint celle d'Anna Gilarek, qui fait un rapprochement entre la figure de l'Autre dans la science-fiction et les manières dont les femmes, dans le système patriarcal, sont perçues comme *autre* (2012 : 221). Le genre⁴⁸ féminin est couramment imposé aux robots et cyborgs de la science-fiction, et cette imposition maintient l'idée d'une féminité passive au service d'un héros masculin, ou pouvant être contrôlée par un héros masculin ; par exemple, dans ces films qui mettent en scène et en récit *une* robot qui, malgré un esprit conscient, est perçue et traitée comme un objet pouvant être—et étant—utilisé par un personnage humain masculin (voir Schonig, 2021).

D'une manière semblable, plusieurs ont également écrit sur la figure de l'Autre comme moyen de représenter la différence raciale. C'est le cas d'Ytasha L. Womack qui établit l'historique de l'alien dans la science-fiction comme étant une métaphore ayant servi à introduire l'alien comme un synonyme de l'altérité et à représenter la position d'*alien* des personnes racisées—et particulièrement, des personnes noires (2003 ; voir aussi Kim, 2017 ; Nama, 2008). En effet, les récits de science-fiction dans lesquels se trouve une figure extraterrestre présentent généralement une histoire qui concerne majoritairement soit l'arrivée sur Terre d'une espèce extraterrestre non-humaine (donc, qui n'est pas liée au héros et à l'humanité), soit la tentative de conquête, par des personnages humains, d'une planète extraterrestre et peuplée d'êtres aliens ; ceci a construit une opposition non seulement entre l'humain(soi) et le non-humain(autre), mais également entre la Terre et l'extraterrestre. Dans ce sens, la Terre représente la nation familière, laquelle est habitée par l'humanité ; à l'inverse, les espaces extraterrestres sont perçus comme lointains, non-familiers

⁴⁸ Dans le sens d'identité genrée.

et, surtout, non-occupés par l'humanité, et les êtres extraterrestres qui arrivent de ces espaces, ou les habitent, sont, par la même occasion, également vus comme non-familiers. Pour Womack (2013), le terme « alien » s'est donc construit comme un synonyme d'« étranger » (« *foreign* »), d'« exotique » (« *exotic* ») ou de « sauvage » (« *savage* ») (32). Cette construction, elle ajoute, sert à déshumaniser cet Autre provenant d'un lieu non-occupé par l'humain normatif, et c'est ce qui l'amène à considérer le « caractère alien » (« *alienness* ») de la figure de l'Autre comme l'équivalent de l'« altérité » (« *otherness* ») (34). Le rapport orthographique entre les mots « alien » et « aliénation » n'est d'ailleurs pas à négliger non plus (Samatar, 2017). Qui plus est, comme le héros de la science-fiction s'est construit sur un humanisme occidental privilégiant une image normative de l'humanité, il est possible de concevoir l'idée selon laquelle le héros s'est formé, entre autres, à partir d'une hiérarchie notamment basée sur la couleur de peau (30), ce qui amène à opposer le héros (blanc) à l'alien (non-blanc). À ceci s'arrime un personnage-clé qui, tant dans la science-fiction *mainstream* que dans le cinéma afrofuturiste, s'est installé comme une figure canonique de cet Autre science-fictionnel et qu'Irene Sanz Alonso présente comme la plus intéressante des dernières années : le cyborg (2013 : 45).

2.2.3 Le cyborg, figure canonique de l'altérité

Employé pour la première fois en 1960 par le scientifique autrichien Manfred Clynes comme moyen d'imaginer un humain modifié spécialement afin de pouvoir survivre dans l'espace (Short, 2005 : 35), le terme « cyborg » tient son nom de sa propre définition : il est à la fois une entité *cybernétique* et un *organisme* biologique. Mais depuis l'invention du terme, sa définition s'est complexifiée et peut aujourd'hui être associée à toute entité ou être qui possède simultanément des caractéristiques cybernétiques et/ou technologiques et des caractéristiques biologiques. Au sein du genre de la science-fiction, le cyborg peut prendre plusieurs formes, ce qui en fait une figure difficile à délimiter : il arrive que les cyborgs représentent ces êtres qui ont déjà été considérés comme humains, mais qui ont depuis été physiquement modifiés d'une quelconque manière ; les cyborgs peuvent également prendre l'allure d'androïdes possédant des parties physiques ou intellectuelles organiques ; encore, ils peuvent tout aussi bien être des machines qui ont su développer une conscience et une subjectivité s'apparentant à celles humaines et qui, dès lors,

participent à confondre les distinctions conventionnelles existant entre l'*humain* et la *machine* (Short, 2005 : 5).

Ainsi, cette figure devient une manière de penser—et/ou d'articuler—les relations existant entre les avancées technologiques et les êtres biologiques, notamment en reconnaissant les effets de ces avancées technologiques sur l'*humain* (particulièrement, sur la biologie humaine). Elaine Graham offre par ailleurs la définition suivante :

[...] grâce à la cybernétique, à l'intelligence artificielle, à la réalité virtuelle, à la chirurgie plastique, aux thérapies de gènes et à la reproduction assistée, les humains biologiques sont, de partout, entourés—et transformés—en tant que *mixtures* [emphase ajoutée] entre machine et organisme. Ce que nous appelions 'nature' a, de manière significative, été redéfinie par la technologie, et la technologie, en retour, a été intégrée à la 'nature' comme un élément parfaitement viable de la vie organique (2004 : 11 ; traduction libre⁴⁹)

Conséquemment, le cyborg s'inscrit comme une figure existant au cœur des réalités sociales et est emblématique des changements—positifs comme négatifs—des avancées technologiques sur la *condition humaine*. Dans la science-fiction, le cyborg est par ailleurs devenu une figure qui fascine parce qu'il permet de se questionner sur cette idée de *condition humaine*. Dans une majorité d'œuvres, il s'est également installé comme moyen de témoigner des réalités sociales actuelles qui ont influencé l'appréhension de cette condition humaine, notamment en ce qui concerne la différence humaine (Balsamo, 1999 : 147 ; voir aussi Carrasco, 2014 ; Cornea, 2005). Puisque la construction d'un humain-type, dans la science-fiction, dépend d'une opposition au non-humain (Autre), le cyborg—en tant qu'être *pas-tout-à-fait-humain*—devient une façon d'explorer cette opposition Humain/Non-humain.

Sue Short, dans son ouvrage portant sur la figure du cyborg au cinéma (2005), mentionne que le cyborg peut amener à aborder des questions sociales, culturelles et historiques, notamment en regard aux différences sociales imposées par le capitalisme, le nationalisme, les normes genrées,

⁴⁹ Citation originale : “[...] *thanks to cybernetics, artificial intelligence, virtual reality, plastic surgery, gene therapies and assisted reproduction, biological humans are everywhere surrounded—and transformed—into mixtures of machine and organism, where what we call ‘nature’ has been significantly reshaped by technology, and technology, in turn, has become assimilated into ‘nature’ as a fully functioning component of organic life itself.*”

les identités raciales, les structures familiales, et plus encore (2005 : 2-3). Autrement dit, cette figure devient l'« hôte » (« *host* ») de nombreux enjeux qui concernent et ont un impact sur la subjectivité humaine (3) ; et, avec les années et les apparitions dans les films, le cyborg a pris un sens idéologique et sociologique (45). C'est ce qui a fait en sorte qu'il s'est positionné comme une figure importante non pas seulement pour les auteures et auteurs de science-fiction mais également pour les personnes effectuant de la recherche sur la science-fiction (voir aussi Borst, 2009 ; Carrasco *et al.*, 2015 ; Fancher, 2009 ; Larue, 2018 ; McNally, 2014 ; Nikolova, 2021 ; Nishime, 2005 ; Rossini, 2005 ; Schrader, 2019 ; von Mücke, 2019 ; Watkins, 2012).

Dans sa capacité à rendre compte de l'opposition Humain/Non-humain, le cyborg de la science-fiction s'établit comme reflet fictionnel des oppositions binaires existant dans les systèmes dominants, comme le patriarcat : les sociétés patriarcales au sein desquelles ont émergé de multiples représentations du cyborg ont créé « une hyperdétermination du masculin comme référence supérieure » (Larue, 2018 : 100) et en ont fait une figure canonique reflétant certaines normes et identités genrées patriarcales (Balsamo, 1999 : 148). En effet, les cyborgs auxquels le genre féminin est imposé sont perçus comme non-humains et comme figures Autres, et ils sont placés dans une position où ils occupent des rôles qui correspondent traditionnellement aux normes patriarcales genrées auxquelles les femmes ont socialement, culturellement et historiquement été soumises, notamment comme objets du désir masculin et/ou comme demoiselles-en-détresse attendant d'être sauvées par le héros masculin (Balsamo, 1999 : 148 ; voir aussi Doane, 1999 ; Short, 2005 ; Springer, 1999). À ce sujet, Donna Kornhaber (2017) s'est référée au film *Her* (Spike Jonze, 2013) afin de présenter l'objectification des cyborgs féminins. *Her* suit Theodore (joué par Joaquim Phoenix) qui, suite à une rupture amoureuse particulièrement douloureuse, débute une relation avec une intelligence artificielle, Samantha, dont il tombe amoureux. Similaire aux commandes Siri sur les téléphones iPhone de la compagnie Apple, Samantha est une fonction de commande vocale qui a cependant la particularité de posséder ce qui s'apparente à une conscience humaine—elle réfléchit, prend des décisions, fait preuve de dérision et de créativité et éprouve même du désir. De plus, elle se voit délibérément imposer l'identité féminine dès sa première apparition dans le récit : au moment de choisir les caractéristiques de l'intelligence artificielle que Theodore s'apprête à commander, il choisit une voix féminine, et le choix de l'actrice Scarlett Johansson (qui prête sa voix au personnage) est non-négligeable, notamment dans la construction

de l'image de l'actrice comme objet du désir masculin (Riverin, 2020). Samantha devient dès lors une entité perçue comme féminine (Theodore et tous les autres personnages humains du film lui attribuent par ailleurs des pronoms féminins) et se retrouve placée dans une position qui correspond aux normes genrées associées à la construction sociale de la féminité, notamment en ce qui concerne la charge mentale : elle se charge d'organiser l'emploi du temps de Theodore et de classer ses courriels, et se rend disponible pour le reconforter à tout moment du jour et de la nuit. Comme le présente Kornhaber, Samantha n'est pas seulement une intelligence artificielle, mais également une figure romantique et maternelle féminine qui maintient le personnage masculin dans une position de contrôle (2017 : 11). *Her* est un exemple d'une généralité sur laquelle plusieurs chercheuses et chercheurs s'entendent : l'objectification des personnages cyborgs féminins est devenue un incontournable du cinéma de science-fiction *mainstream* (Conrad, 2011 ; Doane, 1999 ; Larue, 2021).

À l'inverse, les cyborgs qui appartiennent au genre masculin⁵⁰ ne sont souvent pas construits en suivant les mêmes oppositions binaires, et leur statut comme entité humaine/non-humaine n'est pas utilisé afin d'imposer ou d'accroître leur position d'altérité. Plutôt, les cyborgs masculins sont représentés de manière à supporter l'association entre masculinité, rationalité, technologie et science (Balsamo, 1999 : 147). L'intégration de caractéristiques technologiques, chez les cyborgs masculins, ne sert pas à les éloigner de leur position en tant qu'humains, mais sert plutôt à renforcer leur position de pouvoir, cette fois comme humains technologiquement avancés—ce qui s'oppose somme toute drastiquement à la façon dont les cyborgs féminins sont imaginés. À ce sujet, Balsamo écrit :

Il s'agit de dire que parce que notre imaginaire culturel aligne la masculinité et la rationalité à la technologie et à la science, les cyborgs qui se voient imposer le genre masculin échouent à défier de manière radicale la distinction qui existe entre humain et machine. Les cyborgs qui se voient imposer le genre féminin, au contraire, sont codifiés comme étant émotifs, sexuels et, souvent, naturellement maternels [...] La technologie n'est pas féminine, et la féminité n'est pas rationnelle [...] Les cyborgs féminins, même s'ils participent à défier la

⁵⁰ Dans le sens d'identité genrée.

relation entre technologie et féminité, perpétuent tout de même des stéréotypes genrés oppressifs. (149 ; traduction libre⁵¹)

Christine Cornea, dans son ouvrage *Figurations of the Cyborgs in Contemporary Science Fiction Novels and Film* (2005), présente une analyse plus détaillée de la construction de la masculinité à travers la figure du cyborg et affirme que les années 1980 marquent une période qui a délimité le maintien de stéréotypes genrés à travers la figure du cyborg, tout particulièrement dans le cinéma de science-fiction hollywoodien. Faisant le lien entre la période de Ronald Reagan (Président des États-Unis de 1981 à 1989) et l'anxiété sociale liée à une crainte de perte de masculinité, le cinéma de science-fiction des années 1980 témoigne d'une prolifération de l'hyper-masculinité, ce qui a conséquemment introduit une figure cyborg hyper-masculine et hyper-masculinisée⁵². Les héroïnes cyborgs, Cornea poursuit, sont également construites en opposition aux stéréotypes masculins ; même si elles sont techniquement perçues comme des héroïnes dans certains films, leurs personnages demeurent néanmoins construits de manière à renforcer la masculinité—et les caractéristiques associées à la masculinité hégémonique—dans sa position dominante, ce qui maintient les personnages féminins dans un rapport de force patriarcal (2005 : 282). Cornea reconnaît que cette construction de l'hyper-masculinité s'est également imposée au travers d'une différence raciale dans la construction des cyborgs au cinéma, une différence notamment marquée par les systèmes de pouvoir et de marginalisation dominants comme le racisme et le colonialisme. Ainsi, si les avancées et progrès technologiques sont plus souvent qu'autrement associés à la masculinité, il en est de même pour l'identité blanche. Dès lors, les rares personnages cyborgs noirs se retrouvent représentés comme étant *moins* technologiquement avancés que leurs comparses blancs (284). Les recherches sur la relation entre la figure du cyborg et les identités raciales demeurent moins nombreuses, mais certaines chercheuses et chercheurs ont tout de même noté que

⁵¹ Citation originale : “*This is to say that because our cultural imagination aligns masculinity and rationality with technology and science, male gendered cyborgs fail to radically challenge the distinction between human and machine. Female cyborgs, on the other hand, are culturally coded as emotional, sexual, and often, naturally maternal [...] Technology isn't feminine, and femininity isn't rational [...] Female cyborgs, while challenging the relationship between femaleness and technology, perpetuate oppressive gender stereotypes.*”

⁵² Voir également l'ouvrage de Susan Jeffords, *Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era* (1994).

l'anxiété sociale en regard aux différences raciales a effectivement eu un impact sur la construction des cyborgs à l'écran (Nishime, 2005).

2.2.4 Le futur, convention générique science-fictionnelle

Outre ces figures qui participent à la compréhension du genre de la science-fiction, le futur est une autre de ses conventions génériques canoniques, puisque la science-fiction est généralement perçue comme étant « futuriste » (Alonso, 2013 : 24), et les imaginations qui concernent le futur supportent des fonctions narratives, sociologiques et symboliques.

L'appréciation qui peut en être faite s'arrime à ce qu'Istvan Csicsery-Ronay Jr. qualifie d'« Histoire-future » (« *future history* ») : même si les récits de science-fiction sont futuristes et placés dans un espace-temps futur, ils construisent un futur *vis-à-vis* d'un présent et d'un passé connus de l'auteure ou de l'auteur (2008 : 76). La science-fiction ne prétend pas « prédire un certain futur » (« *to predict a future* ») mais offre plutôt une explication d'un « passé futur » (« *future past* » ; emphase dans le texte) (76). En d'autres mots, le genre de la science-fiction se rattache à un temps passé, tout particulièrement parce que la manière dont le futur y est construit le nécessite : même si la science-fiction se base sur l'imagination de futurs possibles, personne ne peut prétendre que le futur peut s'articuler « seulement en l'imaginant » (« *simply by imagining it* ») (77).

En effet, les récits de science-fiction dépendent de leur(s) contexte(s) extra-diégétique(s). Même ceux qui se détachent d'une manière flagrante d'une tentative de réalisme et donnent l'impression d'être les plus *fictifs* établissent néanmoins un rapprochement avec les contextes sociaux, culturels et historiques dans lesquels ils sont créés et consommés. Ces contextes peuvent également inclure : *le contexte générique de la science-fiction* (l'histoire du genre ; la construction sémantique, syntaxique, de même que sociologique des codes de la science-fiction ; certains personnages, récits et/ou éléments narratifs et esthétiques canoniques, etc.) ; *le contexte de la personne qui écrit une œuvre de science-fiction* (le contexte social, culturel, historique et/ou économique dans lequel elle se trouve ; ses connaissances par rapport au genre de la science-fiction, de même que sa maîtrise et son utilisation du genre ; etc.) ; *le contexte de réception de l'œuvre* (le contexte social, culturel, historique et/ou économique dans lequel se trouve la personne qui consomme l'œuvre ; ses attentes

vis-à-vis de l'œuvre ; ses connaissances, intérêts et son rapport à la science-fiction ; etc.) ; etc. De surcroît, la science-fiction s'attache inévitablement à la réalité—une réalité qui englobe le genre de la science-fiction, mais qui est également connue à la fois par la personne qui écrit/réalise/produit l'œuvre et celle qui la consomme par la suite.

La réalisatrice sud-africaine Jenna Bass insiste sur cet aspect :

Any fantastical or science fiction scenario you see, whether in a film or a book, is always a product of the society the writer has developed in. People's perceptions of the future say a lot about the present. That's what makes this such an interesting genre: no matter how crazy science fiction or fantasy films are, they're always saying something. (citée dans Bisschoff, 2020 : 5-6⁵³)

Csicsery-Ronay considère dès lors que les futurs imaginés par la science-fiction permettent de « négocier » (« mediate » ; emphase dans le texte) la relation qui existe entre un passé et un présent connus et l'imagination d'un potentiel futur (78). Le futur de la science-fiction n'existe donc pas vraiment, et la science-fiction, conséquemment, ne serait donc pas à propos du futur ; elle serait plutôt un « objet parabolique » (« parabolic object ») qui construit le futur comme une « extrapolation » (« extrapolation ») du passé et du présent (78) et qui « utilise le futur en tant que convention narrative présentant des distorsions du présent [et du passé] » (Delany, cité dans Csicsery-Ronay, 2008 : 78 ; traduction libre⁵⁴). En ce sens, la science-fiction se positionne dans une relation dialogique et analogique avec le passé et le présent, ce qui fait en sorte que, dans son imagination du futur, elle offre des analogies qui concordent avec le passé et le présent (78).

Irene Sanz Alonso considère également que l'imagination du futur tient toujours compte du présent et/ou du passé, et qu'il s'y crée une relation dans laquelle le futur, le présent et le passé sont

⁵³ Traduction libre : « Chaque récit fantastique ou de science-fiction auquel nous sommes confrontés, que ce soit dans un film ou un livre, est toujours un produit de la société au sein de laquelle l'auteur ou l'auteure a écrit son œuvre. Les perceptions que les gens ont du futur en dit beaucoup à propos du présent. C'est ce qui en fait un genre tellement intéressant : peu importe le degré de folie des films fantastiques ou de science-fiction, ils signifient toujours davantage. »

⁵⁴ Citation originale : “[Science fiction] uses the future as a narrative convention to present distortions of the present.”

« interconnectés » (« *interconnected* ») ; le futur est donc quasiment toujours à propos du présent et/ou du passé. Ce point l'amène par ailleurs à affirmer que les manières d'imaginer le futur peuvent être interprétées comme des réflexions de réalités sociales, culturelles et historiques actuelles et passées (2013 : 24-25). Le futur peut être vu comme « une façon de commenter activement sur la société et ses attitudes » (Patrick Parrinder, cité dans Alonso, 25 ; traduction libre⁵⁵).

Dans un article portant sur la construction du futur dans le cinéma de science-fiction, Karen Hurley (2008) établit que les images du futur proviennent majoritairement du cinéma hollywoodien et que la portée globale de l'industrie hollywoodienne a contribué à forger, diffuser et universaliser une vision unique et dominante du futur. Ainsi, l'hégémonie hollywoodienne délimite le futur—tel que présenté dans ses films—comme *universal*, et les valeurs qui y sont liées deviennent perçues et établies comme universelles (354) ; dès lors, le futur se construit sur des valeurs sociales correspond à la société étatsunienne au sein de laquelle sont créés les films de science-fiction hollywoodiens. Il s'y présente une « vision singulière » (« *singular vision* »), laquelle définit le futur comme étant étatsunien (ou, du moins, occidental), masculin, blanc et hétéronormatif (347). Qui plus est, le futur dans la science-fiction s'est historiquement et traditionnellement dessiné en relation avec la conquête du héros, dans la mesure où le futur s'est construit selon l'idée que l'ordre social normatif doit être maintenu et que le succès du héros (étatsunien, masculin, blanc et hétéronormatif) est la seule manière de triompher sur l'Autre et donc, de retourner à cet ordre social, ou à cette normativité, du début. Il s'est ainsi construit une vision du futur dans laquelle les valeurs de la société étatsunienne (notamment en regard aux identités genrées, sexuées et raciales) sont maintenues et préservées.

Ceci détermine le futur comme une ligne droite qui ne dévie pas de la trajectoire linéaire et à travers laquelle les structures de pouvoir et de marginalisation sont répétées (Henton, 2008 ; Milojević et Inayatullah, 2003). À ce sujet, De Witt Douglas Kilgore constate que le futur dans la science-fiction donne par ailleurs l'impression d'être « ahistorique » (« *ahistorical* ») (cité dans Anderson, E.K., 2016 : 195) : le futur est construit sur une vision hégémonique de l'histoire, ce qui fait en sorte qu'il tend à être perçu comme une continuation du passé. Ainsi, un passé oppressif/oppressant

⁵⁵ Citation originale : “[...] *a source of active commentary upon society and its attitudes.*”

produira un futur oppressif/oppressant. Il est possible de constater que les systèmes de pouvoir et de marginalisation ont favorisé l'émergence et la continuité d'une seule et même version de l'Histoire, ce qui participe à maintenir un futur *stable* et, qui plus est, *final*. Pour l'auteur de science-fiction Steven Barnes, cette construction d'un futur stable et final est un processus raciste, colonial et patriarcal, parce qu'elle maintient ces structures de pouvoir et de marginalisation en place et exclut les personnes racisées, les femmes et, je rajoute, les personnes issues des communautés LGBTQIA+ du futur (2008 ; voir également Bachran, 2016 ; Barr, 2008 ; Grewell, 2001 ; Hanchey, 2020b ; Hardy, 2015 ; Kim, 2017 ; Morrison, 2017 ; Nyong'o, 2019).

2.3 Conclusion du chapitre

De surcroît, les conventions du genre de la science-fiction prennent une valeur sociologique et idéologique, permettant ainsi à la science-fiction de se former en tant qu'espace symbolique construit en concordance avec les oppositions binaires qui émergent des systèmes comme le patriarcat, l'hétéronormativité, le racisme et le colonialisme. Le héros science-fictionnel se construit donc en suivant l'idée d'un humain qui correspond aux identités normatives : ce héros est blanc, masculin, cisgenre, présumé hétérosexuel et occidental (Bedford, 2014 ; Bisschoff, 2020 ; Carrasco, 2006 ; Carrasco *et al.*, 2015 ; carrington, 2016 ; Colmon, 2017 ; Erigha, 2016 ; Fournout, 2012 ; Hanchey, 2020b ; Hasslet-Forest, 2014 ; Karkulehto *et al.*, 2019 ; Kim, 2017 ; Kwan, 2007 ; Lavender III, 2011 ; Merrick, 2009 ; Swarbrick, 2020 ; Telotte, 2001 ; Ungaro, 2005 ; Womack, 2013). De même, la construction de cet Autre auquel s'oppose le héros émerge également d'oppositions binaires ; si le héros science-fictionnel est un personnage dont les caractéristiques s'arriment aux identités normatives et dominantes, l'Autre tend à représenter les identités qui, au sein des oppositions binaires, sont perçues comme *non-normatives* et marginalisées : les identités racisées, les identités genrées féminines ou non-binaires, les identités queer et/ou les identités non-occidentales (Alonso, 2013 ; Bahng, 2009 ; Bedford, 2014 ; Calvin, 2012 ; da Silva, 2010 ; George et Piva, 2012 ; Gilarek, 2012 ; Hurley, 2008 ; Kim, 2017 ; Lavender III, 2011 ; Nama, 2008 ; Osterweil, 2014 ; van Veen, 2013 ; Womack, 2013). Il en va de même pour la construction narrative des récits science-fictionnels, lesquels sont majoritairement décrits comme « futuristes ». De manière générale, la science-fiction construit son rapport au futur *vis-à-vis* d'un présent et d'un passé connus de l'auteure ou de l'auteur (Csicsery-Ronay Jr., 2008 : 76),

et ce futur reproduit souvent les valeurs sociales normatives qui émergent des systèmes dominants de pouvoir et de marginalisation (Alonso, 2013 ; Bachran, 2016 ; Barr, 2008 ; Grewell, 2001 ; Hanchey, 2020b ; Hardy, 2015 ; Henton, 2008 ; Hurley, 2008 ; Kim, 2017 ; Milojević et Inayatullah, 2003 ; Morrison, 2017 ; Nyong'o, 2019). Le futur se construit selon l'idée que l'ordre social doit être maintenu et que le succès du héros (étatsunien, masculin, blanc et hétéronormatif) est la seule manière de triompher sur l'Autre et donc, de retourner à l'ordre social initial. Ainsi se présente une vision du futur dans laquelle les valeurs de la société étatsunienne (notamment en regard aux identités genrées, sexuées et raciales) sont maintenues et préservées.

Conséquemment, l'espace qu'est la science-fiction est un espace construit, mais construit à partir et à l'intérieur de structures de pouvoir (notamment en regard aux identités raciales, genrées et sexuées) qui régissent la valeur sociologique et idéologique attribuée aux codes et conventions du genre. Cet espace existe par ailleurs dans la mise en relation entre les éléments sémantiques, les éléments syntaxiques, de même que leurs contextes extra-diégétiques. Ces contextes extra-diégétiques sont régis par des structures de pouvoir qui ont, ensuite, des répercussions sur les éléments narratifs et esthétiques d'un film. En considérant, à la fois, la conceptualisation de la science-fiction selon l'approche d'Altman et la reconnaissance des structures sociales dans la construction des codes, il apparaît donc que l'espace générique qu'est la science-fiction se construit à partir de conventions [1.] qui dominant et apparaissent canoniques au genre, [2.] qui sont construites selon des oppositions binaires semblables à celles à partir desquelles sont délimitées des structures de pouvoir et de marginalisation, [3.] qui reflètent les impacts de ces structures (comme le patriarcat, l'hétéronormativité, le racisme et le colonialisme) sur la science-fiction, et [4.] qui participent à maintenir la science-fiction au sein de ces mêmes systèmes. Certes, le cinéma de science-fiction—surtout, *mainstream*—peut participer à reproduire et maintenir certaines idéologies normatives, mais, comme il sera détaillé dans le chapitre suivant, il se trouve également des œuvres de science-fiction qui défient ceci.

CHAPITRE 3
PROBLÉMATIQUE DE LA RECHERCHE, PARTIE 2
POURQUOI S'INTÉRESSER À LA SCIENCE-FICTION

These places of possibility within ourselves are dark because they are ancient and hidden; they have survived and grown strong through darkness. Within these deep places, each one of us holds an incredible reserve of creativity and power, of unexamined and unrecorded emotion and feeling. The woman's place of power within each of us is neither white nor surface; it is dark, it is ancient, and it is deep.

—Audre Lorde

Dans le chapitre précédent, la science-fiction a été présentée comme un genre cinématographique qui s'inscrit au sein de structures sociales existantes, lesquelles ont une influence directe sur l'espace générique qu'est la science-fiction. Or, avec les années, la science-fiction s'est également révélée comme un espace pouvant donner lieu à des revendications féministes, postcoloniales et, dans certains cas, queer, notamment dans la réappropriation et la redéfinition de certains de ses codes génériques, de même que dans l'objectif de construire des représentations—par exemple, genrées, sexuées et raciales—plus inclusives ; ces représentations dérogent des conventions binaires traditionnellement associées à la science-fiction et invitent à des expériences cinématographiques qui peuvent s'opposer aux expériences normatives construites par et dans le genre.

Dans ce chapitre, je poursuis la présentation de la problématique de ma recherche : j'examine plutôt les raisons qui font de la science-fiction un objet de recherche pertinent pouvant être observé d'une perspective féministe et postcoloniale, en portant attention au potentiel transformatif des genres cinématographiques, soit que les genres cinématographiques s'adaptent aux changements culturels, sociaux et historiques auxquels ils sont confrontés et, donc, sont en constant processus de « création » (Moine, 2008 : 132). J'ajoute que l'Afrofuturisme a participé—et participe encore—à cette *création* du genre de la science-fiction et offre la possibilité de (re)penser les structures de pouvoir (notamment en regard aux oppressions genrées, sexuées, sexuelles, raciales, de même que par rapport à l'histoire de l'esclavagisme et du colonialisme) qui ont eu un impact sur les conventions génériques de la science-fiction. En effet, plusieurs œuvres science-fictionnelles, tout comme afrofuturistes, témoignent du potentiel subversif qu'offre le genre de la science-fiction :

construire des figures héroïques plus inclusives qui défient la figure statique du héros *mainstream*, mobiliser des figures de l'Autre (comme les aliens, robots, cyborgs et autres entités non-humaines) de manière à déconstruire les représentations basées sur la conception de l'altérité et/ou imaginer des futurs qui divergent de la finalité linéaire (Hurley, 2008 : 346 ; Milojevic et Inayatullah, 2003 : 493).

3.1 Possibilités subversives

Même s'il existe des conventions (sociales, culturelles, historiques et cinématographiques) préexistantes qui ont participé, et continuent de participer, à la construction de la science-fiction en tant que genre cinématographique, les genres sont en constant processus de « recréation » ; c'est-à-dire, le genre « adapte [ses conventions] de manière spécifique, déforme et recrée, et à la faveur de changements historiques, eux aussi culturels et cinématographiques » (Moine, 2008 : 132). Une affirmation qui rejoint la pensée de Lizelle Bisschoff, qui voit la science-fiction comme un processus discursif par et à travers lequel confronter des enjeux du passé, du présent et (potentiellement) du futur (2020 : 6) ; ou celle d'Istvan Csicsery-Ronay Jr., pour qui les éléments de la science-fiction peuvent amener à réfléchir à la « concevabilité » (« *conceivability* ») d'un futur potentiel et transformé (1991 : 387-388). Autrement dit, il existe dans la science-fiction une relation entre les conceptions imaginaires de la fiction et les réalités et enjeux sociaux, culturels et historiques qui participent à transformer le futur (voir Carstens et Roberts, 2009). Ainsi, le genre de la science-fiction s'est, avec les années, élargi en faisant davantage de place aux femmes, aux personnes racisées et aux personnes issues des communautés LGBTQIA+ (Anderson, E.K, 2016 ; Mowdy, 2017).

Il est impératif de favoriser une approche de la science-fiction qui soit ouverte sur les contextes dans lesquels les films non seulement émergent mais se transforment ; une approche qui rend compte des genres cinématographiques « dans leur continuité historique », soit par exemple, en reconnaissant un rapprochement entre certains changements sociaux, culturels, historiques et cinématographiques auxquels se retrouvent confrontés les éléments génériques et les manières (esthétiques, narratives et/ou symboliques) par lesquelles de nouveaux éléments syntaxiques et/ou sémantiques peuvent s'insérer dans la (re)définition du genre (Moine, 2008 : 59). Cette

considération pour le changement et la transformation introduit la possibilité que les genres cinématographiques—ici, la science-fiction—puissent être des espaces subversifs et, dès lors, provoquer des expériences cinématographiques qui s’opposent au caractère normatif des conceptions génériques dites *mainstream*.

L’Afrofuturisme rend compte de cette *possibilité* : dans son utilisation et sa réinterprétation de certaines des conventions de la science-fiction, le cinéma afrofuturiste peut être un espace générique subversif. Amina McKenna Ibrahim, dans *Radical Re-Envisioning: Ancient Egypt, Afrofuturism, and FKA Twigs* (2015), conçoit d’ailleurs l’Afrofuturisme comme un *espace de résistance*. Une affirmation qui correspond à l’appréciation qu’en fait Adilifu Nama dans *Black Space* (2008) : l’Afrofuturisme a réussi à créer, à travers l’utilisation d’éléments génériques de la science-fiction, un espace dans lequel s’articule ce qu’il appelle une « esthétique racialisée » (« *racialized aesthetics* ») et à travers lequel les idées fixes et préconçues en regard aux identités et subjectivités des personnes noires établies dans le cinéma de science-fiction *mainstream* sont déstabilisées (163 ; voir aussi Henton, 2008). Ainsi, le cinéma afrofuturiste permet de modifier et transformer les conventions génériques de la science-fiction, associées à la science-fiction *mainstream*, et de changer les manières idéologiques par lesquelles la science-fiction a traditionnellement et historiquement été définie (Barr, 2008 : xv).

Pour Constance Penley (1991), les structures patriarcales, hétéronormatives, racistes et coloniales ont intensifié la représentation des différences dans le cinéma de science-fiction, mais ont également, avec les années, offert des moyens aux personnes marginalisées—de par leurs identités genrées, sexuées et/ou raciales—d’investiguer les représentations faites dans les films. Penley souligne que le cinéma de science-fiction—sans être spécifique à l’Afrofuturisme—peut ainsi devenir un espace subversif, lorsque ses codes génériques (par exemple, les images de l’homme humain, blanc, hétéronormatif en tant qu’héros combattant une entité Autre) sont utilisés et réécrits de manière à devenir plus inclusifs. Un de ces moyens passe par la déconstruction et la reconstruction de ce qui compte, dans les récits de science-fiction, comme *humain*. Cette déconstruction et cette reconstruction permettent de présenter les traitements subis par l’Autre, d’explorer les formes d’oppression auxquelles il a été et est soumis, et de célébrer l’altérité comme une source de changement (Peter Barry, cité dans Alonso, 2013 : 42). Helen Merrick renchérit : les

aliens, les robots, les cyborgs et les autres personnages non-humains de la science-fiction peuvent être travaillés de manière à construire des métaphores qui participent à déconstruire non seulement la question de l'altérité, mais également les formes d'anxiétés sociales, culturelles et historiques qui ont poussé cet Autre dans sa position d'altérité (citée dans Alonso, 2013 : 44). Ces figures deviennent des moyens par lesquels repenser et reformuler les frontières établies par les oppositions binaires à travers lesquelles se sont forgés les codes de la science-fiction, par exemple par rapport aux oppositions entre Homme/Femme, Personnes blanches/Personnes de couleur, Hétéronormativité/Identités queer.

3.1.1 Perspectives féministes

En 1995, la chercheuse Robin Roberts affirmait dans « It's Still Science Fiction: Strategies of Feminist Science Fiction Criticism », devoir (encore) justifier la pertinence d'étudier la science-fiction d'une perspective féministe et répondre à la question suivante : « avons-nous réellement besoin d'un autre livre à propos de la science-fiction et le féminisme ? » (« *Do we really need yet another book on science fiction and feminism?* ») Roberts a largement écrit sur le rapport entre science-fiction et études féministes⁵⁶ et le fait que cette question puisse lui avoir été posée au milieu des années 90—alors que le sujet de la science-fiction d'une perspective féministe était encore relativement récent—témoigne de la problématique de la place des femmes au sein du genre. En effet, les ouvrages consultés au courant de ma recherche documentaire m'indiquent qu'il ne se pose pas ce type de question lorsque les travaux ne portent que sur la science-fiction (sans mettre l'emphase sur la question du *féminisme*) ; pourtant, les travaux et recherches sur la science-fiction regorgent d'études sur les canons *masculinistes* sans avoir à défendre leurs choix (autre que de dire que ces films sont des références du cinéma de science-fiction). Par ailleurs, les nombreuses sources existant au sein de la relation entre les études sur la science-fiction et les études féministes⁵⁷

⁵⁶ Voir notamment *A New Species: Gender and Science in Science Fiction* (Robin Roberts, 1993) et *Sexual Generations: 'Star Trek: The New Generation' and Gender* (Robin Roberts, 1999).

⁵⁷ Voir notamment les références suivantes : *Close Encounters: Film, Feminism, and Science Fiction* (Constance Penley, 1991) ; *Lost in Space: Probing Feminist Science Fiction and Beyond* (Marleen Barr, 1993) ; *A New Species: Gender and Science in Science Fiction* (Robin Roberts, 1993) ; *Aliens and Others: Science Fiction, Feminism and Postmodernism* (Jenny Wolmark, 1994) ; *Utopian and Science Fiction by Women: Worlds of Difference* (Jane L.

et les recherches menées par des chercheuses renommées en études cinématographiques et/ou études féministes (dont Marleen Barr, Veronica Hollinger, Constance Penley ou Jenny Wolmark) démontrent l'intérêt de s'intéresser à la science-fiction d'une perspective féministe. Près de trente années plus tard, il me semble que l'intérêt et la pertinence de s'y attarder demeurent.

Les perspectives féministes qui s'arriment à la science-fiction permettent aux auteures et auteurs d'explorer les structures sociales patriarcales qui ont régi les codes de la science-fiction et, conséquemment, il devient possible de construire des systèmes sociaux fictifs alternatifs à ces structures patriarcales : réimaginer les rôles et normes genrés et l'existence même d'identités genrées ; déconstruire les considérations hétéronormatives ; repenser différents modes de reproduction (entre humains ou aliens, ou par les avancements technologiques) ; imaginer des sexualités variées et fluides (entre humains, entités aliens, animales, ou naturelles, ou par l'inclusion de diverses technologies) ; etc. Ultimement, il s'y exerce une pratique qui vise à redéfinir les conventions d'une science-fiction dite *masculine* et normative et d'une science-fiction dite *féministe* et qui puisse être queer (Calvin, 2012 : 5). L'intégration de perspectives féministes et queer a permis de mettre de l'avant sur la construction sociale des identités et des normes genrées—ce qui ne se faisait pas dans les récits de science-fiction dits normatifs—et qui fait que le rapport entre les études féministes et la science-fiction est probablement le plus important développement en science-fiction depuis les années 1970 (Wolmark, 2005 : 156).

Marleen Barr est de celles et ceux qui voient un intérêt de recherche pour le lien entre les études féministes et la science-fiction, et une large portion de ses publications porte d'ailleurs sur le sujet, qu'elle a conceptualisé en tant que « fabulation » (1992, 1993, 2005, 2008 ; voir aussi Gilarek, 2012 ; Hollinger, 1993⁵⁸). Pour Barr, la fabulation propose d'examiner tout particulièrement le cinéma de science-fiction qui s'intéresse à rendre compte des connotations sociales genrées et sexuées existant au sein des œuvres. Autrement dit, la fabulation devient une perspective de

Donawerth and Carol A. Kolmerten, 1994) ; *Cybersexualities: A Reader on Feminist Theory, Cyborgs, and Cyberspace* (Jenny Wolmark, 1999) ; *Decoding Gender in Science Fiction* (Brian Attebery, 2002) ; *Galactic Suburbia: Recovering Women's Science Fiction* (Lisa Yaszek, 2008) et *The Secret Feminist Cabal: A Cultural History of Science Fiction Feminisms* (Helen Merrick, 2009)

⁵⁸ Sur la notion de fabulation développée par Marleen Barr.

recherche servant à « augmenter » la science-fiction dite normative en apposant désormais le focus sur les normes genrées et sexuées qui ont délimité ses codes (2005 : 143). Les œuvres qui incluent des perspectives féministes réenvisagent les structures patriarcales et/ou hétéronormatives, imaginent des alternatives à leurs normes et, ainsi, démontrent le rôle important de la fiction en tant que « catalyseur de changement social » (« *catalyst for social change* ») (142). Barr a comme objectif de se pencher sur la place des hommes au sein des structures normatives qui régissent les structures sociales, culturelles, historiques et cinématographiques. Du même coup, elle souhaite envisager de nouvelles avenues théoriques, pratiques et créatives pour les individus, notamment les femmes, qui ont, et font encore, l'expérience des impacts des formes de l'oppression patriarcale et hétéronormative. La fabulation devient un moyen de rendre compte du caractère sexiste et oppressant de certaines conventions de la science-fiction et de considérer les œuvres intégrant des perspectives féministes comme « métafiction » ; c'est-à-dire, des œuvres qui participent à réinventer les canons établis de la science-fiction de manière à réinventer les normes genrées (2005 : 146), et qu'elle qualifie de « fictions à propos de la fiction patriarcale qui démasquent la fictionnalité du patriarcat » (144 ; traduction libre⁵⁹). En d'autres mots,

la fabulation féministe inclut la fiction spéculative féministe et les œuvres *mainstream* féministes [peu importe l'identité genrée de l'auteure ou de l'auteur]. La fabulation féministe est une fiction féministe qui nous offre un monde clairement et radicalement séparé du monde patriarcal que nous connaissons, et qui pourtant se retourne pour confronter ce monde patriarcal connu par une quelconque façon féministe. (2005 : 145 ; traduction libre⁶⁰)

La fabulation met ainsi de l'avant les constructions sociales et culturelles des genres⁶¹ et des identités genrées. Plus précisément, il s'agit de reconnaître la pertinence de s'attarder à la science-fiction en tant qu'outil permettant de prendre conscience de la manière dont fonctionnent les

⁵⁹ Citation originale : “[...] *feminist SF writers create metafiction, fiction about patriarchal fiction, to unmask the fictionality of patriarchy.*”

⁶⁰ Citation originale : “*Feminist fabulation includes feminist speculative fiction and feminist mainstream works (which may or may not routinely be categorized as postmodern literature) authored by both women and men [...] Feminist fabulation is feminist fiction that offers us a world clearly and radically discontinuous from the patriarchal one we know, yet returns to confront that patriarchal world in some feminist cognitive way.*”

⁶¹ Au sens d'identité genrée et non au sens de « genre cinématographique ».

structures patriarcales et des façons dont les femmes et autres personnes opprimées par les structures patriarcales y trouvent leur place en société. Les personnes écrivant sur la science-fiction et qui choisissent de se pencher sur les perspectives féministes qu'elle offre semblent par ailleurs avoir comme objectif de concevoir le genre cinématographique de la science-fiction comme un potentiel dans la construction de systèmes sociaux alternatifs ; dans ceux-ci, il devient possible de réimaginer les normes genrées, de redéfinir les interprétations liées aux sexualités et identités sexuées et d'intégrer des discours plus inclusifs—dans lesquels les femmes participent—aux progrès et avancées technologiques (Barr, 1992, 1993, 2005).

Les perspectives féministes au sein de certaines œuvres de science-fiction permettent de centraliser, au sein des récits, les expériences des femmes et d'imaginer des alternatives (utopiques ou dystopiques) au patriarcat (Bisschoff, 2020). Au travers des perspectives féministes, le patriarcat devient souvent l'Autre—soit la catastrophe qui s'oppose à l'humanité—, ce qui participe à se réappropriier et à renverser la notion normative de la femme comme figure *autre* ou *alien* (*ibid.*) Le film écossais *Under the Skin* (Jonathan Glazer, 2013) peut être vu comme un exemple d'un film de science-fiction dans lequel la notion de la femme comme alien est réappropriée afin de rendre le patriarcat visible. *Under the Skin* raconte l'histoire d'un alien sans-nom, joué par l'actrice étatsunienne Scarlett Johansson, qui se retrouve sur Terre dans le but—laissé peu expliqué—de séduire des hommes pour, ensuite, leur enlever leur enveloppe corporelle (soit, leur peau). Son statut en tant qu'alien—et donc, *non-humaine*—la place automatiquement dans une position où elle est rendue *Autre* de par son intégration au monde humain, auquel elle n'appartient pas. D'autant plus que son corps—considéré de manière normative—a une allure physique humaine genrée (le corps de Scarlett Johansson) et est perçu par les personnages qu'elle rencontre comme féminin (voir Figure 3.1).

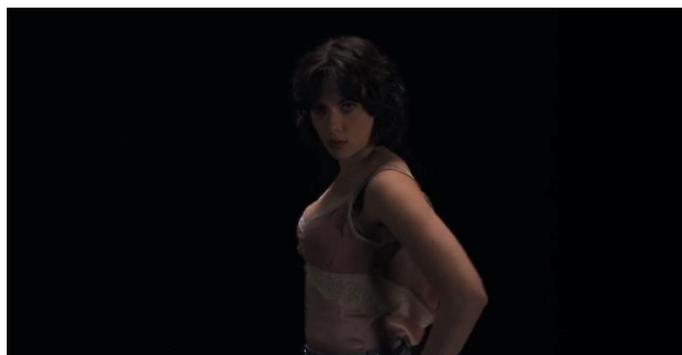


Figure 3.1 Image du film *Under the Skin*. Capture d'écran, DVD.

Le corps de l'Alien (00:20:32). Même si le personnage est non-humain, il est joué par l'actrice Scarlett Johansson et prend donc les traits physiques d'une femme humaine, cisgenre et qui répond aux standards.

Elle est également rendue *autre* de par le statut social qu'elle occupe dans l'espace patriarcal. Pour Ara Osterweil, qui a écrit sur la réappropriation de la figure de l'alien dans *Under the Skin*, être—ou être perçue en tant que—femme signifie automatiquement être *alien* (« *to be female is to be alien* ») (2014 : 44). Elle ajoute que la figure de l'alien est devenue, avec l'intégration des perspectives féministes au sein de divers récits de science-fiction, une manière fictive et allégorique de rendre compte des normes sociales genrées établies par les structures patriarcales, soit que les femmes, dans les sociétés patriarcales, ont implicitement été étiquetées comme *alien*. Ceci dit, le caractère subversif d'*Under the Skin* réside dans la manière dont la figure de l'alien participe à rétablir un regard qui renverse le regard patriarcal généralement associé à la construction de codes génériques. Les espaces filmiques sont souvent, encore aujourd'hui, contrôlés par ce regard patriarcal, et les personnages féminins qui existent à l'intérieur de ces espaces le sont donc aussi. Ainsi, il devient possible de voir, dans l'intégration des études féministes, une manière de s'y opposer et, conséquemment, d'établir la construction d'un regard féminin⁶², où ce dernier devient une forme de résistance active en regard aux structures sociales et cinématographiques patriarcales. Dans *Under the Skin*, le regard de l'Alien domine. En effet, de nombreux plans subjectifs sont inclus (voir Figure 3.2), revendiquant une perspective à travers laquelle le regard prédateur de l'Alien à la recherche de ses prochaines victimes est *imposé* à ses spectatrices et spectateurs. Un

⁶² Voir *She Wants It: Desire, Power, and Toppling the Patriarchy* (Joey Soloway, 2018), dans lequel Soloway explore l'importance des normes genrées et sexuées dans la construction des images visuelles et narratives, et « 'Chick Flicks' as Feminist Text: The Appropriation of the Male Gaze in *Thelma & Louise* » (Brenda Cooper, 2000), dans lequel Cooper analyse la notion du « regard féminin » à travers l'œuvre *Thelma & Louise* (Ridley Scott, 1991).

regard, pour Osterweil, qui renverse les structures de pouvoir normalement associées au regard masculin (et patriarcal) et qui permet aux femmes de retourner un regard porteur de désir—ici, fatal (47). Ainsi, l'Alien n'est plus l'objet passif d'un regard masculin et patriarcal, mais le sujet actif qui regarde et impose son regard. Cette transformation démontre que les codes normatifs de la science-fiction peuvent être renversés et réappropriés de manière à instaurer une perspective féministe.



Figure 3.2 Le regard subjectif de l'Alien dans *Under the Skin*. Capture d'écran, DVD.

Exemple d'un des nombreux plans subjectifs utilisés dans *Under the Skin* (00:12:56) afin d'imposer aux spectatrices et spectateurs le regard de l'Alien, qui circule dans les rues de Glasgow à la recherche de sa prochaine victime, toujours un homme. À travers ceci, les rôles conventionnellement assignés au héros masculin et à l'Autre non-humain se retrouvent, d'une certaine manière, déstabilisés : les hommes deviennent l'objet passif du regard de l'Alien, qui les objectifie en potentielles victimes, et l'Alien devient le personnage porteur de ce regard *objectifiant*, historiquement masculin.

Or, il importe néanmoins de ne pas apposer à cette notion de *regard* une perspective féministe qui soit monolithique, sans reconnaissance des divers contextes sociaux, culturels et historiques influant sur la construction et la compréhension des représentations cinématographiques genrées. Pour Lizelle Bisschoff (2020), qui a écrit sur les perspectives féministes dans les cinémas de science-fiction africains, il faut faire attention à la manière de transposer les approches de ce regard patriarcal et de « regard féminin » aux autres environnements sociaux et culturels, comme par exemple pour les cinémas issus du continent africain. Elle avise de ne pas tomber dans la recherche d'un universalisme ou de ne pas tenter d'universaliser les paramètres de la pensée féministe occidentale et d'utiliser une approche qui serait dès lors *ahistorique* du rapport entre études cinématographiques, études féministes et le « regard » au cinéma, puisque cela pourrait mener à une lecture des femmes et des personnages féminins qui ne serait pas représentative de la diversité

et de la multiplicité des expériences vécues. Bisschoff reconnaît pourtant qu'il existe tout de même des « parallèles utiles » (« *productive parallels* ») entre les perspectives critiques offertes par les études féministes et cinématographiques—d'où ont émergé les discussions sur le regard—et les processus de « subjectivation » (« *from object to subject* ») des personnages féminins dans la science-fiction issue des cultures visuelles africaines et afro-diasporiques (2020 : 2).

Il devient également impératif de reconnaître que, même si l'adoption de perspectives féministes participe à la reconnaissance du caractère subversif de certaines œuvres de science-fiction, le cinéma de science-fiction demeure blanc. Autrement dit, au cinéma, les subversions féministes des codes génériques de la science-fiction et les renversements de l'Autre—établi comme *autre* de par les normes genrées—continuent de proposer des représentations qui demeurent blanches (voir Kuhn, 1990, 1999 ; Penley, 1991).

La journaliste Olivia Truffaut-Wong a rédigé, pour le magazine *Bustle*, en 2017, une liste des films de science-fiction qu'elle considère comme étant « les plus féministes de l'Histoire ». La liste, intitulée, « *The 17 Most Feminist Sci-Fi Movies Ever* », compte dix-sept films. Parmi ceux-ci, quinze films ont un personnage féminin principal qui est blanc : *10 Cloverfield Lane* (Dan Trachtenberg, 2016), *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Aliens* (Ridley Scott, 1986), *Arrival* (Denis Villeneuve, 2016), *Edge of Tomorrow* (Doug Liman, 2014), *Ex Machina* (Alex Garland, 2014), *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013), *Her* (Spike Jonze, 2014), *Mad Max: Fury Road* (George Miller, 2015), *Prometheus* (Ridley Scott, 2012), *Star Wars: The Force Awakens* (J.J. Abrams, 2015), *Terminator 2: Judgment Day* (James Cameron, 1991), *The Hunger Games* (Gary Ross, 2012), *The Stepford Wives* (Frank Oz, 2004) et *Under the Skin* (Jonathan Glazer, 2013). Seulement deux films ont un personnage féminin principal qui n'est pas blanc : *Advantageous* (Jennifer Phang, 2015), le seul film de la liste à avoir été réalisé par une femme, a comme personnage principal une femme américano-asiatique, et *Avatar* (James Cameron, 2009), même si son inclusion même dans la liste peut, à mon avis, facilement être débattue, a un de ses personnages principaux (celui de l'alien) joué par Zoe Saldana, une actrice afro-américaine.

De son côté, la journaliste Sarah Crocker (2017) s'est prêtée à un exercice semblable et a dressé une liste des vingt meilleurs films de science-fiction ayant un personnage féminin. Quinze films

ont un personnage féminin blanc : *10 Cloverfield Lane* (Dan Trachtenberg, 2016), *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Arrival* (Denis Villeneuve, 2016), *Contact* (Robert Zemeckis, 1997), *Edge of Tomorrow* (Doug Liman, 2014), *Ex Machina* (Alex Garland, 2014), *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013), *Her* (Spike Jonze, 2014), *Mad Max: Fury Road* (George Miller, 2015), *Star Wars: A New Hope* (George Lucas, 1977), *Star Wars: Rogue One* (Gareth Edwards, 2016), *The Hunger Games* (Gary Ross, 2012), *The Matrix* (Lily et Lana Wachowski, 1999), *The Terminator* (James Cameron, 1984) et *The X-Files* (Rob Bowman, 1998). Des films restants, quatre sont des films d'animation : *Futurama* (Dwayne Carey-Hill, 2007), *Nausicaä and the Valley of the Wind* (Hayao Miyazaki, 1984), *Paprika* (Satoshi Kon, 2006) et *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008). *Advantageous* (Jennifer Phang, 2015) est le seul film qui ne présente pas un personnage féminin blanc, et demeure le seul film à avoir été réalisé par une femme.

Des listes comme celles présentées sont nombreuses, et ce sont souvent les mêmes films qui reviennent d'une liste à une autre, avec la présence, dans certaines, des films *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)—un film réalisé par un réalisateur masculin et dont tous les personnages féminins sont blancs—et *Annihilation* (Alex Garland, 2018)—réalisé par un homme et dont le personnage principal est joué par Natalie Portman, une actrice blanche d'origine israélienne, et qui inclut, dans ses personnages principaux, des rôles joués par Gina Rodriguez, une actrice d'origine portoricaine, et Tessa Thompson, une actrice afro-américaine. Même s'il ne s'agit pas de listes offrant un portrait exhaustif et une méthodologie rigoureuse, il n'en demeure pas moins que les conclusions qu'il est possible d'en tirer sont pertinentes : la science-fiction est un genre, comme l'affirme Marleen Barr, ayant longtemps et souvent exclu, dans ses personnages principaux, les femmes et les personnes racisées, et tout particulièrement les femmes racisées (2008 : xv).

De surcroît, il est primordial d'intégrer aux études sur la science-fiction des perspectives d'analyse qui renvoient aux études considérant les identités raciales et intersectionnelles. La construction de discours coloniaux et racistes se retrouvent dans les représentations génériques de la science-fiction, notamment dans l'opposition binaire établissant le colonisateur (ou la personne blanche) en tant que « soi » et l'individu colonisé (ou la personne racisée) en tant qu'« Autre », ceci renvoyant également au processus d'oppositions binaires par lequel certains codes génériques détiennent une valeur symbolique (Melzer, 2006). Il est nécessaire d'appréhender la science-fiction

et les études sur la science-fiction de manière à reconceptualiser une science-fiction laquelle rend compte des intersections existant entre les identités genrées, sexuées et raciales (voir Barr, 2008).

À ce sujet, Ruth Salvaggio (1984), qui a écrit sur la construction d'héroïnes féminines noires dans l'œuvre de l'auteure Octavia E. Butler, mentionne que l'œuvre de Butler est un exemple d'une science-fiction qui tient compte de ces intersections et donc, qui doit être lue et analysée à partir de perspectives féministes reconnaissant les impacts des formes oppressions existant par rapport aux identités raciales. Elle écrit :

Dans un sens, la science-fiction d'Octavia E. Butler fait partie d'un nouveau scénario [créé par la science-fiction féministe], dans lequel prônent des protagonistes féminines qui façonnent le cours des événements sociaux. Pourtant, dans un autre sens, ce que Butler a à offrir est quelque chose de différent. Ses héroïnes sont des femmes noires qui habitent des sociétés racialement mixtes. Inévitablement, les situations que ces femmes confrontent impliquent des interactions dynamiques entre les identités de genre et de race qui prennent forme dans des mondes futuristes. (78 ; traduction libre⁶³)

Ainsi, s'il est possible d'apprécier la science-fiction avec à l'esprit une perspective féministe, il importe néanmoins d'insister sur le fait que la figure de l'Autre n'a historiquement pas seulement servi à représenter l'altérité construite par les identités genrées et vécue principalement par les femmes, mais a en outre servi à représenter l'altérité construite par les identités raciales et, surtout, par les contextes (post et néo)coloniaux (Calvin, 2012).

3.1.2 Décoloniser la science-fiction

Le genre de la science-fiction peut dès lors être étudié en mobilisant également des perspectives d'analyse postcoloniales (Calvin, 2012 ; Kim, 2017). En effet, Alexander Meireles da Silva (2010) a écrit sur le rapport entre les études postcoloniales et la science-fiction africaine, et il aborde l'importance que peuvent prendre les récits fictionnels dans des pays ou des régions auparavant dominés par un pouvoir colonial. Il affirme que, pour les œuvres de science-fiction, le recours à la

⁶³ Citation originale : *“In a sense, Octavia Butler’s science fiction is a part of the new scenario [created by feminist science fiction], featuring strong female protagonists who shape the course of social events. Yet in another sense, what Butler has to offer is something very different. Her heroines are black women who inhabit racially mixed societies. Inevitably, the situations these women confront involve the dynamic interplay of race and sex in futuristic world.”*

science-fiction—ou d'éléments qui lui sont associés—dans certaines œuvres qualifiées de postcoloniales a ainsi permis de prendre possession d'éléments génériques populaires et de les renverser de leurs représentations et symboliques canoniques, afin de promouvoir une position critique contre le *statu quo* imposé aux éléments canoniques. Bien que ce ne soit pas un aspect spécifique au genre de la science-fiction, da Silva y voit tout de même une manière de rendre compte de l'importance que peut prendre le genre de la science-fiction dans la construction d'œuvres postcoloniales⁶⁴.

À titre d'exemple, ceci se retrouve dans le cinéma de science-fiction autochtone, puisque, généralement, les conventions visuelles, narratives et thématiques science-fictionnelles y sont incorporées afin de réfléchir à la portée du colonialisme sur les peuples autochtones : dans certains films, la science-fiction fonctionne comme un outil permettant de rendre compte des incidences oppressives et intergénérationnelles du colonialisme d'occupation ; alors que dans d'autres films, elle est davantage mobilisée afin d'envisager des possibilités génératrices d'espoir (Lempert, 2014, 2018). William Lempert, dans l'article « Decolonizing Encounters of the Third Kind: Alternative Futuring in Native Science Fiction Film » (2014), se penche sur deux films : *The 6th World* (Nanobah Becker, 2012) et *File Under Miscellaneous* (Jeff Barnaby, 2010). Les films revendiquent des positions opposées en regard au colonialisme et permettent d'explicitier le lien s'opérant entre le genre de la science-fiction et l'idée d'une mémoire postcoloniale. *The 6th World* raconte l'histoire d'une astronaute, Tazbah Redhouse (jouée par Jeneda Benally), laquelle prend part à la première mission ayant pour but d'aller coloniser la planète Mars. Or, dans le film, le terme « coloniser » prend un sens qui semble déroger de celui attribuer à la colonisation européenne ; la colonisation de Mars concorde plutôt avec une conscience de l'environnement, où l'objectif est d'aller y faire pousser un maïs indigène. Mars symbolise un lieu qui n'a pas connu la colonisation européenne et où le peuple auquel appartient Redhouse peut reprendre possession de la terre. « *Mars is our new homeland* » (« Mars est notre nouvelle terre ») (*The 6th World*, 00:05:11), qu'elle

⁶⁴ Je note à ce sujet l'intérêt grandissant pour les recherches mettant de l'avant ce lien : *Science Fiction and Postcolonialism* (Jessica Langer, 2011), *The Postnational Fantasy: Essays on Postcolonialism, Cosmopolitics and Science Fiction* (dirigé par Masood Ashraaf Raja, Jason W. Ellis et Swaralipi Nadi, 2011), *Globalization, Utopia, and Postcolonial Science Fiction* (Eric Smith, 2012), *Hacking the Future: The Space and Place of Earth in Postcolonial Science Fiction* (Jessica Lynn FitzPatrick, 2017).

dira par ailleurs. D'autant plus que la mission vers Mars, à laquelle participe Redhouse, devient possible grâce à son savoir scientifique, un savoir ancré dans des pratiques autochtones. Comme le souligne Lempert, *The 6th World* imagine un futur « au-delà » (« *beyond* ») des limites territoriales et identitaires imposées par le colonialisme (Lempert, 2014 : 168). À l'inverse de l'espoir qui figure dans *The 6th World*, *File Under Miscellaneous* suit plutôt le récit d'un homme (joué par Glen Gould) qui se rend à une clinique clandestine afin d'avoir recours à une chirurgie durant laquelle sa langue lui est coupée et sa peau, entièrement remplacée par une peau blanche—le tout étant montré explicitement à l'écran, alors que des gros plans suivent le scalpel du chirurgien entailler la peau du personnage principal et montrent les bouts de peau que le chirurgien découpe être jetés. En voix-off, un poème est récité par l'homme, en anglais et en langue Mi'gMaq. Certains des vers en anglais sont les suivants :

That always made me

Wish I was white

[...]

With cold, carved, marble

Skin

It would be beautiful, wouldn't it? (File Under the Miscellaneous, 00:04:41-00:04:57)⁶⁵

Une fois la chirurgie complétée, il se rend dans un immense lieu de rassemblement, où il se tient, debout, habillé d'un complet noir, parmi une foule lui ressemblant—tous des hommes, habillés du même complet noir, arborant des signes visibles de chirurgie. *File Under Miscellaneous* présente un futur dystopique, dans lequel l'assimilation n'est plus que culturelle, elle est également physique. Les personnages ne perdent pas seulement leur langue maternelle, ils perdent l'organe avec lequel ils ne peuvent tout simplement plus s'exprimer du tout. Le film de Barnaby imagine un futur oppressif, dans lequel la violence engendrée par la colonisation des peuples autochtones ne se résorbe pas ; elle s'accroît. À propos de la violence visuelle présente dans le film, Lempert cite le réalisateur Jeff Barnaby :

⁶⁵ Traduction libre : « Cela m'a toujours fait souhaiter que je puisse être blanc [...] Avec une peau froide, sculptée et de marbre. Ce serait magnifique, n'est-ce pas ? »

[I]t isn't the violent imagery that offends, but the message, that your culture is destroying mine... [and] that white people come first and everyone else is commodified into an ethnicity [...] This is something that most people won't acknowledge. (cite dans Lempert, 2014 : 171⁶⁶)

Le recours au genre de la science-fiction dans l'optique de générer une mémoire postcoloniale est par ailleurs un élément phare de l'Afrofuturisme, puisque les conventions science-fictionnelles peuvent fonctionner comme des allégories des systèmes d'oppression contemporains issus du postcolonialisme et du post-esclavagisme vécus par les personnes afro-descendantes (Eshun, 2003). À ceci, Alexander Meireles da Silva avance que l'Afrofuturisme doit être examiné par son continuum postcolonial parce que le contexte historique des œuvres ne peut être laissé de côté ; de par sa définition, l'Afrofuturisme renvoie à des pays, des régions du monde et des cultures qui ont été dominés par au moins un pouvoir colonial (2010 : 370), et les contextes de postcolonialité y imposent dès lors des divergences nécessaires par rapport à la science-fiction dite *mainstream* (Adejunmobi, 2016 : 266 ; voir aussi Bahng, 2009). Cette mémoire engendrée par des contextes de postcolonialité s'y présente donc comme une manière d'« imposer leur position critique contre le *statu quo* » (« *to declare their critical position against the status quo* ») des environnements mêmes ayant fait la promotion à la fois de la science-fiction *mainstream* et des pratiques coloniales (da Silva, 2010 : 370). En d'autres mots, cette mémoire encourage une rétrospection des biais établis contre les personnes noires, biais qui se sont institutionnalisés dans la science-fiction *mainstream* même (*ibid.*). Pour Tobia Van Veen, il semble en effet nécessaire de considérer les représentations dans la science-fiction afrofuturiste d'un point de vue postcolonial, notamment en se questionnant à savoir si des figures canoniques comme les androïdes, les aliens et/ou les cyborgs pourraient représenter, d'une manière allégorique, les identités et les conditions des expériences africaines, afro-américaines et afro-diasporiques (2013 : 8). L'Afrofuturisme, poursuit-il, construit des référents allégoriques, lesquels dépassent et dérangent les marqueurs humanistes occidentaux et coloniaux de différence et développent de nouvelles formes génériques qui participent à une « nouvelle métaphysique » (« *new metaphysics* ») des réalités vécues par les personnes issues des

⁶⁶ Traduction libre : « [C]e ne sont pas les imageries violentes qui offusquent, mais le message, que votre culture est en train de détruire la mienne...[et] que les personnes blanches sont dominantes et que toutes les autres personnes sont traitées comme des marchandises et restreintes à une ethnicité [...] Il s'agit de quelque chose que la plupart des gens ne veut pas reconnaître. »

contextes africains, afro-américains et afro-diasporiques (8-9). Il ne s'agit pas d'une affirmation isolée, puisque les similarités entre certaines des conventions ayant émergé de la science-fiction *mainstream* et certains enjeux sociaux, culturels, historiques, de même que les formes d'oppression vécues par les personnes africaines, afro-américaines et afro-diasporiques ont déjà été le sujet de nombreux travaux académiques (voir Alonso, 2013 ; Anderson, E. K., 2016 ; Dery, 2008 ; Elia, 2015 ; Grewell, 2001 ; Joy, 2017 ; Lavender III, 2014 ; Womack, 2013).

La figure de l'alien peut faire ici office d'exemple pertinent. Dans la science-fiction *mainstream*, même lorsqu'une rencontre « amicale » (« *friendly* ») entre l'alien et l'humain a lieu, le récit insiste souvent sur l'importance de découvrir ce que les aliens veulent et si leurs désirs peuvent nuire à l'humain, ou si les aliens peuvent apprendre les valeurs et savoirs humanistes et, forcément, s'il peuvent s'intégrer à la *réalité humaine* normative (Hanchey, 2020a). Si la figure de l'alien, dans la science-fiction *mainstream* a traditionnellement servi à renforcer l'opposition Humain/Non-humain, il en est généralement autre pour les récits afrofuturistes. Dans la science-fiction afrofuturiste, les récits sur les désirs d'une figure alien ayant le pouvoir d'*envahir* la Terre ont plutôt servi à révéler les *a priori* coloniaux que cette figure puisse avoir canoniquement représenté (*ibid.*) ; conséquemment, elle est devenue une figure allégorique de l'aliénation causée par le colonialisme et le racisme (Samatar, 2017). Le rapport qu'entretiennent les humains dans l'Afrofuturisme avec les entités aliens (comme les femmes dans le cinéma de science-fiction féministe) permet de positionner les personnes noires dans une relation qui les humanise, tout en critiquant l'humanisme occidental et en explorant les possibilités de s'identifier à un humanisme existant à l'extérieur des perspectives occidentalo-centriques. Selon Eshun, « l'Afrofuturisme utilise les êtres extraterrestres comme code hyperbolique afin d'explorer les contextes historiques, les implications quotidiennes du déplacement imposé [aux personnes noires] et la construction de subjectivités noires trans-Atlantiques » (2003 : 289-299 ; traduction libre⁶⁷ ; voir aussi Veracini, 2011, 2012). Le rapport identitaire à l'alien devient un « point de transvaluation » (« *a point of*

⁶⁷ Citation originale : “Afrofuturism uses extraterrestriality as a hyperbolic trope to explore the historical terms, the everyday implications of forcibly imposed dislocation, and the constitution of Black Atlantic subjectivities.”

transvaluation »), et l'alien y est une source de représentation de l'hostilité raciale et fait état de la position d'altérité dans laquelle peuvent se trouver les personnes noires (299).

À propos du rapprochement entre la figure de l'alien et les impacts du colonialisme, Lorenzo Veracini (2011, 2012) mentionne l'exemple du film sud-africain *District 9* (Neill Blomkamp, 2009), souvent reconnu comme un canon de l'Afrofuturisme. Dans *District 9*, un groupe d'une organisation de la sécurité nationale est mandaté afin d'exécuter l'expropriation du quartier District 9 (qui donne son titre au film) et la relocalisation forcée vers le District 10 d'un groupe d'aliens ayant trouvé refuge sur Terre après que leur vaisseau se soit endommagé. Rappelant l'expropriation du District 6—étant situé près des quartiers plus cossus réservés aux personnes blanches—des personnes noires lors de l'Apartheid sud-africain, *District 9* mobilise la figure de l'alien afin de se référer à l'histoire coloniale de son pays. D'ailleurs, l'esthétique du film, tourné sous la forme d'un faux documentaire (*mockumentary*) encourage le rapprochement avec certains faits historiques réels du colonialisme en Afrique du Sud.

La figure de l'alien, telle qu'elle y est utilisée, représente un obstacle au projet colonial européen et devient une image de l'effacement forcé des personnes issues des pays colonisés (Veracini, 2011 : 361 ; voir aussi Adejunmobi, 2016). Le film suit comme personnage principal Wikus van der Merwe, un homme sud-africain, blanc et qui, parce qu'il est marié à la fille de son patron, se voit offrir une promotion au sein de l'agence gouvernementale pour laquelle il travaille, celle-ci se chargeant de la ségrégation des aliens. Lorsque le film débute, Wikus est mandaté d'aller remettre des avis d'éviction et de faire signer des ententes d'expropriation aux aliens habitant le Quartier 9. Les premières scènes établissent d'ailleurs l'opposition entre le personnage de Wikus et les aliens du Quartier 9 : Wikus est un homme blanc, sud-africain, relativement jeune et occupant un emploi qui lui octroie une position somme toute privilégiée. À l'inverse, les aliens sont placés en marge de la société dans laquelle ils ont trouvé refuge et subissent les violences du système en place : ils habitent, de force, un quartier pauvre situé à l'extérieur du centre de la ville, dans ce qui semble être des abris de fortune ; l'accès à certains endroits, comme des lieux publics, leur est interdit ; et certains aliens sont capturés par le gouvernement et amenés dans un lieu de recherche où ils deviennent les cobayes d'expérimentations violentes. De plus, la représentation des aliens correspond à la perception que la population humaine dans *District 9* se fait d'eux, c'est-à-dire des

êtres non-humains abjects. Les aliens se font constamment appeler « *prawns* » (« crevettes ») parce que leur physique trouve des ressemblances à celui d'un crustacé, et ils sont montrés fouillant dans les poubelles et mangeant de la nourriture pour chats. L'intérêt principal de *District 9* réside surtout dans la manière dont l'opposition entre le héros (humain) et l'Autre (non-humain) est secouée, alors que Wikus, à la suite d'une blessure, se transforme en alien (voir Figure 3.3).

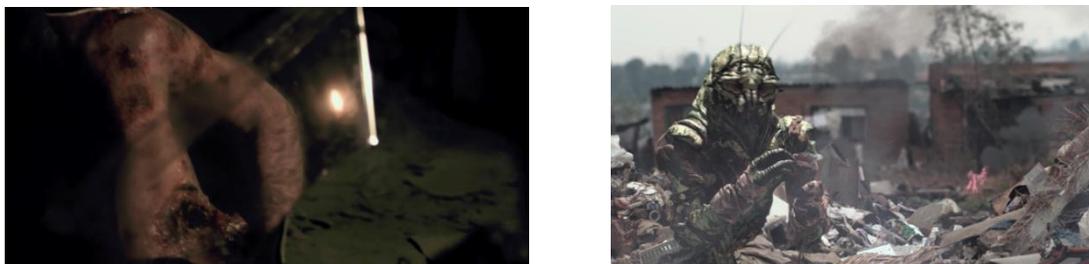


Figure 3.3 Images de la transformation du personnage de Wikus dans le film *District 9*. Captures d'écran, DVD.

Images de la mutation de Wikus en alien. D'abord, Wikus commence par *perdre* des éléments de sa biologie humaine : il se retrouve avec d'immenses plaies à partir desquelles il lui est possible de s'arracher la peau (image à gauche, 01:00:48), et les fluides qui s'échappent de son corps (par exemple, le sang qui coule de son nez ou les fluides qu'il projette en vomissant) prennent désormais une apparence visqueuse et sont de couleur noire. Dès les premiers instants qui marquent la transformation de Wikus, le film met l'accent sur la métamorphose de l'humain privilégié vers le non-humain abject. Vers la fin du film, Wikus ressemble désormais en tout point à un alien (image à droite, 01:44:42).

Conséquemment, il se retrouve exclu de la société au sein de laquelle il occupait précédemment une position de privilège : à part sa femme, qui ne sait pas trop quoi penser de la situation, tous les autres membres de sa famille le renient ; le gouvernement envoie une équipe tactique à sa recherche ; et lorsqu'il est trouvé, il est amené dans un laboratoire secret afin de subir à son tour les expérimentations violentes et douloureuses menées sur des aliens. Christopher, un alien à qui Wikus avait, plus tôt dans le film, menacé de lui enlever son enfant s'il refusait de signer l'entente d'expropriation, sera finalement la seule personne à lui offrir son aide et soutien.

District 9 est souvent nommé pour sa capacité à défier la construction canonique de la figure de l'alien, et c'est la mutation de l'homme blanc (colonisateur) vers l'alien (le colonisé) qui a conféré au film son caractère subversif, en déstabilisant la frontière établie par la science-fiction *mainstream* entre l'humain et l'Autre—l'alien. À travers l'inclusion de la figure de l'Autre alien, la transformation du personnage humain (masculin, blanc) en alien marginalisé, de même que dans la construction de Christopher comme un personnage empathique, rationnel et doté d'un savoir scientifique et technologique impressionnant, *District 9* est un film qui invite à une expérience

critique des normes sociales et culturelles en regard au racisme, à la colonisation et aux pratiques violentes utilisées contre les personnes noires durant l’Apartheid. Or, pour Veracini, même si la transformation de Wikus est significative et doit être mentionnée, il reste que le « cauchemar » (« *nightmare* ») dans lequel Wikus se trouve en devenant un alien demeure le « cauchemar le plus (blanc, colonisant) sud-africain qu’il est possible de trouver » (2011 : 365 ; traduction libre⁶⁸). *District 9* est un exemple parmi d’autres et permet néanmoins de rendre compte du lien étroit pouvant exister entre la science-fiction et les études postcoloniales.

Ainsi, le genre de la science-fiction se mobilise dans des contextes de postcolonialité et peut devenir un espace dans, et à travers, lequel il est possible d’interroger les structures liées aux histoires coloniales—et des structures coloniales, postcoloniales et néocoloniales (Kurtz, 2016). Ceci octroie à la science-fiction une dimension transnationale : puisqu’elle est issue de différents contextes—historiques, sociaux, culturels, économiques—elle permet la création de différentes expressions émanant d’un désir global de reconnaître et comprendre les questions entourant les violences coloniales, postcoloniales et néocoloniales. Les codes et conventions de la science-fiction peuvent être utilisés de manière à déconstruire les discours coloniaux et prendre part à des pratiques de décolonisation (Kurtz, 2016 : 230). Selon Malisa Kurtz, la science-fiction conjointe aux contextes de postcolonialité ne renie pas, et ne tente pas de renier, les codes de la science-fiction *mainstream* et n’existe pas en opposition à ces codes—ce qui participerait à reproduire et maintenir le système binaire occidental. Plutôt, la science-fiction—comme l’Afrofuturisme—se présente comme un système d’échange qui vise une compréhension commune et globale, notamment en regard à la multiplicité des expériences humaines vécues (*ibid.*). Le genre de la science-fiction s’établit ainsi comme une zone dans laquelle plusieurs structures de savoir et d’imagination se croisent (voir Anderson, 2016 ; Kim, 2017). Dans son article, « Toward a Planetary History of Afrofuturism », Sofia Samatar qualifie par ailleurs le processus derrière les œuvres afrofuturistes de « bricolage » et d’« échantillonnage » (« *sampling* »), et elle décrit l’Afrofuturisme comme « une poétique du fragment » (« *a poetics of the fragment* ») qui permet de mobiliser et d’utiliser certaines des conventions génériques de la science-fiction et de leurs attribuer des sens nouveaux

⁶⁸ Citation originale : “[...] *the most (white, settler) South African nightmare one can tell.*”

qui concordent avec une revendication postcoloniale du genre de la science-fiction (2017 : 178-179). Autrement dit, l’Afrofuturisme, de par sa démarche et ses revendications, favorise une approche somme toute plus holistique de la science-fiction (Elia, 2015).

La science-fiction est également un espace de dialogue qui permet de générer des échanges et conversations sur les formes d’oppression issues du colonialisme et les contextes de postcolonialité (« *a space of for dialogue* ») (Kurtz, 2016 : 239), soit un espace de dialogue qui doit favoriser une compréhension commune et existant à l’extérieur des principes binaires imposées à la science-fiction *mainstream*, et qui doit porter une attention particulière à l’Autre (236). Ainsi, les contextes de postcolonialité peuvent être lus comme « une attitude » (« *an attitude* ») qui guide certaines œuvres de science-fiction plutôt qu’une convention fixe servant à définir la science-fiction dite postcoloniale (232). Cette *attitude postcoloniale* est présente dans le cinéma afrofuturiste, dans lequel certaines conventions génériques de la science-fiction sont reprises de manière à exposer—et parfois, critiquer—les contextes relatifs au colonialisme qui ont eu un impact sur la marginalisation vécue par les personnes africaines, afro-américaines et afro-diasporiques.

Or, cette *attitude de postcolonialité*, ou ce qui découle du postcolonialisme, semble complexe à circonscrire. Aimee Soogene Bahng, dans sa thèse de doctorat *Speculative Acts: The Cultural Labors of Science, Fiction, and Empire* (2009), utilise le terme « postcolonial »,

[...] non pas pour suggérer que les systèmes coloniaux n’étaient en opération que dans le passé, ou que les conditions de la colonisation ont cessé d’exister, ou que la violente histoire des périodes coloniales n’est pas perpétuée dans le présent. Plutôt, [elle] utilise le terme afin de nommer les critiques historiques, sociales, culturelles et politiques qui interrogent les dynamiques de pouvoir dans les lieux où la colonisation a laissé des marques insidieuses, même après avoir été retirée, déplacée ou changée. (14 ; traduction libre⁶⁹)

Dans cet ordre d’idées, Saër Maty Bâ et Will Higbee élaborent sur ceci. Leur approche, laquelle vise une vision dé-occidentalisante des études cinématographiques et promeut une attention

⁶⁹ Citation originale : “[...] *not to suggest that systems of empire operate only in the past, or that the conditions of colonization have ceased to be, or that the violent history of colonial periods do not continue to haunt the present. Rather, [she] use[s] the term as a name for the historical, social, cultural, and political critiques that interrogate the dynamics of power in sites where colonization has left insidious marks even after aspects of its most overt manifestations have either been removed, ousted, or changed shape.*”

particulière aux contextes de postcolonialité dans lesquels ont émergé plusieurs des industries cinématographiques globales, met de l'avant l'importance de rejeter l'idée—occidentale—qu'il existerait un concept fixe et absolu pour parler des identités (individuelles ou culturelles) postcoloniales. De leur avis, il est plutôt préférable de voir ces identités comme étant multiples et hétérogènes, en dialogue entre elles et dans un processus de « devenir » (« *becoming* ») : « au sein d'un enjeu continu en regard à la relation entre hégémonie et résistance, chaque acte de locution culturelle laisse ses interlocuteurs [et interlocutrices] changé[e]s » (2012 : 6 ; traduction libre⁷⁰). Une considération qui rejoint celle d'Isis Giraldo, qui questionne également l'essentialisme des discours occidentaux face au postcolonialisme et contextes de postcolonialité, et qui affirme que la construction du postcolonialisme et de la postcolonialité a été « dominée » (« *dominated* ») par les récits occidentaux—et de surcroît, colonisateurs (2016 : 160).

Cette domination des récits occidentaux a par ailleurs participé aux processus d'objectification et de subjectivation des sujets coloniaux au cours des périodes coloniales, notamment, dans la construction de biais en regard aux identités des individus colonisés (Bhabha, 1983, 1997, 2007 ; Gilroy, 2017[1993] ; Loomba, 2015). Pour Homi Bhabha, les discours coloniaux sont devenus un « appareil » (« *apparatus* ») qui a engendré un reniement des différences culturelles, historiques, sociales et raciales (1997 : 371) :

[I]a construction d'un sujet colonial par le discours, de même que l'exercice d'un pouvoir colonial par le discours ont requis la mise en place de l'articulation de formes de différences—raciales et sexuées [et genrées]. Une telle articulation devient cruciale si elle détient l'idée selon laquelle le corps est toujours inscrit à la fois dans l'économie du plaisir et du désir et l'économie de discours, domination et pouvoir. (295 ; traduction libre⁷¹)

Dans ce contexte, les conventions de la science-fiction peuvent être utilisées de manière à rendre compte et se pencher sur la construction et la perpétuation de contextes de postcolonialité, ce qui

⁷⁰ Citation originale : “[...] *within an ongoing struggle of hegemony and resistance, each act of cultural interlocation leaves both interlocutors changed.*”

⁷¹ Citation originale : “*The construction of the colonial subject in discourse, and the exercise of colonial power through discourse, demand an articulation of forms of difference—racial and sexual. Such an articulation becomes crucial if it is held that the body is always simultaneously inscribed in both the economy of pleasure and desire and the economy of discourse, domination and power.*”

participe ainsi à forger une mémoire postcoloniale (Anderson, E.K. 2016 ; Bould, 2019 ; Jones, 2013). Selon Kodwo Eshun, la science-fiction, dans ces contextes, s'établit à partir d'un « traumatisme fondateur » (« *founding trauma* ») (2003 : 288 ; voir aussi Samatar, 2017), et les œuvres qui en ressortent peuvent donc être analysées non pas seulement comme des textes de science-fiction, mais également à travers leur continuum postcolonial.

Le court métrage du réalisateur britannique Kibwe Tavares, *Robots of Brixton* (2011), est par ailleurs un exemple marquant de l'importance de la mémoire postcoloniale dans le cinéma afrofuturiste. Dans un futur hypothétique, un groupe de robots, dont les cheveux sont crépus (voir Figure 3.4) et qui sont utilisés comme esclaves et forces de travail dans un univers dystopique capitaliste, décident de se révolter.



Figure 3.4 Le personnage principal de *Robots of Brixton*, un robot dont les fils de métal qu'il a sur la tête ont l'apparence de cheveux frisés (*Robots of Brixton*, 00:01:28). Capture d'écran, Youtube.

Comme son titre l'indique, *Robots of Brixton* est une allégorie science-fictionnelle de la rébellion de Brixton de 1981, lors de laquelle des personnes noires de Brixton, au Royaume-Uni, ont manifesté et se sont rebellées contre les pratiques et l'oppression racistes qu'elles vivaient. Dans ce cas-ci, ce sont des robots, des personnages non-humains qui ont traditionnellement fait figure d'Autres dans la science-fiction, qui font face à l'oppression. Mélangeant des images d'archive de cet événement historique et des images synthétiques créées par ordinateur (voir Figure 3.5), Tavares emploie, dans *Robots of Brixton*, certains codes de la science-fiction dite *mainstream* afin de critiquer [1.] le processus d'objectification des personnes noires qui a participé à leur oppression et [2.] le cycle continue de l'oppression coloniale et des impacts de l'histoire coloniale sur les pratiques néocoloniales et racistes actuelles. En imaginant un futur dans le lequel des robots se retrouvent opprimés par leurs différences visibles, Tavares maintient que les formes d'oppression

engendrées par le colonialisme—notamment en regard aux identités raciales—demeurent à travers le temps, et ce, malgré les manifestations et rébellions qui se tiennent⁷². Cette interprétation est soutenue par l'inclusion, dans le film, d'un carton sur lequel se lit la célèbre citation de Karl Marx : « *History repeats itself, first as a tragedy, second as farce* ». Autrement dit, « l'Histoire se répète, d'abord comme une tragédie, puis comme une mascarade ».



Figure 3.5 Images de la manifestation dans *Robots of Brixton*. Captures d'écran, Youtube.

À gauche, la manifestation opposant des robots (*Robots of Brixton*, 00:04:26). À droite, une image d'archive de la rébellion de 1981 qui a été intégrée au film (*Robots of Brixton*, 00:04:42). Dans le film, les deux images se superposent, afin d'expliciter les ressemblances qui les connectent entre elles : l'oppression raciale vécues tant par les robots de *Robots of Brixton* que les personnes britanniques noires ; la violence engendrée par cette oppression raciale ; et la perpétuation dans le temps de celle-ci.

Pour Jessica Lynn FitzPatrick, qui a écrit une thèse de doctorat sur la science-fiction postcoloniale (2017), cette mémoire postcoloniale est par ailleurs essentielle à la construction de l'espace générique. Elle signale que la science-fiction postcoloniale—dans laquelle est inclus l'Afrofuturisme—est un espace de révision (narrative, générique, sociale, historique, etc.) critique au sein duquel les expériences vécues des personnes issues de contextes de postcolonialité participent à déconstruire des codes normatifs de la science-fiction. De manière similaire, Aimee Soogene Bahng affirme que les récits de science-fiction postcoloniale se sont dessinés à partir des expériences d'aliénation, d'enlèvements et de déplacements forcés vécues pendant et après les périodes coloniales, et elle conclut que la science-fiction, dans ces contextes, permet la création d'un espace à l'intérieur duquel se forment de nouvelles formes et structures d'appartenance (2009 : 11). La science-fiction postcoloniale peut ainsi être comprise comme un espace décolonial, dans lequel l'utilisation des codes normatifs de la science-fiction est faite de manière à défier et

⁷² Le film de Tavares demeure d'actualité, notamment en réfléchissant aux manifestations *Black Lives Matter* ayant eu lieu aux États-Unis et ailleurs depuis l'élection de Donald Trump en 2016.

reconfigurer ces mêmes codes normatifs (voir aussi Frazier, 2018). Cette reconfiguration de l'espace générique se transpose à l'Afrofuturisme, puisque l'Afrofuturisme est un espace qui s'inscrit au cœur des traditions culturelles africaines, afro-américaines et afro-diasporiques. Il se forge au moyen d'éléments narratifs une mémoire postcoloniale qui rend compte des contextes de postcolonialité vécus par les personnes africaines, afro-diasporiques et afro-américaines.

3.2 Conclusion du chapitre

Certes, le genre de la science-fiction s'est historiquement et traditionnellement constitué à partir de conventions génériques qui tendent à correspondre aux valeurs, idéologies et thèmes propagées par certaines structures de pouvoir et marginalisation, mais il s'avère néanmoins essentiel d'y reconnaître son potentiel subversif ; c'est-à-dire, qu'il est possible de trouver, dans des œuvres de science-fiction, une utilisation *subversive* de certaines conventions génériques dont l'objectif peut être de générer des réflexions critiques de ces structures de pouvoir et de marginalisation, de construire des représentations en regard, notamment, aux identités genrées, sexuées et raciales qui sont plus inclusives, et de revendiquer une reconnaissance consciente de la diversité des expériences sociales, culturelles et historiques vécues. En ce sens, le cinéma de science-fiction, dans lequel s'inclut le cinéma afrofuturiste, est un objet de recherche qui s'étudie d'une perspective féministe (et queer) et postcoloniale, notamment en considérant le potentiel des genres cinématographiques à être *influencés* par les contextes culturels, sociaux, historiques et cinématographiques desquels ils émergent, de même qu'en analysant la construction—visuelle, narrative et thématique—des personnages qui peuplent leurs films. L'Afrofuturisme peut donc être observé comme un espace de transformation des codes génériques normatifs de la science-fiction (Cartsens et Roberts, 2009), de même qu'en tant qu'espace donnant accès à un examen de ceux-ci et qui, à cet égard, participe à la recodification de l'espace générique science-fictionnel normatif (Colmon, 2017).

Dès lors, explorer le cinéma afrofuturiste d'une perspective postcoloniale, féministe et queer requière des approches de recherche qui s'accordent inévitablement aux revendications présentées dans les perspectives féministes et postcoloniales. Ces approches sont introduites et détaillées dans le chapitre suivant, de même que les éléments théoriques offrant un cadre d'analyse plus structuré.

CHAPITRE 4
CADRE THÉORIQUE DE LA RECHERCHE
PENSER L'EXPÉRIENCE OPPOSITIONNELLE AU CINÉMA

[T]here seems to me to be ways in which one could reconfigure a history of cinema without mentioning Méliès or Godard but still be just as legitimate, because the questions this new history would raise would be just as pertinent and just as real.
—John Akomfrah

My subjectivity emerges in and through neocolonial, racial, and gendered politics of relation that intimately entangle me in the world of African development, and yet that world is not mine.
—Jenna N. Hanchey

Ce chapitre a pour objectif de présenter les approches et concepts théoriques qui ont été mobilisés afin de réfléchir à la construction de l'expérience oppositionnelle dans le cinéma—de science-fiction et afrofuturiste. Puisque cette recherche vise l'exploration du cinéma afrofuturiste contemporain d'une perspective postcoloniale, féministe et queer, elle s'arrime aux champs des études cinématographiques, des études féministes et de genres et des *Cultural Studies*. Plus précisément, elle se retrouve donc à l'intersection de trois sous-champs principaux : les perspectives féministes en études cinématographiques (traduction libre de *Feminist Film Studies*), les études sur le cinéma de science-fiction (traduction de *Science Fiction Cinema Studies*) et les études sur le cinéma postcolonial, mondial et transnational (traduction de *Postcolonial, Transnational, and World Cinema Studies*). C'est au sein de ces champs et sous-champs que les approches et concepts de ma recherche, sur lesquels s'appuient les analyses détaillées des chapitres de la deuxième partie, se situent.

D'abord, les approches théoriques qui ont guidé la recherche et les analyses sont présentées : l'approche de la dé-occidentalisation des études cinématographiques (traduction de *De-Westernizing Film Studies*) (Bâ et Higbee, 2012⁷³) et l'approche reconnaissant la multiplicité des

⁷³ Voir également les références suivantes, dans lesquelles l'analyse des cinémas du monde (*World Cinema*) comme une approche méthodologique est défendue : *World Cinema and the Ethics of Realism* (Nagib, 2011), *Theorizing World Cinema* (Nagib et al., 2012), « Realist Cinema as World Cinema » (Nagib, 2017) et « World Cinema as Method » (Salazkina, 2020).

féminismes. En mobilisant ces deux approches théoriques, j'arrime ma recherche à un processus réflexif qui constate et examine la présence centriste de l'Occident et rend compte de son impact, tant sur les études cinématographiques (et donc, sur les études sur le cinéma de science-fiction) que sur les études féministes. L'importance de l'intersectionnalité (Cooper, 2016 ; Puar, 2012) et du cinéma transnational féministe (Imre, Marciniak et O'Healy, 2007) est également notée : l'approche intersectionnelle participe à reconnaître l'impact des intersections entre les identités genrées et raciales sur les expériences sociales, culturelles et historiques des femmes noires, et l'adoption de l'approche défendue par le cinéma transnational féministe sert de pont entre l'approche de la dé-occidentalisation des études cinématographiques et la multiplicité des féminismes, puisqu'il offre une perspective à travers laquelle critiquer les hypothèses occidentales et ethnocentriques biaisées qui ont (pré)déterminé le statut des femmes au cinéma.

Ensuite, les concepts centraux de la recherche sont introduits : la notion d'image-espace (Gaudin, 2011, 2014, 2015, 2018) ; la manière dont l'espace peut être compris en tant que lieu incarné (Grosz, 1999 ; Sobchack, 2004) ; comment le cinéma est un espace d'expériences (Antunes, 2016 ; Barker, 2009 ; Chaudhuri, 2014 ; Gaundin, 2018 ; hooks, 2008, 2009[1996] ; Kuhn, 1999 ; Lindner, 2017 ; Plantinga, 2009 ; Sobchack, 1992, 2004) ; comment rendre compte de la construction des identités genrées, sexuées et raciales (Butler, 1990, 1991) ; le regard oppositionnel (hooks, 1992, 2008) ; et la pensée cyborg (Haraway, 2006 ; Larue, 2018 ; Omelsky, 2012 ; Sandoval, 1999).

4.1 Approches de la recherche

4.1.1 La dé-occidentalisation des études cinématographiques

Les concepts mobilisés se situent dans une approche qui rend compte des contextes multiculturels, diasporiques et transnationaux évoqués dans les chapitres précédents, tout en permettant de comprendre la perspective occidentale posée sur l'objet de ma recherche (en tant que femme blanche ayant mené sa recherche et enseignant au Canada, un pays occidental à l'histoire coloniale). L'approche de la dé-occidentalisation des études cinématographiques a comme objectif de rendre compte des biais cognitifs issus des contextes occidentaux qui forgent non seulement la

recherche académique mais également, et plus particulièrement, la recherche en études cinématographiques. L'approche, développée par Saër Maty Bâ et Will Higbee dans leur ouvrage collectif *De-Westernizing Film Studies* (2012), a influencé et guidé mon processus de recherche par rapport aux cinémas africains, afro-diasporiques et afro-américains, à la compréhension du genre de la science-fiction et à l'émergence du cinéma afrofuturiste, de même qu'aux multiples perspectives féministes.

De manière générale, les études cinématographiques ont été développées en suivant la centralité de l'Histoire des cinémas issus des contextes occidentaux, et, avec les années, il s'est formé un centre encore plus défini : Hollywood. Cette façon de concevoir les études cinématographiques a donc établi un *canon*, occidental et qui se présente comme étant la norme à suivre. Or, comme le mentionne le réalisateur britannique d'origine ghanéenne John Akomfrah—dont la citation est utilisée dans l'ouverture de l'ouvrage de Bâ et Higbee :

[There] seems to be to be ways in which one could reconfigure a history of cinema without mentioning [Georges] Méliès or [Jean-Luc] Godard but still be just as legitimate, because the questions this new [emphasis ajoutée] history would raise would be just as pertinent and just as real. (Cité dans Bâ et Higbee, 2012 : 1⁷⁴)

Par le caractère hégémonique des industries cinématographiques occidentales—et principalement, Hollywood—, il s'est ainsi imposé une conception de l'histoire du cinéma et une compréhension des études cinématographiques qui peuvent être décrites comme « binaires » (Bâ et Higbee, 2012 : 1), où les *autres* industries cinématographiques non-occidentales tendent à être perçues par rapport à l'Occident. Or, Bâ et Higbee invitent à la prudence : les études cinématographiques requièrent une appréhension plus nuancée de cette binarité, laquelle continue de promouvoir l'idée opposant l'Occident au *reste du monde* (« *the West and the rest* ») (*ibid.*). C'est d'ailleurs là que se trouve la prémisse de leur ouvrage.

⁷⁴ Traduction libre : « [I] me semble qu'il puisse y avoir des façons de reconfigurer une histoire du cinéma sans ne jamais mentionner [Georges] Méliès ou [Jean-Luc] Godard, mais en demeurant tout de même légitime, parce que les questions posées par cette *nouvelle* histoire seraient tout autant pertinentes et réelles. »

Dans l'approche de la dé-occidentalisation des études cinématographiques, l'Occident ne réfère pas à un point géographique précis lié à une période historique particulière ; plutôt, il s'agit d'une idéologie et d'une manière de concevoir et se représenter le monde (« *[as a] mode of being in and seeing, perceiving or representing the world* ») (2). Bien qu'il ne s'agisse pas du cas unique des études cinématographiques, l'Occident s'est positionné comme centre culturel et politique duquel a apparu un éventail d'analyses théoriques qui ont influencé les manières de concevoir le cinéma (2). L'objectif de l'approche proposée par Bâ et Higbee—et sa pertinence dans une recherche comme celle-ci—est donc de reconnaître que cette influence hégémonique et centriste de l'Occident sur les études sur le cinéma est à mettre en perspective. Tel que mentionné dans leur introduction :

[Il doit être mis au clair que la dé-occidentalisation [des études cinématographiques] n'est pas synonyme de dé-centralisation. Plutôt, il s'agit d'une tentative de promouvoir des manières dont les influences, expériences, et façons non-occidentales de penser, théoriser et *faire* [emphasis dans le texte] des films (qui peuvent évidemment émaner de contextes euro-américains) peuvent prendre leur place aux côtés de celles qui sont occidentales (9 ; traduction libre⁷⁵)

Ainsi, avoir recours à cette approche ne suppose pas qu'il faille renier l'influence majeure—et toujours présente—de l'Occident, d'autant plus que le corpus élaboré regroupe des films provenant ou ayant été produits dans un contexte occidental. Plutôt, il s'agit de reconnaître que cette influence demeure, et que les recherches menées en études cinématographiques—et en études féministes, de surcroît—qui émergent des contextes occidentaux occupent toujours une place importante dans la sphère globale ; il s'agit également, et surtout, d'identifier et de comprendre que cette présence centriste de l'Occident dans les études cinématographiques a produit des *biais occidentaux* desquels il faut nécessairement rendre compte (Bâ et Higbee, 2012 : 2-3). En d'autres mots, l'approche de Bâ et Higbee vise à constater l'influence majeure et de l'impact global des industries cinématographiques occidentales dites *mainstream*, comme Hollywood, dans l'établissement de certains codes cinématographiques et canons en recherche en études cinématographiques ; qui plus

⁷⁵ Citation originale : “[...] *it should be clear that de-Westernizing is not synonymous with de-centering. Rather, it is an attempt to emphasize ways in which non-Western influences, experiences and modes of thinking, theorizing and making film (which may well emanate from within a Euro-American orbit) can take place alongside those from within the West.*”

est, il importe de situer cette influence et cet impact dans l'existence de « balances inégales » (« *uneven balances* ») de pouvoir existant dans la construction et la reconnaissance, dans la recherche en études cinématographiques, de cultures cinématographiques nationales et transnationales (7).

Cette approche m'est particulièrement pertinente, puisqu'elle encourage le positionnement de la chercheuse (ou du chercheur) au sein d'un processus de recherche qui s'inscrit dans une reconnaissance des biais existant dans l'enseignement du cinéma et dans la recherche académique portant sur le cinéma. Pour moi, cette approche se mobilise en deux temps :

[1.] En considérant le cinéma afrofuturiste comme une réorientation *dé-occidentalisante* du cinéma de science-fiction. Tout d'abord, en analysant les relations entre les cultures cinématographiques *mainstream* (ici, le cinéma de science-fiction *mainstream*) et les cultures cinématographiques locales (d'où a émergé le cinéma afrofuturiste) ; puis, en rendant compte des façons dont le cinéma afrofuturiste réoriente les codes génériques de la science-fiction *mainstream* de manière à favoriser des *représentations dé-occidentalisées*.

[2.] En misant sur une approche centrée sur la multiplicité des féminismes et la reconnaissance des intersectionnalités existant entre les identités genrées, sexuées et raciales.

4.1.2 La multiplicité des féminismes

Les études féministes postcoloniales situent l'altérité vécue par les femmes racisées comme existant au sein d'une structure double qui les objective en tant que sujet *autre*, non seulement de par leurs identités de genre et/ou sexuées, mais également de par leurs identités raciales et visibles. D'une part, le féminisme s'est inscrit comme mouvement social et théorique nécessaire afin de rendre compte de la manière dont les femmes étaient et sont socialement comprises, dans les sociétés patriarcales, comme *autre* ; d'une autre part, les études postcoloniales ont, elles aussi, misé sur les façons dont les personnes *non-occidentales* et/ou *non-caucasiennes* étaient perçues comme *autre*. Les études féministes postcoloniales ont repris ces considérations face à l'altérité (Ponzanesi,

2016). Anne McClintock, qui a amplement écrit sur la question⁷⁶, affirme qu'un des points d'ancrage d'une perspective visant un rapprochement avec une pensée intersectionnelle est de justement reconnaître l'importance du colonialisme et du postcolonialisme—et plus tard, du néocolonialisme—dans l'expérience genrée des femmes racisées (1995).

Malini Johar Schueller souligne par ailleurs que les chercheuses blanches ayant produit des études académiques sur les femmes racisées ont continué d'affirmer que les différences genrées prédominaient dans l'analyse des expériences de ces femmes, et ce, même si elles utilisaient une approche se rapprochant ou se voulant de l'intersectionnalité (2005 : 64). Ma recherche doctorale semble, aux premiers abords, se positionner dans ce problème soulevé par Schueller, mais se présente avec l'objectif d'insister sur les personnages féminins et, donc, sur leurs identités genrées et sur les impacts du patriarcat sur leurs représentations visuelles et narratives au cinéma et, plus particulièrement, dans la science-fiction. Ceci dit, il s'y pose un questionnement nécessaire : comment rendre compte de la nécessité d'attester des identités genrées et sexuées dans l'analyse de la(des) manière(s) dont les personnages féminins occupent l'espace de certains films afrofuturistes africains, afro-diasporiques et afro-américains contemporains sans pour autant invalider la place, qu'elle soit présentée de manière implicite ou explicite, des identités raciales ?

À ceci, la critique qu'a faite Chandra Mohanty du féminisme occidental est pertinente. Dans son texte « Under Western Eyes: Feminist Scholarship and Colonial Discourses » (2003a), Mohanty critique le féminisme occidental pour sa construction d'une vision monolithique de la femme (voir aussi Vergès, 2020). Cette vision, Mohanty mentionne, a forgé l'idée selon laquelle l'oppression des femmes est un phénomène commun et global. *La femme*, dans ce contexte, est devenue un objet d'analyse indépendant des diverses situations vécues par les femmes à travers le monde, au détriment *des femmes* comme sujets réels. L'Occident s'est imposé comme force culturelle hégémonique, ce qui a modelé et implanté une compréhension du féminisme et des enjeux féminins

⁷⁶ Voir notamment McClintock (1992, 1997) ; McClintock, Aamir et Shohat (1997).

qui, selon Mohanty, demeure une pratique colonisante⁷⁷. En effet, le féminisme occidental s'est forgé en considérant la femme comme dépendante de l'homme de manière générale dans tous les pays et cultures, niant l'importance de certains groupes de femmes dans certains pays non-occidentaux. Mohanty présente également l'exemple du mariage, dont la structure traditionnelle a été définie selon la perspective occidentale. Les pratiques qui dérogent de cette structure traditionnelle établie, comme le port du voile, sont alors décriées par les mouvements féministes occidentaux qui ne tiennent pas compte des différentes convenances et cultures. À ce sujet, elle écrit :

Les discours de représentations ont été mélangés avec les réalités matérielles, et la distinction entre « la Femme » et « les femmes » s'est perdue. La recherche féministe sur les femmes du Tiers-Monde, qui brouille cette distinction [...] finit éventuellement par construire des images monolithiques des « Femmes du Tiers-Monde » en ignorant, d'une part, les oppressions complexes et spécifiques et les choix politiques et, d'une autre part, les représentations discursives générales (77 ; traduction libre⁷⁸)

Pour Mohanty, cela énonce l' « urgence » (« *urgency* ») d'explorer les questions de pouvoir qui émanent de cette constatation, de même que sur les manières dont le(s) féminisme(s) peut(peuvent) défier la dominance hégémonique de l'Occident (citée dans Dua et Trotz, 2002 : 66).

Gayatri Chakravorty Spivak, dans son texte « Can the Subaltern Speak? », exprime une critique semblable, lorsqu'elle écrit que « certaines des critiques les plus radicales venant de l'Occident contemporain sont le résultat d'un désir intéressé de converser le sujet de l'Occident, ou de l'Occident comme Sujet » (2016 : 66 ; traduction libre⁷⁹). Les études subalternes (traduction de

⁷⁷ Ritu Tyagi a également critiqué le fait que les féministes blanches ont négligé de reconnaître les spécificités raciales, culturelles et historiques qui ont marqué et marquent toujours l'expérience des femmes qui ne sont ni blanches, ni en provenance d'un pays occidental. Selon elle, cette négligence imposée par le féminisme blanc est une pratique colonisante et oppressante (2014 : 47).

⁷⁸ Citation originale: “Discourses of representation are confused with material realities, and the distinction between 'Woman' and 'women' is lost. Feminist work on women in the third world which blurs this distinction [...] eventually ends up constructing monolithic images of 'Third World Women' by ignoring the complex and specific oppressions and political choices on the one hand and their general discursive representations of the other.”

⁷⁹ Citation originale : “[...] some of the most radical criticism coming out of the West today is the result of an interested desire to converse the subject of the West, or the West as Subject.”

Subaltern Studies) ont comme objectif de rendre compte du pouvoir totalisant des études occidentales sur la centralisation de l'Histoire⁸⁰. Pour Spivak, l'Histoire ayant été écrite d'un point de vue occidental et ethnocentrique a forcé *au silence* les individus considérés comme *autre* à la culture dominante et hégémonique de l'Occident. Dans le contexte colonisant où les personnes *subalternes* ont une histoire périphérique, les femmes *subalternes* sont reléguées à un silence complet (83). En effet, Spivak écrit :

Entre le patriarcat et l'impérialisme, la constitution-du-sujet et la formation-de-l'-objet, la figure de la femme disparaît, non pas dans un vide absolu, mais dans une violence qui change et déplace la figuration de la « Femme du Tiers-Monde » ainsi prise entre la tradition et la modernisation (102 ; traduction libre⁸¹).

Plusieurs en appellent donc à une politique décoloniale et antiraciste des études féministes, soit une approche du(des) féminisme(s) qui critique la violence et l'oppression patriarcales qui marginalisent les femmes, tout en remettant en question l'universalisme du féminisme occidental (Arndt, 2005 ; Butler et Scott, 2013 ; hooks, 2000a, 2000b, 2017 ; John, 1996 ; Meese et Parker, 1989 ; Mestiri, 2016 ; Mohanty, 2003a, 2003b ; Mohanty *et al.*, 1991 ; Ngozi Adichie, 2014, 2017 ; Vergès, 2020).

Selon Françoise Vergès, il s'agit avant tout de comprendre que le patriarcat n'est pas un système monolithique qui *agit* seul ; plutôt, comme pour les violences vécues par les femmes racisées, le pouvoir qu'exerce le système patriarcal repose sur un croisement avec les impacts du colonialisme. « C'est une évidence », écrit Vergès, mais il faut reconnaître à quel point le colonialisme a « contribué à la genèse et au renouvellement du patriarcat » (2020 : 17). À travers l'histoire coloniale, « le patriarcat s'est racialisé [et] a racialisé les sexualités et les genres » (17). Un féminisme qui se veut résolument *dé-patriarcal* doit également être un féminisme décolonial et antiraciste.

⁸⁰ Ce qui rejoint la critique énoncée par l'approche de la dé-occidentalisation des études cinématographiques.

⁸¹ Citation originale : “*Between patriarchy and imperialism, subject-constitution and object-formation, the figure of the woman disappears, not into a pristine nothingness, but into a violence shuttling which is the displaced figuration of the ‘Third-World woman’ caught between tradition and modernization.*”

Ainsi, les *lutttes féministes décoloniales et antiracistes*, comme le nomme Vergès, doivent forcément passer par une compréhension que *la violence patriarcale* n'est pas le résultat d'une seule forme de domination ou d'un seul système de pouvoir et d'oppression, « mais d'un système [complexe] qui fait de la violence un mode de vie et d'existence, qui l'institue comme seul mode de relation [...] » (139). La compréhension de ce système passe inévitablement par une approche historique des violences patriarcales en reconnaissant les manières dont les formes d'oppression genrées et sexuées se sont historiquement et intrinsèquement croisées aux formes d'oppression raciale. De là, Vergès en appelle à remettre en question et renverser la position universelle d'un féminisme occidental qui a participé à l'« invisibilisation » des femmes racisées au sein des revendications féministes, et écrit qu'un féminisme qui se veut décolonial et antiraciste doit rendre compte de « l'aspect pluridisciplinaire, transversal, transfrontière et international des luttes féministes de libération [patriarcale] » (139).

Soumaya Mestiri présente une perspective similaire : cette *remise en question* est une nécessité qui témoigne de l'évolution des perspectives féministes globales, soit de la volonté des féminismes contemporains de « reconnaître la différence » (2016 : 9). Mestiri ajoute que cette volonté a également engendré des difficultés, par exemple dans l'émergence de multiples perspectives féministes qui par moments peuvent finir par se critiquer et/ou se contredire. En ce sens, Mestiri affirme que « rien ne semble plus différent d'une théorie féministe qu'une autre théorie féministe » (9). Un problème semble donc demeurer : comment rendre compte à la fois de la violence patriarcale et des différences identitaires (en regard notamment aux identités genrées, sexuées et raciales) sans reproduire le monolithisme *du féminisme occidental*, ou comment observer ces différentes revendications féministes sans engendrer un éclatement du féminisme ? Il apparaît que, dans cette volonté d'examiner les différences et de s'orienter vers un pluralisme, « les théories féministes négligent par ailleurs l'idée fondamentale selon laquelle c'est *aussi* [emphase dans le texte] en parvenant à penser la solidarité féminine que l'on aura de bonnes chances de venir à bout de la domination. Tout l'enjeu est naturellement de définir la manière d'envisager cette solidarité, de rechercher l'élément qui nous permettra de fédérer la différence sans l'annihiler » (10).

Mestiri situe donc sa vision d'une approche décoloniale et antiraciste du féminisme dans une recherche de solidarité : dans la construction d'un féminisme existant « *au carrefour* [emphase

dans le texte] d'un certain nombre d'influences » (10) et qui mise sur l'inclusion de multiples perspectives, théories et approches qui permettent de reconnaître sa complexité et l'étudier en mobilisant des théories issues du *féminisme occidental* et des approches favorisant des convictions hétérogènes. C'est ce qu'elle qualifie de « féminisme de la frontière » (11). Ce *féminisme de la frontière* se définit par la compréhension des limites, marges, frontières et intersections au sein des théories féministes et « modalités qui permettent de rendre compte de la topographie de féminisme contemporain » (10). Ce féminisme de la frontière « dénonce les tentatives de faire passer pour une herméneutique des bornes *qui permet* [emphase dans le texte] tout en excluant (précisément parce qu'elle n'exclut pas tout), ce qui n'est qu'une simple épistémologie des limites » (12) et vise plutôt à promouvoir l'intersection des savoirs *centrés* et *périphériques* (13). Pour Mestiri, « [c]roiser [emphase dans le texte] ainsi les perspectives permet de penser au plus près la responsabilité des féminismes » (*ibid.*). Une approche décoloniale et antiraciste du féminisme instaure dès lors un féminisme qui soit *transculturel*, *transversal* et *intersectionnel*.

4.1.2.1 Notes sur l'intersectionnalité

À ce sujet, il s'avère impératif de faire mention de l'approche intersectionnelle, laquelle permet de se positionner face aux expériences structurelles vécues par les femmes afro-américaines, tout particulièrement. Introduite en 1989 par l'avocate et chercheure spécialisée en droit Kimberlé Crenshaw, l'intersectionnalité suggère de repositionner l'expérience des femmes afro-américaines au sein des études féministes étatsuniennes⁸² en prenant, cette fois-ci, en considération la manière dont une multiplicité d'identités façonne les structures sociales prises en compte dans les études féministes. Autrement dit, l'intersectionnalité s'établit par son affirmation que les identités genrées, sexuées et raciales ne peuvent être séparées et/ou isolées les unes des autres lorsqu'il est question

⁸² L'intersectionnalité comme courant théorique féministe concorde avec la fin des mouvements féministes de deuxième vague, qui furent critiqués pour leur conception pour le moins monolithique des femmes et des enjeux sociaux féministes. L'arrivée de mouvements féministes de troisième vague, au courant des années 1990, a participé à la reconnaissance de la multiplicité des femmes, tant dans leurs expressions genrées et sexuées (avec, notamment, la parution de *Gender Trouble* en 1990, de Judith Butler) que dans la considération que les différences culturelles, nationales, raciales, sociales, légales, etc. des femmes nécessitaient des approches témoignant de ces différences.

d'examiner les impacts que les structures d'oppression—notamment, le patriarcat et le racisme—ont sur les expériences sociales des femmes noires (Brah et Phoenix, 2004 : 80).

Pour Brittney Cooper, le présupposé de l'intersectionnalité est ce qu'elle qualifie de « double handicap » de l'expérience sociale des femmes afro-américaines ; soit, qu'elles se retrouvent socialement marginalisées à la fois par leur identité genrée (en tant que femmes) et par leur identité raciale (en tant que personnes noires) (2016 : 5). Bien que l'intersectionnalité se soit développée dans un contexte sociopolitique spécifique—les États-Unis—il est tout de même important de rendre compte des similitudes existantes entre les critiques et revendications soulevées par la multiplicité des féminismes globaux, l'approche décoloniale et antiraciste du féminisme favorisée par Soumaya Mestiri (2016) et l'intersectionnalité. Ici, l'intersectionnalité est articulée comme un complément à une approche plus inclusive en regard à la diversité des perspectives féministes—explicitement ou implicitement—que cette thèse incorpore.

Pour certaines auteures et auteurs, dont Jasbir K. Puar, l'utilisation de l'intersectionnalité comme approche théorique servant à rendre compte des « différences spécifiques » (« *specific differences* ») des femmes dites de couleur a eu pour effet de conserver cet « autre » qu'est *la* femme racisée dans les études féministes dites *blanches* (2012 : 52). Pour Puar, l'intersectionnalité doit donc se faire en relation avec ce qu'elle nomme l'*agencement*⁸³ : les « catégories (se rapportant à la race, au genre et à la sexualité) sont considérées comme des événements, des actions et des rencontres entre corps, plutôt que seulement les référents et caractéristiques [uniques] d'un sujet » (2012 : 58 ; traduction libre⁸⁴).

L'approche de Puar reprend les grandes lignes de l'intersectionnalité telle que développée par Crenshaw, laquelle conçoit l'approche intersectionnelle comme un événement qui inscrit les

⁸³ Le texte de Puar (2012) étant écrit en anglais, l'auteure utilise « *assemblage* ». Bien que je puisse être tentée d'utiliser une traduction littérale au terme, telle qu'« assemblage », Puar elle-même affirme que le terme qu'elle emploie est une traduction maladroite (« *awkward* ») d'un terme existant déjà dans la langue française et lequel se retrouve à être déjà une théorie construite par Gilles Deleuze et Félix Guattari.

⁸⁴ Citation originale : “[...] *categories (race, gender, sexuality) are considered events, actions, and encounters between bodies, rather than simply entities and attributes of subjects.*”

identités—raciales, genrées et sexuées—d’une personne comme un processus par lequel se forge son expérience sociale (Puar, 2012 : 59). Seulement, Puar propose d’appréhender le corps des femmes noires en s’intéressant à *dé-privilegier* le corps humain de son simple attribution organique ; autrement dit, il s’agit de concevoir comment le corps se retrouve matérialisé et façonné par les expériences sociales raciales, genrées et sexuées (56).

Même si l’approche intersectionnelle découle d’un contexte social, culturel, historique et géographique particulier, il reste néanmoins que son utilisation, dans un contexte contemporain, peut dépasser les frontières étatsuniennes. En effet, pour les chercheuses spécialisées en géographies féministes Sharlene Mollet et Caroline Faria (voir Faria et Mollett, 2016, 2020 ; Faria *et al.*, 2020), l’intersectionnalité est un concept global et n’est pas seulement étatsunien. Elles affirment que l’intersectionnalité devrait plutôt être vue comme un mode de savoir qui voyage (« *intersectionality [...] as a way of knowing travels* »), lequel permet de concevoir que les violences raciales, genrées et sexuées, même si elles demeurent ancrées dans des spécificités et différences sociales, culturelles, historiques et géographiques, existent partout (Mollet et Faria, 2018 : 571). L’intersectionnalité dépasse les hiérarchies raciales, genrées et sexuées étatsuniennes et peut rendre compte des manières dont se lient le patriarcat et les mécanismes racialisés (qui incluent les formes de pouvoir perpétrées par l’hégémonie blanche) selon des contextes sociaux, culturels, historiques et/ou géographiques donnés. Ainsi, l’intersectionnalité peut être une méthode visant à décentrer cette hégémonie blanche, quoi qu’il demeure nécessaire de reconnaître la multiplicité des contextes dans lesquels se forment ces identités raciales, genrées et sexuées (573).

Il s’agit d’une considération de l’intersectionnalité qui rejoint la conceptualisation qu’a faite Soumaya Mestiri (2016) du *féminisme de la frontière*, dans laquelle elle voit l’intersection comme la rencontre nécessaire des théories féministes dites *du centre* et celles dites *des périphéries*, et comme une manière d’appréhender les revendications féministes contemporaines. Le *féminisme* est un problème de « méthode » qui s’est, avec les années, construit sur un système hégémonique, lequel a, d’abord, favorisé l’universalité d’un féminisme occidental et la construction monolithique de *la femme* et de l’oppression patriarcale. Il a ensuite fait émerger une volonté d’interroger la *différence* qui a fini par s’éloigner de la solidarité des revendications féministes. L’intersectionnalité proposée par Mestiri peut donc être comprise comme le croisement des

théories féministes qui permettent de rendre compte tant de la pluralité des identités genrées, sexuées et raciales des femmes que de la pluralité et des différences des expériences d'oppression vécues par les femmes. Son approche intersectionnelle du féminisme met en place une « déconstruction-décolonisation » du féminisme dit *mainstream* et occidental qui pourrait dès lors « nous permettre d'envisager *pratiquement* [emphase dans le texte] la coexistence des femmes, aussi diverses soient-elles » (18). En ce sens, Mestiri se saisit de l'*intersection* comme une approche décoloniale qui s'inscrit au-delà d'un féminisme monolithique, tout en interrogeant et critiquant son monolithisme. Il s'agit d'un « féminisme transversal » mettant en relation les femmes et les différents féminismes, et non-hégémonique (150).

4.1.2.2 Le cinéma transnational féministe comme approche de recherche

Cette considération de l'intersectionnalité en tant qu'approche globale m'amène par ailleurs à mobiliser l'approche du cinéma transnational féministe afin de rendre compte du caractère transnational du cinéma, du genre cinématographique de la science-fiction et, de surcroît, du *subgenre* de l'Afrofuturisme, et de tenir compte des complexités quant aux identités genrées, sexuées et raciales.

Anikó Imre, Katarzyna Marciniak et Áine O'Healy, dans leur ouvrage *Transnational Feminism in Film and Media* (2007), partent de l'influence du féminisme transnational tel qu'établie par des auteures et auteurs comme Jacqui Alexander, Gloria Anzaldúa, Inderpal Grewal, Caren Kaplan, Chandra Mohanty, Ella Shohat et Gayatri Spivak afin de construire un cadre théorique *contre-hégémonique* qui s'engage à rendre compte de la complexité du genre⁸⁵ dans les contextes nationaux, mondiaux et diasporiques, contextes situés au sein des histoires de décolonialisation et d'impérialisme culturel (Imre *et al.*, 2007 : 10 ; voir aussi Salazkina, 2020).

Le cinéma transnational féministe est un courant dont l'objectif est d'offrir un cadre à travers lequel critiquer les hypothèses occidentales et ethnocentriques qui ont (pré)déterminé le statut de *la femme* au cinéma. Pour Mehra Shirazi *et al.*, les analyses de films qui sont faites en suivant le cadre du

⁸⁵ En tant qu'identité genrée.

cinéma transnational féministe permettent d'exposer « des conceptualisations eurocentriques et néocoloniales (blanches et occidentales) en regard au genre et à la féminité » en problématisant l'hégémonie du féminisme occidental (Mehra Shirazi *et al.*, 2015 : 85 ; traduction libre⁸⁶). Via le cinéma transnational féministe, il s'agit de poser des questions concernant les perspectives locales et globalisantes féministes et de défier les discussions parfois totalisantes des études féministes occidentales.

Pour Ella Shohat (2006), une figure marquante du féminisme transnational, la mondialisation et les décolonisations ont entraîné des mouvements transnationaux qui ont *forcé* la reformulation d'un féminisme devenu multiculturel, le féminisme normatif étant devenu un cadre trop restrictif ne permettant plus de rendre compte de ces récits et échanges culturels contemporains. Comme l'affirment Imre *et al.*, il s'agit d'avoir recours à une approche considérant « les manières dont les mécanismes transnationaux sont toujours genrés et racialisés » (2007 : 3 ; traduction libre⁸⁷).

Le cinéma transnational féministe part ainsi de ce principe situant le transnational comme processus genré, sexué et *racialisé*, tout en y ajoutant que la mondialisation et les décolonisations ont enclenché une circulation des images qui se mobilisent par et avec les féminismes multiculturels et diasporiques, suscitant également, en plus d'un féminisme multiculturel, l'apparition de nouveaux narratifs, puisque les contextes sociaux, culturels et de production des industries cinématographiques contemporaines ne peuvent plus simplement répondre à une seule et même industrie dite nationale (Imre *et al.*, 2007 : 9). Selon Shohat, l'objectif du cinéma transnational féministe est donc de se détacher des perspectives féministes dans les études cinématographiques des années 1970 (avec notamment, des auteures comme Laura Mulvey) et de proposer une approche qui favorise une « résistance » face aux différentes formes d'oppression et « attitudes *patronisantes* » des pratiques occidentales (2006 : 40-41). Le cinéma transnational féministe s'établit comme la recherche de nouvelles formes cinématographiques et narratives qui

⁸⁶ Citation originale : “Eurocentric, neocolonial (white, Western) conceptualizations of gender and womanhood.”

⁸⁷ Citation originale : “[...] how transnational processes are always gendered and racialized.”

viendraient défier les récits canoniques présentés par le cinéma de fiction *mainstream* et renverser « la notion de ‘plaisir visuel’ basée sur le regard masculin⁸⁸ » (42).

Dans le cadre de cette recherche, le cinéma transnational féministe s’opérationnalise dans la mesure où il permet de reconnaître les dimensions genrées, sexuées et raciales des récits cinématographiques, tout en permettant de cadrer l’analyse de certains films afrofuturistes dans une perspective féministe, queer et postcoloniale et, de surcroît, transnationale.

4.2 Concepts centraux de la recherche

4.2.1 Concevoir l’espace générique et cinématographique

4.2.1.1 L’espace : premières pistes théoriques

La science-fiction est un espace intelligible construit à partir de certaines conventions génériques—narratives et visuelles. Or, elle est également un espace sociologique, façonné à partir de structures sociales de pouvoir et de marginalisation, comme le patriarcat, l’hétéronormativité, le racisme et le colonialisme. L’appréhension de l’*espace* qu’est la science-fiction s’avère donc pertinente—et nécessaire à cette recherche.

Pour plusieurs, l’espace—de manière générale—est avant tout un lieu dans lequel le savoir se situe (voir Brassart, 2005 ; Lefebvre, 1974 ; Rose, 1997, 1999 ; Simandan, 2019). La façon dont le conçoit Charles Perraton (2007, 2009) en offre d’ailleurs une introduction intéressante ; même s’il s’attarde particulièrement à l’espace public, la compréhension qu’il propose présente des premières pistes de réflexion utiles à ma recherche. Selon lui, l’espace est délimité par des « formes de subjectivité et [d]es rapports de pouvoir », et peut se voir comme une « puissance collective » dans laquelle se côtoient la liberté individuelle et les efforts d’association des individus (2009 : 31). Cet espace devient ainsi un lieu de rencontre afin d’observer la pluralité des individus qui s’y trouvent ; autrement dit, « un espace ouvert ou encore ouvert à tout individu, quels que soient sa culture, sa

⁸⁸ Voir le texte de Laura Mulvey, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », fondateur des perspectives féministes en études cinématographiques.

religion ou son statut social » (2007 : 185). Perraton avance que l'espace public, qu'il conceptualise pour « penser le vivre ensemble », « est tout à la fois le lieu d'affrontement symbolique entre des [personnes] aux intérêts différents et le lieu où naissant, se développent et meurent les idéologies et les projets de sociétés » (184 ; voir Lefebvre, 1974 ; Monnet, 1998). La science-fiction n'est pas un espace public au sens où Perraton l'entend ; pourtant, la reconnaissance des *rappports de pouvoir* dans la formation de l'espace de même que l'idée qu'il propose de l'espace comme un *lieu d'affrontement symbolique* sont d'intérêt. Perraton présente ainsi l'importance du symbolique dans la configuration de l'espace, ce qui correspond à ma recherche, puisque la science-fiction est montrée comme un espace socioculturel symbolique délimité par des codes et normes canoniques et influencé par un(des) contexte(s) social(aux), culturel(s) et/ou historique(s). De surcroît, le symbolique est un médiateur de l'espace à travers lequel se génère « le sens qu'un individu ou un groupe [lui prête] » (Monnet, 1998 ; s.p.), ce qui permet d'observer les processus par lesquels la science-fiction se dessine, elle-même, comme un espace symbolique. Il convient donc de s'y attarder plus précisément.

La notion de symbolique se rapporte au symbole (Jameux, 1984 ; Kremer-Marietti, 2007 ; Monnet, 1998), lequel « est plus qu'un signe quelconque ; c'est originalement un signe de reconnaissance » dont des personnes ou des communautés *reconnaissent* la signification et ce qu'il représente (Kremer-Marietti, 2007 : s.p.). Dominique Jameux (1984) en offre une définition détaillée : le symbole est généralement compris à partir d'« un sens proche de celui d'analogie emblématique », au travers duquel certains termes ou images deviennent la représentation de *quelque chose d'autre*. À titre d'exemple, Jameux présente comment la colombe est perçue comme le symbole de la paix, le lion, en tant que symbole du courage ou la croix latine, devenue le symbole du christianisme (s.p.). Le symbole se conçoit donc entre autres par sa « figurabilité », soit sa capacité à construire du sens qui diverge de sa signification initiale. Le lion en tant que signifiant n'est pas la définition même du courage, mais peut en signifier et représenter une idée générale. En suivant cette idée, le symbole se définit comme une « extension de sens » (*ibid.*). Plus précisément, Jameux délimite le symbole à partir de ces fonctions : montrer, réunir et enjoindre. D'abord, l'objectif du symbole est de *montrer* ; c'est-à-dire, qu'il « rend sensible » et, de surcroît, appréhensible des valeurs, idées, sentiments, etc. qui seraient autrement trop abstraits. De plus, le symbole détient une fonction

sociologique à partir de laquelle il réunit et « signale l'appartenance » à un groupe qui comprend sa signification. Comme l'affirme Jameux :

Le courage ne saurait être symbolisé que par le lion, lequel, d'ailleurs, n'accepte que difficilement de symboliser autre chose (l'orgueil est plutôt symbolisé par le paon). C'est qu'il faut que chacun puisse reconnaître le symbole comme tel, qu'il n'y ait pas de contestation quant à son contenu et son sens. On voit par là qu'il a une valeur pour le groupe, pour la communauté, pour la société, qu'il a pouvoir de rassemblement, de consensus, en d'autres termes que le symbole est *social* [emphasis dans le texte]. (*ibid.*)

Finalement, le symbole possède la fonction d'enjoindre, soit d'inviter à quelque chose. À ceci, Jameux mentionne l'exemple de la couronne, qui ne signale pas uniquement le pouvoir, mais invite à « le respecter » (*ibid.*). Le symbole existe dès lors en relation avec la communication, puisqu'il permet de « s'adresser à autrui » (*ibid.*).

Il est possible de rapprocher le symbolique à l'espace générique qu'est la science-fiction, puisqu'il se trouve au sein du genre des images, récits, sons ou thématiques qui tendent à signifier des idées autres—par exemple, l'extraterrestre en tant que *symbole* de l'altérité raciale, ou l'utilisation du cyborg pour figurer l'objectification des femmes. La science-fiction peut ainsi être analysée par sa dimension symbolique :

Cachée derrière son esthétique futuriste, la science-fiction est une littérature [ou un cinéma] qui entretient des liens plus étroits avec le réel que ce qu'on croit d'ordinaire. Elle souligne les causes des métamorphoses du réel, en mettant l'accent sur la prépondérance de la quête du savoir dans l'occident contemporain, ainsi que ses conséquences sur la société. Ce genre hautement symbolique scénographie nos angoisses et nos attentes au moyen d'une galerie de personnages hauts en couleur. Son discours épouse le mouvement des changements de mentalités qu'elle transcrit dans des œuvres singulières, mais que l'image met en danger [...] En prise avec les mentalités de son époque, elle reflète à travers tous ses thèmes nos interrogations, nos angoisses, en bref, notre approche de grands problèmes moraux et sociaux du monde occidental [mais pas seulement]. La science-fiction est un témoin de son temps. (Manfrédo, 2005 : 61-62)

Dans la science-fiction, l'espace social se symbolique par les images, les personnages, les récits, les décors, etc. Les conventions—narratives, visuelles ou thématiques—émergeant du genre sont donc porteuses d'un sens « qui ne fait rien d'autre que nous tendre un miroir à peine déformant » (Manfrédo, 2005 : 105 ; voir Bréan, 2014). Il revient à dire que ces conventions peuvent exprimer

différentes valeurs, idéologies ou expériences sociales, culturelles et historiques—notamment en regard aux identités genrées, sexuées et raciales. Par exemple, dans *District 9* (Neill Blomkamp, 2009), le traitement des aliens devient le symbole des pratiques ségrégationnistes durant l’Apartheid, alors que dans *Robots of Brixton* (Kibwe Tavares, 2011), où des robots font figure de personnes noires ayant participé à la rébellion de Brixton. La science-fiction possède donc la caractéristique de pouvoir signifier le social, et son symbolique s’arrime inévitablement au sociologique.

De plus, les conventions génériques qui détiennent un sens symbolique existent dans une relation de *partage*, entre les films dans lesquels sont mobilisées ces conventions et entre les personnes spectatrices à qui les films s’adressent. C’est également entre autres par leur capacité à signifier que certains films de science-fiction, comme afrofuturistes, peuvent inviter leurs spectatrices et spectateurs à des expériences cinématographiques—qu’elles soient oppositionnelles ou non.

4.2.1.2 L’espace-image, espace cinématographique

Le rapport entre la dimension symbolique—notamment de l’espace—et le médium cinématographique peut être précisé. Bruno Duborgel (1982, 1985) conçoit l’image (sans être spécifique au cinéma) comme un « document qui parle et qui renseigne [...] sur l’air de son temps » (1985 : 12), qui, selon cette logique, se trouve façonnée au sein d’un espace socio-temporel délimité par un contexte temporel (le moment où l’image est produite et celui où elle est reçue) et social (dans le lequel j’inclus le rapport à l’histoire du cinéma). Cet espace entre « en relation de synchronicité multiple » avec d’autres images le constituant et génère des sens influant sur la signification que prend donc cette même image (13). Le lien entre l’*espace* et l’image cinématographique peut être détaillé, notamment à partir de la notion de l’image-espace (Gaudin, 2011, 2013, 2014, 2015).

Influencé par l’approche narratologique en études littéraires, Antoine Gaudin conçoit l’espace comme un « *phénomène* dynamique *produit par* le film [emphases dans le texte] » (2014 : 2), lequel doit être compris dans la relation qui se construit à la fois avec le contexte au sein duquel le film est produit et les images que le film met en scène. De manière semblable, Anne Goliot-Lété, dans

l'ouvrage collectif qu'elle a dirigé sur l'espace au cinéma, considère l'espace au cinéma comme de « micro-phénomènes hétérogènes » (2005 : 12). Avec l'image-espace, Gaudin rend ainsi compte de la perspective *sociale* à travers laquelle l'espace cinématographique a souvent été appréhendé ; pourtant, il y inclut également une proposition formelle (esthétique) qui se forge par les décisions stylistiques audiovisuelles qu'implique le médium cinématographique—ce qu'il qualifie de « notion plastique » (2011, 2014, 2018).

Cette *notion plastique* se retrouve également dans l'analyse que fait Eric Rohmer de l'organisation de l'espace dans un film de Murnau, dans laquelle il considère que le médium cinématographique construit trois types d'espace : l'espace pictural (l'image cinématographique), l'espace architectural (les décors et la construction visuelle de la scène) et l'espace filmique (tel qu'il se développe chez la personne spectatrice, et comme « un espace virtuel reconstitué dans son esprit, à l'aide des éléments fragmentaires que le film lui fournit ») (2000 : 7). Qui plus est, l'espace, suivant la formulation de l'image-espace, est une thématique sociale et philosophique qui nécessite de « mobiliser de nouveaux outils théoriques [...] plus étroitement liés aux puissances primordiales du médium [cinématographique] » (Gaudin, 2014 : 2). L'espace s'inscrit directement dans la « matière expressive du médium » (19-20). À ce sujet, Gaudin écrit :

[C]'est que l'espace cinématographique ne comporte pas de substance permanente, il n'est jamais donné comme un objet stable, une forme arrêtée, il fait au contraire l'objet de perpétuelles contractions et dilatations ; le [ou la] cinéaste est justement cet [ou cette] artiste qui, par les moyens de la mise en scène et du montage, 'modèle', à tout moment du film, son matériau-espace—comme un potier modèle sa glaise par la technique du 'tournage', en partant d'une matière en mouvement à laquelle il s'agit de donner forme. (14)

Ainsi, l'espace cinématographique est un lieu diégétique symbolique constitutif du récit filmique qui vise à faire valoir et supporter la narration et/ou l'action d'un film (2015 : 6), ce que Gaudin qualifie d'« espace raconté » (25). Anne Goliot-Lété abonde dans le même sens : le film est un outil physique dans lequel se trouve différents espaces—symboliques et narratifs—qui sont « toujours *le lieu de* [emphasis dans le texte] » (2005 : 11). Plus précisément :

Le lieu (appelons-le ainsi) est donc de façon générale voué à *contenir* [emphasis ajoutée] [...] [L]e lieu embrasse à la fois une situation et le point de vue qui la génère, à partir duquel le lieu devient l'image en mouvement d'un lieu. L'enjeu du cinéma comme 'art de l'espace'

se situe précisément en ce point d'articulation entre l'espace *de* l'image, de son existence matérielle en deux dimensions, et l'espace *dans* l'image, diégétique, tridimensionnel. Les films sont donc doublement architectes : ils construisent des pièces, des maisons, des villes, des paysages, auxquels ils superposent leur propre architecture de film [emphases dans le texte]. (11)

Pour Fabien Bouilly, faire la lecture de l'espace filmique permet d'observer la construction d'un processus identitaire : l'espace « constitue une partie de notre identité » et, en même temps, « s'écrite⁸⁹ de l'identité » (2005 : 136-137). Ceci rejoint les propos de Jacques Aumont qui, dans son ouvrage sur l'image cinématographique, conclut que de « [...] regarder un film, c'est entrer en contact, depuis l'intérieur d'un espace réel qui est celui de notre univers quotidien, avec un espace d'une nature foncièrement différente, celui de la surface de l'image » (1990 : 101). Il semble que le lien entre processus identitaire et espace filmique se rapproche à la fois de l'interprétation que fait Gaudin de l'espace « raconté » et de l'explication du processus identitaire de Bouilly, ce dernier précisant d'ailleurs que l'espace devient « chargé d'histoire » (2005 : 137). Je choisis de comprendre cet énoncé de deux manières : d'une part, *histoire* au sens d'« historicité », tel que l'entend Bouilly, mais, d'une autre part, *histoire* peut également s'établir en tant que récit raconté.

Évidemment, la notion d'espace a déjà été utilisée pour explorer le cinéma de science-fiction. James Kneale, qui a écrit un chapitre portant sur l'espace dans l'ouvrage collectif *The Routledge Companion to Science Fiction* (2011), aborde l'espace en tant que lieu extraterrestre, en tant qu'univers pas encore exploré (voir les films de science-fiction qui portent sur la conquête de l'espace, par exemple), mais pousse la réflexion plus loin, et sa conception se rapproche ainsi, par moments, davantage de celle de l'espace-image que des récits de conquêtes d'un espace extraterrestre. L'espace, insiste Kneale, peut être compris en son sens beaucoup plus large, comme un espace symbolique, qui peut être à la fois extrapolatif (se présentant comme une version déguisée du présent) et spéculatif (allant au-delà de la soi-disant réalité du présent). D'ailleurs, Annette Kuhn qualifie elle-même la science-fiction d'espace ayant une fonction narrative et symbolique (1999⁹⁰). Le lien existant donc entre l'image-espace et la science-fiction permet

⁸⁹ Au sens de *répandre*.

⁹⁰ Voir également Wolmark (2005), qui aborde la réappropriation de l'espace générique normatif dans la science-fiction féministe.

d'explorer l'Afrofuturisme en tant que *subgenre* cinématographique, en rendant compte des manières dont l'espace cinématographique se construit dans les films afrofuturistes.

4.2.1.3 L'espace est un lieu incarné

L'espace renvoie inévitablement aux frontières le délimitant, et, ici, les réflexions féministes émergeant du champ de la géographie peuvent amener des pistes qui viennent peaufiner ma propre compréhension de ce qu'est l'espace. Les frontières géographiques, bien qu'elles puissent être terrestres, peuvent prendre un sens s'insérant dans la construction de l'espace comme un lieu symbolique, notamment parce qu'elles amènent à penser la perturbation ou la déstabilisation des binarités qui favorisent, par exemple, la construction même de frontières (Coddington, 2015 ; Faria *et al.*, 2020). Caroline Faria, Vanessa Massaro et Jill M. Williams avancent que le champ de la « géographie » est plus vaste que de simplement se pencher sur les lieux physiques et terrestres qui participent à notre savoir géographique ; plus précisément, les considérations féministes à l'endroit de la géographie amènent à (re)penser les systèmes de domination à travers lesquels des espaces de résistance—féministe et décoloniale—sont apparus, favorisant l'interprétation de l'espace comme un lieu dans lequel et à partir duquel peuvent se forger des mouvements féministes et décoloniaux (2020).

Cette appréhension de l'espace (ou des géographies) découle d'une compréhension approfondie des systèmes binaires qui se sont construits en empruntant des termes géographiques, principalement dans l'opposition entre un *centre* et ses *périphéries* (*margins*, en anglais). Étudier les sphères de pouvoir, de domination et de marginalisation qui émanent de la relation qu'entretient un centre avec ses périphéries peut donc être fait d'un point de vue géographique, en considérant cette opposition entre *centre* et *périphéries* comme un problème de frontières *géographiques*. Il est non seulement nécessaire de concevoir les dimensions spatiales, temporelles, relationnelles de cette opposition entre *centre* et *périphéries*, mais il importe également de reconnaître que l'espace est un lieu dans lequel les formes d'oppression et de résistance qui en émergent sont vécues, à la fois, de manières incarnées et intimes (Faria et Mollett, 2020 : 23). Le fait d'être critique face à l'opposition entre *centre* et *périphéries* demande donc d'interroger les mises en relation complexes qui existent au sein de systèmes de domination et entre périphéries, et de favoriser la

reconnaissance de processus de marginalisation comme étant des processus incarnés et intimes (24).

Michael Brown et Lynn A. Staeheli, qui ont écrit « Are We There Yet? Feminist Political Geographies » (2003), présentent une vision de l'espace géographique semblable : le champ des géographies féministes a « spatialisé » (« *have spatialized* ») les sphères de pouvoir, de domination et de marginalisation, plutôt que d'avoir simplement offert une perspective féministe. Il s'agit de porter une attention particulière aux femmes et aux questions d'identités genrées, sexuées et sexuelles, de même qu'aux manières dont certaines autres identités s'y lient dans une relation de pouvoir, d'oppression et de domination qui organise le monde social (247-248). Autrement dit, Brown et Staeheli y voient dans cette construction de l'espace la possibilité de rendre compte de l'existence de multiples territorialités, soit en tant que manière d'offrir de multiples compréhensions par rapport à la distribution de pouvoir dans une société ou un cadre déterminé.

Les processus de savoir(s) qui se construisent au sein d'un espace sont donc « situés » (« *situated* ») et participent à façonner des expériences vécues et corporelles (Staeheli, Kofman et Peake, 2004 : 11). L'importance de la construction d'un savoir situé se rapproche de la perspective féministe proposée par Elizabeth Grosz (1999), pour qui les corps devraient toujours être appréhendés et compris au sein de leur contexte spatial et temporel (120). Pour Grosz, les corps ne sont jamais seulement des corps humains ; les normes identitaires (liées aux identités genrées, sexuées et/ou raciales) qui sont imposées à un corps ont un impact majeur sur les manières dont ces corps et les personnes possédant ces corps se retrouvent construits socialement (119). Ainsi, la subjectivation d'une personne, les relations entre un sujet et les autres, de même que la place que cette personne occupe dans un monde socio-naturel sont peut-être mieux comprises à partir du corporel, soit de la manière dont les corps occupent l'espace (119 ; voir aussi Bakare-Yusuf, 2003, 2008). D'autant plus que, selon Grosz, l'espace n'est pas passif : « l'espace n'est pas seulement un récipient vide, indépendant de son contenu ; plutôt, les façons par lesquelles l'espace est perçu et représenté dépendent des *objets* [emphase ajoutée] qui y sont positionnés et, plus particulièrement, de la

relation que le sujet a avec ces mêmes objets » (127 ; traduction libre⁹¹). Grosz poursuit en affirmant que le positionnement des individus au sein d'un espace contribue à imposer à la personne une identité cohérente des systèmes de domination, pouvoir et marginalisation. L'espace doit ainsi être analysé, il me semble, de deux manières : d'une part, à partir des frontières (entre centre et périphéries) et des emplacements, dimensions et orientations sociaux, culturels et historiques qui le construisent et, d'une autre part, à travers les façons dont les corps occupent et existent dans ce même espace en relation les uns avec les autres. Il s'agit de reconnaître que « nous vivons et bougeons dans l'espace en tant que corps existant en relation avec d'autres corps » (128 ; traduction libre⁹²). Le lien entre l'espace et le corps tel que conceptualisé par Grosz offre une perspective à travers laquelle concevoir l'espace générique—et symbolique—qu'est la science-fiction, notamment par rapport à la construction qui s'y fait des personnages féminins : l'espace générique peut en effet être lu tant par la relation entre les personnages construits comme *sujets* et ceux construits comme *objets*, que par la construction visuelle et narrative des corps qui l'occupent.

À ce sujet, Vivian Sobchack, dans son ouvrage *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture* (2004, voir aussi 1992), offre une appréciation similaire de l'espace ; lecture qu'elle utilise pour se pencher tout particulièrement sur le cinéma et sur les manières dont les personnes s'orientent dans l'espace. Selon Sobchack, il existe une « nature incarnée » (« *embodiment* ») à l'expérience vécue qui réside dans l'implication du corps comme outil à partir duquel comprendre le rôle des sens, sensations et mouvements corporels. Ce qu'elle nomme dans son ouvrage « *carnal senses* » (qui peut être traduit de manière littérale par « sens charnels ») renvoie à l'idée selon laquelle le corps n'est pas un objet abstrait qui appartenant uniquement à un individu ; plutôt, il s'agit d'insister sur l'expérience de vivre avec un corps et non pas seulement de regarder les corps (même si Sobchack reconnaît la nécessité de la vision, du visuel et de la visibilité dans la construction d'une expérience incarnée) (2). Le corps se matérialise comme « un ensemble sensible, sensuel et sensitif d'agentivité et de capacités matérielles qui, littéralement et

⁹¹ Citation originale : “Space is not simply an empty receptacle, independent of its contents; rather, the ways in which space is perceived and represented depend on the kinds of objects positioned ‘within’ it, and more particularly, the kinds of relation the subject has to those objects.”

⁹² Citation originale : “We live and move in space as bodies in relation to other bodies.”

figurativement, *font sens*⁹³ [emphasis ajoutée] de, et à, nous-mêmes et les autres » (2 ; traduction libre⁹⁴). En effet, comme elle l'avance, l'existence dans un espace incarné passe « par la chair » (« *in the flesh* »), puisque les corps qu'elle conçoit comme des éléments incarnés en eux-mêmes permettent de ressentir et de répondre au monde que nous occupons (3). L'*incarné* est une « condition radicalement matérielle » (« *radically material condition* ») de l'être humain qui doit être compris comme un ensemble qui inclut, à la fois, le corps physique et la conscience de l'individu ; ainsi, nous existons en tant que matière, mais les processus intellectuels et de logique qui construisent notre conscience participent tout autant à la construction de l'incarné (4). Elle poursuit : l'incarné passe également par une compréhension des systèmes historiques, sociaux et culturels qui délimitent les frontières de notre perception et de notre appréhension du monde (*ibid.*) ; ainsi, l'espace incarné se retrouve régularisé par des habitudes et normes sociales, culturelles et historiques dominantes. Tout comme Grosz, Sobchack établit que l'espace incarné ne peut être analysé qu'à travers son contenu, mais doit également tenir compte de son(ses) contexte(s) (5).

Il s'agit d'explorer l'espace comme un lieu d'expériences incarnées au travers duquel il est possible de considérer les expériences vécues, notamment, en ce qui a trait aux identités de genre, de sexe ou de race. Plus particulièrement : examiner comment ces expériences incarnées sont déterminées par l'intersection entre les identités genrées, sexuées et raciales et participent à la construction de différentes expériences de sens (voir aussi Starr, 2016). Comme l'affirme Hortense J. Spillers, le corps est « socialement lisible et historiquement attribué » (« *socially legible and historically-given* ») et lié aux structures de pouvoir, de domination et de marginalisation auquel il se rattache (2003 : 206). Spillers s'intéresse précisément aux expériences incarnées des femmes noires et souligne que les corps féminins noirs émergent des contextes sociaux, culturels et historiques spécifiques et caractéristiques des expériences vécues par les femmes noires (209). Cette approche semble également partagée par Adilifu Nama qui, dans son ouvrage sur les identités raciales dans le cinéma de science-fiction, présente les corps noirs non pas comme une figure statique, mais

⁹³ L'Office Québécois de la langue française reconnaît la traduction de « *make sense* » par « faire sens » comme un anglicisme, et la traduction « avoir du sens » est donc à privilégier. Ceci dit, je maintiens « faire sens » dans mon texte afin d'offrir une traduction qui, à mon avis, se colle au plus près du sens de la citation de Sobchack.

⁹⁴ Citation originale : “[...] *a sentient, sensual, and sensible ensemble of materialized capacities and agency that literally and figurally makes sense of, and to, both ourselves and others.*”

plutôt comme des signifiants complexes d'un sens racial déterminé par des contextes sociaux, culturels et historiques divers (2008 : 73). L'analyse des expériences oppositionnelles de l'Afrofuturisme et de l'inclusion, dans les films afrofuturistes, de personnages féminins comme sujets potentiellement oppositionnels doit tenir compte de deux dimensions : d'une part, ces personnages féminins occupent un espace générique construit qui rend compte des systèmes de pouvoir(s) intrinsèques à la science-fiction ; d'une autre part, ces mêmes personnages occupent ce même espace par leur corps *socialement lisible et historiquement attribué*.

4.2.1.4 Le genre cinématographique, un espace d'expériences

Cette compréhension amène à penser le cinéma *en tant que lieu d'expériences incarnées*, puisque les espaces que sont les récits fictionnels et filmiques peuvent être compris comme des *générateurs* « d'une forme narrative productrice de sens », qui « prend ainsi tout son sens en fonction du regard par lequel il [l'espace] nous est donné à voir » (Lambert, 1998 : 111-115). L'espace devient « un univers clos et intime » (Blanchot, 1955, cité dans Ziethen, 2013) dans lequel s'insère—consciemment ou inconsciemment—la spectatrice ou le spectateur du récit, ce qui concorde avec une approche de l'espace cinématographique ancrée dans la phénoménologie, où les films sont compris comme des espaces dans lesquels s'insèrent les spectatrices et les spectateurs (Antunes, 2016 ; Barker, 2009 ; Carroll, 2003 ; Chaudhuri, 2014 ; Gaundin, 2018 ; Kuhn, 1999 ; Lindner, 2017 ; Plantinga, 2009 ; Sobchack, 1992, 2004 ; Yacavone, 2008, 2015). En effet, tel que l'a noté Jennifer Barker dans son ouvrage *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience* (2009), « lorsque nous regardons un film, nous ne sommes certainement pas *à l'intérieur* du film, mais nous ne sommes pas complètement *à l'extérieur* du film non plus [emphases dans le texte] » (12 ; traduction libre⁹⁵).

Luis Rocha Antunes (2016) a écrit sur l'expérience cinématographique. Il affirme que le cinéma est une expérience relationnelle qui intègre et *a un impact* sur ses personnes spectatrices. De manière générale, cette expérience relationnelle se construit à travers une conception de l'esthétique cinématographique comme étant génératrice d'affect ; soit, que l'esthétique

⁹⁵ Citation originale : “*Watching a film, we are certainly not in the film, but we are not entirely outside it either.*”

cinématographique est expérientielle et multisensorielle, et qu'elle implique à la fois le corps et l'esprit de ses spectatrices et spectateurs. Il précise :

L'idée d'une esthétique cinématographique expérientielle [...] suppose que le cinéma n'est pas seulement le résultat d'éléments formels et de composition stylistiques, narratifs et thématiques, mais qu'il est également le résultat de la jonction de ces éléments (particulièrement, lorsqu'il est question du style filmique créé à partir du travail de la caméra, du montage, de l'éclairage, des couleurs et de la composition sonore) et de notre nature perceptuelle et multisensorielle en tant que spectatrices et spectateurs. Notre expérience perceptuelle d'un film n'est donc pas un processus mécanique à travers lequel recevoir, traiter et intégrer l'information sensorielle d'un film, mais plutôt un ensemble actif et dynamique d'opérations qui sont à la fois proactives et créatives. (5 ; traduction libre⁹⁶)

De ce fait, les films génèrent des expériences affectives qui invitent—de manière consciente ou non—la personne qui regarde un film à s'insérer dans l'espace qu'est le film. Pour Antunes, cette conception contredit dès lors l'idée selon laquelle l'expérience cinématographique est passive : les spectatrices et spectateurs ne sont pas des *voyeurs* qui regardent simplement un film d'une « manière détachée » (« *detached way* ») ; plutôt, iels en font une expérience *active* et incarnée (4).

Il s'agit d'ailleurs en partie d'une des définitions ayant servi à circonscrire les genres cinématographiques : que les genres sont des constructions sémantiques, visuelles et narratives (donc, esthétiques) expérientielles qui génèrent des expériences affectives distinctes. Noël Carroll (2003) a examiné le potentiel affectif des genres cinématographiques. Selon lui, les genres exploitent en effet une variété de réactions affectives : par exemple, les films d'horreur qui font sursauter, les films de suspense qui provoquent l'angoisse, les films de comédie qui déclenchent les rires ou les films mélodramatiques qui font pleurer. Les genres cinématographiques peuvent donc être compris comme des expériences physiologiques et émotionnelles. À cela, Carroll ajoute que les genres cinématographiques sont également des expériences qui requièrent un travail intellectuel : les conventions génériques à partir desquelles se définissent les genres créent des

⁹⁶ Citation originale : “*The idea of experiential film aesthetics [...] implies that film is not only the result of formal and compositional elements of style, narrative and themes but also the result of the intersection of those elements (especially film style created through camerawork, editing, light, colour and sound design) and our perceptual, multisensory nature as spectators. Our perceptual experience of a film is thus not a mechanistic method of receiving, processing and integrating a film's sensory information, but rather an active, dynamic set of perceptual processes that are proactive and creative.*”

attentes chez les spectatrices et spectateurs, et ces attentes influent sur les possibles expériences des films ; d'autant plus que les genres cinématographiques jouent souvent sur et avec les attentes spectatoriennes, en interprétant, réinterprétant et modifiant certaines conventions. Les genres cinématographiques sont donc des espaces qui, dans leur construction sémantique, visuelle et narrative, intègrent leurs spectatrices et spectateurs, et les manières dont sont façonnés ces espaces peuvent inévitablement avoir une influence sur leur expérience cinématographique. Dès lors, les genres cinématographiques peuvent être appréciés comme des expériences incarnées—physiologiques, émotionnelles et intellectuelles—, ce qui vient approfondir les études sur les *cinémas de genre* (Carroll, 2003 : 73 ; voir aussi Perron, 1995).

D'autant plus que pour plusieurs chercheuses et chercheurs en études cinématographiques, cette appréciation de l'expérience cinématographique ne peut être séparée des contextes sociaux, culturels et historiques qui participent à construire les espaces que sont les films (Sinnerbrink, 2016 ; Yacavone, 2008, 2015). Shohini Chaudhuri avance que les films produisent des expériences affectives qui invitent les spectatrices et spectateurs à voir, entendre et ressentir des contextes (sociaux, culturels et/ou historiques) qui leur sont présentés à travers l'espace qu'est le film ; ces expériences affectives leur demandent ainsi, d'une certaine manière, de réfléchir aux contextes qui leur sont montrés (2014 : 2). Les images cinématographiques sont productrices d'affect et peuvent générer une « réflexion consciente » (« *conscious reflection* ») qui « altère la manière dont nous percevons les images lorsque nous les revisitons, soit durant notre premier visionnement ou lors d'un visionnement ultérieur » (16 ; traduction libre⁹⁷). Pour Chaudhuri, la qualité affective de l'expérience cinématographique importe, puisqu'elle participe à forger la relation entre les spectatrices et spectateurs et les films qu'ils regardent : les éléments esthétiques, narratifs et thématiques des films invitent les personnes spectatrices à intégrer l'espace qu'est le film et, conséquemment, leur donnent à *voir* et à *ressentir* diverses expériences sociales, culturelles, politiques et/ou historiques. Leur intégration dans l'espace peut ainsi les amener à réfléchir aux contextes et expériences présentés dans le film sans pour autant « leur dire quoi penser » (« *without telling them what to think* ») (*ibid.*). En effet, les films possèdent la caractéristique d'« impliquer »

⁹⁷ Citation originale : “[...] alters how we perceive the images when we revisit them, either during our first viewing or later on.”

(« *implicate* ») leurs spectatrices et spectateurs au sein d'histoires dont iels ont déjà fait, ou non, l'expérience et de les inciter à s'interroger sur les représentations qui sont mises en scène et en récit ; concevoir que le cinéma puisse être un *lieu d'expériences incarnées* offre la possibilité d'une appréhension plus approfondie des manières il s'arrime à certains contextes sociaux, culturels et historiques (18-19).

Ceci concorde avec la compréhension du genre de la science-fiction en tant qu'espace d'expériences. Selon Annette Kuhn, l'espace générique science-fictionnel s'arrime ainsi à la conceptualisation de l'expérience cinématographique, puisqu'il est constitué à partir de deux *espaces* distincts mais qui interagissent : l'espace diégétique et l'espace de réception. L'espace diégétique concerne les constructions narratives et esthétiques présentées à l'intérieur du film ; l'espace de réception (« *spectatorial space* ») réfère à cet espace cinématographique, cet espace-image, qui s'organise autour des relations existant entre la diégèse du film, l'image du film et les contextes—sociaux, culturels, historiques, etc.—qui influencent la lecture que font les spectatrices et spectateurs du film (1999 : 6). Le cinéma de science-fiction est donc un espace qui se conçoit à partir des conventions narratives et esthétiques qu'il présente mais également à partir des contextes qui s'y rattachent. Selon Kuhn, ceci révèle que l'expérience du cinéma de science-fiction est « historiquement et culturellement déterminée » (« *historically and culturally specific* ») (6).

Pour Bastien Descombes (2022), cela fait du genre de la science-fiction un espace qui engage à une « expérience de pensée » : les personnes qui consomment une œuvre de science-fiction s'insèrent dans un espace fictionnel (qu'est la science-fiction), et leur insertion les entraîne à ressentir et *faire l'expérience* de mondes, histoires et situations qui, même s'ils apparaissent purement fictifs aux premiers abords, peuvent faire naître des remises en question par rapport à certains contextes réels. Ainsi, « [l'expérience de pensée] se caractérise en effet non seulement par son rôle de substitut à une expérience concrète irréalisable ou que l'on ne souhaite pas réaliser, mais aussi par sa capacité à donner des résultats sur le monde réel à partir d'une structure propre d'ordre apparemment conceptuel » (Bellis et Brun-Rovet, cités dans Descombes, parag. 12). Descombes présente par ailleurs l'*expérience de pensée* comme un « critère définitionnel de la science-fiction » (parag. 18) qui permet d'étudier plus concrètement l'espace générique qu'est la science-fiction de par l'expérience affective—principalement, intellectuelle—qui y est générée.

Certains traits construisent cette expérience *définitionnelle* : parmi ceux-ci, les attentes par rapport aux conventions génériques de la science-fiction et la contextualisation des récits et images science-fictionnels au sein de contextes sociaux, culturels et historiques extra-diégétiques. D'abord, l'expérience se constitue à travers une attente générique qui participe à la « modélisation de l'expérience de pensée SF[science-fiction] » ; autrement dit, le genre se façonne à partir de certains éléments syntaxiques, sémantiques et symboliques, et « est construit sur un enchaînement d'images, correspondant à des *blueprints*, des plans d'ingénierie » (parag. 35). Il se conçoit donc un rapport aux conventions génériques qui « se fonde sur une base de connaissances culturelles [sociales et historiques] partagées par les [spectateurs et spectatrices] » et est « basée sur l'expérience passée du genre » (parag. 39-40).

Qui plus est, l'expérience se forme également à partir de la contextualisation de récits et images présentés dans la science-fiction, puisque le genre propose un « monde imaginaire [qui] devient allégorie du réel » (Huz, 2022 : parag. 9). Le cinéma de science-fiction construit donc des expériences cinématographiques qui offrent à ses spectatrices et spectateurs des perspectives narratives, visuelles et thématiques qui s'insèrent dans les contextes (sociaux, culturels et historiques) au sein desquels sont produits les films et reproduisent des structures de pouvoir et de marginalisation, et il invite ses spectatrices et spectateurs à intégrer un espace *structuré* par ces perspectives, lesquelles influencent l'expérience cinématographique. Dans certains cas, notamment pour le cinéma de science-fiction *mainstream*, les spectatrices et spectateurs sont invités à entrer dans un espace dans lequel sont privilégiées des perspectives patriarcales et hétéronormatives et des idéologies coloniales et racistes. Or, la science-fiction permet également des expériences qui offrent « une représentation alternative du monde réel [...] afin d'y révéler les rapports socio-historiques de domination et d'inciter à les changer » (*ibid.*). Les spectatrices et spectateurs peuvent donc y être encouragés à une expérience cinématographique critique.

4.2.2 La construction des identités genrées, sexuées et raciales

4.2.2.1 La construction du genre

Il convient maintenant de s'attarder plus précisément aux identités—genrées, sexuées et raciales—qui peuvent influencer sur l'espace, qu'il soit symbolique, cinématographique et/ou générique. À ce propos, la construction du genre—en tant qu'identités genrées—provenant des *Gender Studies* offre un cadre à travers lequel réfléchir à ceci et, particulièrement, à la construction sociale des identités genrées, sexuées et raciales et des personnages féminins.

La question des identités genrées et sexuées comme étant des construits sociaux a été introduite dans le mouvement féministe de deuxième vague. À titre d'exemple, Simone de Beauvoir affirmait déjà en 1949, dans *Le deuxième sexe* (1976[1949]), que les identités féminines et masculines étaient socialement construites par la société patriarcale, faisant en sorte que les femmes se retrouvaient dans une société qui leur inculquait leur altérité et les construisait, dès leur naissance, comme étant le sujet *autre* de l'homme. « On ne naît pas femme : on le devient », écrivait-elle (423). Pour de Beauvoir, la féminité n'est donc pas « une donnée biologique » ; plutôt, elle est une position qui lui est imposée par la société (439). Elle écrivait :

On donne donc [aux fillettes] pour amies d'autres petites filles, on la confie à des professeurs féminins, elle vit parmi les matrones comme au temps du gynécée, on lui choisit des livres et des jeux qui l'initient à sa destinée, on lui déverse dans les oreilles les trésors de la sagesse féminine, on lui propose des vertus féminines, on lui enseigne la cuisine, la couture, le ménage en même temps que la toilette, le charme, la pudeur ; on l'habille avec des vêtements incommodes et précieux dont il faut être soigneuse, on la coiffe de façon compliquée, on lui impose des règles de maintien : tiens-toi droite, ne marche pas comme un canard ; pour être gracieuse, elle devra réprimer ses mouvements spontanés, on lui demande de ne pas prendre des allures de garçon manqué, on lui défend les exercices violents, on lui interdit de se battre : bref, *on l'engage à devenir, comme ses aînées, une servante et une idole* [emphasis ajoutée]. (441-442)

de Beauvoir a été de celles qui ont introduit, dans les études féministes, des considérations concernant les impacts des contextes sociaux sur les identités genrées et sexuées, soit que les identités ne sont pas des construits biologiques, mais se façonnent par la médiation sociale. Les *Gender Studies*, un courant issu du féminisme étatsunien ayant surtout fait son apparition à partir

des années 1990, ont développé cette idée qui a mené à concevoir la construction sociale des identités genrées et sexuées. Judith Butler (1990 ; 2004), dont les théories sont, dans leur ensemble, profondément ancrées dans les contextes occidentaux, est une des auteures et auteurs canoniques des *Gender Studies* et des *Queer Studies*, et ce, même si iel tend à ne pas s'associer directement à ces courants féministes (Le Gallo et Lomazzi, 2022 : 261 ; Zappino, 2022 : 99). Pourtant, ses travaux sur les identités de genre et de sexe demeurent encore aujourd'hui parmi les plus cités (voir Blumenfeld et Sönsen Breen, 2016 ; Brickell, 2005 ; Hatch, 2016 ; Lloyd, 2015 ; Petty, 2012 ; Riverin, 2020 ; Salih, 2007 ; Zappino, 2022). Pour Butler, l'identité genrée d'un individu est construite par le discours, réfutant l'essentialisme biologique. Iel part du postulat reconnaissant que les contextes occidentaux se trouvent dans une sphère hétéronormative qui a déterminé les manières dont le corps biologique humain a été *signifié* ; autrement dit, le corps n'est pas seulement physique et biologique, mais également un construit discursif agissant directement sur la façon dont sont perçus les genres et les identités genrées. Le corps comme entité purement biologique n'existe donc pas ; plutôt, le corps serait, dès sa conception, déjà ancré dans le social. Plus précisément, ce sont les attributs *sexuels* d'un corps qui le signifient, alors que les distinctions physiques de sexe—soit les organes génitaux—définissent les discours sociaux qui seront dès lors imposés à l'individu dont le corps est signifié. À titre d'exemple, le moment où une ou un médecin annonce à une personne enceinte : « C'est une fille ! » ou « C'est un garçon ! ». À ce moment précis, le sexe d'un enfant qui n'est pas encore né lui impose un genre (*fille* ou *garçon*), et c'est cette imposition d'une identité genrée qui impute, conséquemment, un vaste éventail de discours, lesquels participent—de manière parfois même inconsciente—à la construction subjective de l'enfant à naître (Salih, 2007 : 61). Selon Sarah Salih, lorsqu'une ou un médecin déclare que « C'est une fille ! » ou que « C'est un garçon ! », elle ou il ne décrit pas seulement ce qu'elle ou il voit ; en fait, ce médecin assigne—même inconsciemment—une identité sexuée et genrée à un corps, sans que ce corps n'ait pu exister en dehors des discours sociaux (61). L'affirmation « fille » ou « garçon » délimite ainsi les normes genrées auxquelles sera confronté l'enfant : le langage (mots, pronoms, etc.) utilisé pour lui parler ; les standards en matière de beauté et d'apparence physique ; les normes genrées et sexuées qui dictent les relations et pratiques sociales ; les attentes par rapport à la personnalité, au caractère, aux comportements, etc. ; etc. Les identités genrées et sexuées ne peuvent donc pas être séparées de leurs discours sociaux et se construisent de par ces mêmes

discours sociaux. Chaque personne est donc à la fois un sujet genré et un sujet social (Braidotti, 2003 : 44).

Butler détermine que le genre est une constante médiation sociale, où l'individu genré négocie—quotidiennement et consciemment ou inconsciemment—les discours genrés et sexués qui lui sont imposés ; ce que Butler a conceptualisé comme la *performativité des genres*. Selon iel, « le genre, plutôt qu'une essence 'naturelle', est en réalité le résultat d'une fabrication opérant par la répétition d'actes et de normes ritualisées [et] est le résultat d'un ensemble de gestes, d'actions, de discours » (Le Gallo et Lomazzi, 2022 : 262). La performativité établit qu'un individu—genré avant même sa naissance—construit son identité genrée et sexuée en négociant constamment les discours genrés et sexués qui lui ont été imposés (concernant le langage, l'apparence physique, les relations sociales, etc.). En soi, le genre est donc la répétition constante de ce processus de négociation (Brickell, 2005 ; Butler, 1990, 1991 ; Meyerhoff, 2015 ; Salih, 2007).

Ce processus de répétition et de négociation établit que le genre pourrait être un *choix individuel*, ce que Butler nuance (1991). La performativité des genres ne renvoie pas à la volonté individuelle des personnes de négocier les discours genrés et sexués auxquels elles sont confrontées ; une telle perception du genre viendrait contre-carrer le caractère hégémonique des discours sociaux imposés. Plutôt, Butler affirme que l'existence d'un individu est déjà préalablement déterminée par le genre, et la négociation doit se faire dans ce contexte. Ainsi, la performativité des genres insiste sur le fait que le genre est *performatif* dans la mesure où il « structure » le processus de négociation permettant aux individus d'exprimer leurs identités (Zappino, 2022 : 103).

Pour Butler, c'est précisément le système hétéronormatif qui régit les discours genrés et sexués. D'abord introduit dans l'ouvrage *Gender Trouble* (1990) en tant que « matrice hétérosexuelle » (« *heterosexual matrix* »), puis, dans *Bodies that Matter* (1991), comme « hégémonie hétérosexuelle » (« *heterosexual hegemony* »), l'idée renvoie au caractère hégémonique des normes hétérosexuelles qui ont établi la normativité de la sexualité hétérosexuelle et de la binarité des identités genrées et sexuées (voir également Brickell, 2005 ; Chambers, 2007 ; O'Rourke, 2013, 2014 ; Sedgwick, 2008). Pour Samuel Chambers, l'hégémonie de l'hétérosexualité statue « le pouvoir de

l'hétérosexualité lorsqu'elle opère en tant que norme » (2007 : 657 ; traduction libre⁹⁸), et, selon Frederico Zappino, il s'agit de reconnaître l'hétérosexualité comme étant un « mode de production » identitaire (2022 : 16).

Cette définition de l'hégémonie hétérosexuelle renvoie à ce qui est qualifié, dans les études queer et sur les genres, d'« hétéronormativité ». Même si Butler n'utilise pas le terme « hétéronormativité » et que les mots « hétéronormativité » et « hétérosexualité » ne sont à proprement parlé pas des synonymes, il reste que la définition que fait Butler de l'hégémonie hétérosexuelle—comme étant la construction de l'hétérosexualité comme structure normative—renvoie à la manière dont l'hétéronormativité est appréhendée au sein des études queer et sur les genres. Ainsi, une définition de l'hétéronormativité peut offrir une précision. Selon Samuel Chambers, cela signifie :

[...] que l'hétérosexualité est la norme, dans la culture, la société, la politique. L'hétéronormativité réfère aux attentes de l'hétérosexualité comme étant écrite dans notre monde. Cela ne signifie pas, évidemment, que chaque personne est hétérosexuelle. Plus précisément, l'hétéronormativité n'est pas non plus une théorie conspirationniste qui pourrait suggérer que chaque personne doit être, ou devenir, hétérosexuelle. L'importance de ce concept est qu'il est centré sur les manières dont s'opère la norme. L'hétéronormativité met l'accent sur l'ampleur à laquelle une personne, qu'elle soit hétérosexuelle ou queer, sera jugée, comparée, scrutée et évaluée de la perspective de la norme hétérosexuelle. Cela signifie que tout et tout le monde est jugé de la perspective de l'hétérosexualité. (2003 : 26 ; traduction libre⁹⁹)

Chambers définit donc l'hétéronormativité comme étant l'assemblage de certaines normes qui favorisent la construction des identités genrées, sexuées et sexuelles comme étant *cohérentes* entre elles et en regard au caractère hégémonique de l'hétérosexualité (2007 : 663). La capacité d'une personne à suivre les normes mises en place par ce système détermine l'appartenance de cette

⁹⁸ Citation originale : “[...] *the power of heterosexuality when it operates as a norm.*”

⁹⁹ Citation originale : “[...] *that heterosexuality is the norm, in culture, in society, in politics. Heteronormativity points out the expectation of heterosexuality as it is written into our world. It does not, of course, mean that everyone is straight. More significantly, heteronormativity is not part of a conspiracy theory that would suggest that everyone must become straight or be made so. The importance of the concept is that it centers on the operation of the norm. Heteronormativity emphasizes the extent to which everyone, straight or queer, will be judged, measured, probed and evaluated from the perspective of the heterosexual norm. It means that everyone and everything is judged from the perspective of straight.*”

même personne à ce système et, donc, il devient impossible pour une personne qui souhaite appartenir au système d'exister au sein de ce même système *sans* que ces identités—genrées, sexuées et sexuelles—soient scrutées et, dans certains cas, prédéfinies. Comme l'affirme Chambers, une personne dont les identités ne seraient pas déterminées serait perçue, à l'intérieur du système hétéronormatif, comme « inintelligible » (« *unintelligible* ») (662). Les identités sont ainsi définies *selon* les normes prédisposant la sexualité hétérosexuelle et la binarité des identités genrées et sexuées, et les identités hétéronormatives sont forgées comme *de facto* ; c'est-à-dire, que les identités sont fixées selon les oppositions Homme/Femme, Cisgenre/Transgenre et Hétérosexuel/Non-hétérosexuel, et que chaque individu est, jusqu'à preuve du contraire, caractérisé comme hétéronormatif, donc, cisgenre, homme ou femme, et hétérosexuel. L'hétéronormativité se conçoit d'ailleurs comme :

(1) un *mode de production* des personnes, c'est-à-dire à la rationalité qui fonde la production des hommes et des femmes, d'où découle que les hommes et les femmes n'existent pas naturellement mais sont à leur tour le produit ; (2) d'un *rapport social* constant et performatif. Celui-ci se fonde sur la transfiguration de cette production des genres—production qui est inégale et hiérarchique—en « différence sexuelle ». Cette dernière devient à son tour un (3) *paramètre de jugement* dont dépendent, implicitement ou explicitement, l'évaluation aussi bien que la possibilité, la conformité, l'inclusion conditionnelle ou l'exclusion radicale, de toute forme de subjectivation et de relation, soit-elle cisgenre ou trans [emphases dans le texte]. (Zappino, 2022 : 46-47)

Cela fait du genre une valeur binaire et fixe : les discours genrés et sexués sont *fixés* par l'hégémonie hétérosexuelle, et il est attendu que la manière dont les individus qui existent au sein de ce système hétéronormatif négocient et expriment leurs identités y corresponde. Conséquemment, cette *hégémonie hétérosexuelle* renie l'idée que le genre puisse être *non-fixe* et qu'il puisse être négocié et exprimé de manière fluide. D'une certaine manière, donc, la performativité des genres de Butler propose une approche critique de *cette hégémonie hétérosexuelle* : en établissant que le genre est une construction (sociale, culturelle, discursive, etc.), iel présente l'idée que le genre est *fait* (2004 : 1), signifiant que le genre peut être manipulé et, de surcroît, remanié ; conséquemment, cela démontre une « instabilité » (« *instability* ») du genre (Hatch, 2016 : 443). D'autant plus que l'objectif de Butler, lorsqu'iel a introduit la notion de la performativité des genres, dans *Gender Trouble* (1990), était de venir *troubler* le genre, tout particulièrement les conceptions normatives en regard au genre. Butler a avancé que reconnaître le

caractère construit des normes genrées et sexuées permettrait donc de les *troubler*, et de se *défaire* (« *undo* ») de ses conceptions normatives (Butler, 2004 : 1). Une telle appréhension convient dès lors qu'il deviendrait possible de déstabiliser la structure fixe de l'hétéronormativité (Hatch, 2016 : 443), ouvrant dorénavant la porte à une considération plus fluide et non-binaire du genre.

4.2.2.2 Performativité : une théorie transversale

Cette conceptualisation du *genre* est nécessaire à ma recherche, puisqu'elle permet d'examiner la construction des personnages féminins en tant que personnages *fémminins*, mais également parce qu'elle établit l'importance de reconnaître les contextes sociaux, culturels et historiques dans la construction des identités genrées et sexuées. Ceci dit, cette conceptualisation doit aller de pair avec l'approche d'un « féminisme transversal », afin d'arrimer le notion de la performativité—et de la construction des genres—à une perspective intersectionnelle. À titre d'exemple : selon Signe Arnfred, dans *Sexuality and Gender Politics in Mozambique: Rethinking Gender in Africa* (2011), lorsqu'il est question d'étudier les identités genrées et sexuées sur le continent africain, celles-ci ne peuvent être explorées seules, et il est impératif de tenir compte de l'histoire coloniale et de la colonisation sur les manières de concevoir le genre, la sexualité et les normes genrées et sexuées, puisque le colonialisme a en effet affecté les systèmes sociaux, culturels, politiques et économiques des pays colonisés ; en outre, cela a eu des répercussions sur les normes genrées et sexuées. Arnfred situe son appréhension des identités genrées et sexuées au sein des théories féministes occidentales sur le genre (notamment en partant de Simone de Beauvoir et en mobilisant la performativité des genres), et elle constate que ces théories demeurent pertinentes afin d'appréhender les manières dont le genre se construit, se comprend et s'exprime en Afrique, notamment en ce qui concerne les rites genrés (12). Elle affirme tout de même que ces théories doivent être *reconceptualisées* afin de tenir compte des contextes de postcolonialité : il importe de chercher un sens à la construction du genre au sein des coutumes et cultures concernées (21 ; voir aussi Cole *et al.*, 2007 ; Spurlin, 2010). Cela concorde avec la manière dont Judith Butler a nuancé sa théorie, dans *Undoing Gender* (2004), où iel affirme que toute considération des normes genrées doit s'exercer à l'intérieur des contextes vécus (8), en tenant compte de contextes tant locaux que globaux et en se distanciant d'un universalisme qui ne ferait que renforcer une hétéronormativité occidentale.

Dans sa reconceptualisation, la performativité des genres (telle que préalablement définie par Butler) peut dès lors être un exemple d'une théorie féministe *transversale*, puisque, même si elle part d'un contexte occidental, nombreuses sont les chercheuses et chercheurs à avoir mobilisé la construction du genre afin de démontrer que les identités raciales, comme les identités genrées et sexuées, ne se situent jamais à l'extérieur du social (Arnfred, 2015 ; Diabate, 2011 ; Dowsett, 2000 ; Grosz, 1994, 2011 ; Halberstam, 1998 ; hooks, 2004 ; Paravisini-Gebert, 1997 ; Reddock, 2007 ; Tuck et Yang, 2012 ; Willey, 2016). À titre d'exemple : Stuart Hall considère l'identité (de manière générale) comme un processus de *devenir* toujours en constant mouvement et changement, selon les contextes et discours sociaux, culturels et historiques (2003, 2007 ; voir aussi Chun, 2009 ; Ellis, 2018 ; Harman, 2016). À partir de ceci, les identités genrées peuvent se comprendre comme étant *toujours* racisées et, conséquemment, les identités raciales comme étant également genrées ; par exemple, il se construit certains modèles de féminité et de masculinité qui varient selon les identités raciales, tout comme il existe des stéréotypes genrés qui participent à la construction et au maintien de certains stéréotypes raciaux/racistes (Forbes-Erickson, 2013 : 7). Les théories concernant la construction du genre, de la sexualité comme de la race sont donc étroitement interconnectées, et il devient préférable de considérer le genre comme étant *racialisé* ou la race comme étant *genrée*, plutôt que de tenter de les analyser comme deux entités distinctes¹⁰⁰ (Sally Kitch, citée dans Forbes-Erickson : 7). La compréhension de la construction sociale des identités s'arrime donc tant aux identités genrées et sexuées qu'aux identités raciales, lesquelles existent et sont façonnées à l'intérieur de discours sociaux, culturels et historiques.

Il est alors possible de mobiliser la performativité des genres de manière à examiner, de manière plus générale, la construction sociale des identités—qu'elles soient genrées, sexuées ou raciales—notamment lorsqu'il est question de reconnaître la construction sociale des identités raciales. Tel que l'argumente Wendy Hui Kyong Chun, dans son article « Race and/as Technology » (2009), les

¹⁰⁰ À noter que les identités sexuelles y sont également à inclure. Jack Halberstam, dans *Female Masculinity* (1998b), mentionne que la construction sociale des identités genrées et raciales coïncide également avec la construction sociale des sexualités. Même si les identités—tant genrées, raciales que sexuelles—ne sont pas monolithiques, il n'en demeure pas moins que des impositions en matière de normativité ont fait en sorte qu'elles se sont regroupées ; par exemple, les différentes façons dont se construisent des normes genrées concernant la féminité selon s'il s'agit d'une femme blanche cisgenre et hétérosexuelle, d'une femme noire cisgenre et lesbienne, ou d'une femme noire transgenre et pansexuelle.

identités raciales ne peuvent pas seulement être considérées que comme étant relatives à la biologie ; plutôt, il importe de constater que la race a été construite socialement comme une identité visible par lequel le corps biologique est devenu un signifiant qui organise les relations et positions sociales (14). L'idée sociale de la race s'est constituée à partir d'éléments corporels visibles—par exemple, la couleur de la peau—et s'est liée à des caractéristiques socialement construites qui facilitent le processus d'altérité de certains individus (10). Pour Samira Kawash :

[...] la couleur de la peau devient visible en tant que le fondement permettant de déterminer l'ordre des identités et des différences et, conséquemment, pénètre le corps pour devenir une vérité [...] La race s'inscrit sur la peau, mais la peau devient le symbole de quelque chose de plus profond [...] (citée dans Chun, 11 ; traduction libre¹⁰¹)

Dans un ordre d'idées semblable à la manière dont Butler a conceptualisé la construction social du genre, la race s'établit comme un système socialement construit de catégorisation, porté par des symboles, conventions et stéréotypes—socialement construits également. Il est ainsi possible de considérer la performativité comme une théorie permettant de considérer les manières dont le corps n'est jamais que biologique, mais toujours (en même temps) socialement construit, régissant les façons dont les identités—genrées, sexuées et raciales—de même que les individus ont été (et sont encore) historiquement, socialement et culturellement perçus et catégorisés. Le genre (et précisément, la question des identités genrées, sexuées et raciales en tant que processus socio-discursif) s'établit comme étant une structure plus vaste qui détermine non seulement l'assignation de l'identité genrée et sexuée d'un individu, mais qui délimite également les discours et normes gouvernant les systèmes sociaux. Dès lors, mobiliser la notion du genre¹⁰² permet d'appréhender la construction des représentations genrées, sexuées et raciales dans le cinéma de science-fiction et, conséquemment, comment le cinéma afrofuturiste met en scène et en récit des représentations qui puissent déroger des conventions binaires normatives et traditionnellement associées à la science-fiction *mainstream* ; d'autant plus que les constructions genrées, sexuées et raciales ont eu—et ont toujours—un impact sur les manières dont les personnages (féminins et noirs, mais pas

¹⁰¹ Citation originale : “[...] *skin color becomes visible as a basis for determining the order of identities and differences and subsequently penetrates the body to become the truth of the self [...] Race is on the skin, but skin is the sign of something deeper [...]*”

¹⁰² En tant qu'« identité genrée ».

que) sont construits au cinéma (Chaudhuri, 2006 ; de Laurentis, 1984 ; Hatch, 2016 ; hooks, 1992, 2006, 2009[1996] ; Lamartine, 2010 ; Penley, 1988 ; Silverman, 1983 ; Williams, 1989, 1991).

4.2.3 L'expérience oppositionnelle

L'Afrofuturisme peut convier à des expériences cinématographiques oppositionnelles, lesquelles s'opposent à *l'expérience normative* de la science-fiction, et certains de ses personnages féminins sont construits (de manière visuelle et narrative) afin que leurs perspectives soient privilégiées et que les spectatrices et spectateurs soient invités à regarder les films en reconnaissance de ceci. Conséquemment, certains films afrofuturistes *convoquent* leurs spectatrices et spectateurs à une expérience cinématographique qui s'oppose aux systèmes de pouvoir et de marginalisation normatifs (comme le patriarcat, l'hétéronormativité, le colonialisme et le racisme) qui ont défavorisé et continuent de défavoriser les femmes noires. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle je mobilise le regard oppositionnel (*oppositional gaze*), tel que conceptualisé par bell hooks (2008), afin d'appréhender de manière critique [1.] la construction des personnages féminins noirs à l'écran et [2.] la construction d'une expérience cinématographique oppositionnelle. Ce *regard oppositionnel* s'établit comme un *regard critique* des codes normatifs du cinéma—principalement hollywoodien—et part d'une critique du regard masculin de Laura Mulvey. Il importe donc de revenir sur ce qu'est le regard masculin.

4.2.3.1 Le regard masculin et l'expérience cinématographique

En 1975, Laura Mulvey publiait un des textes fondateurs des *Feminist Film Studies*, « Visual Pleasure and Narrative Cinema » (voir aussi Chaudhuri, 2006 ; Kaplan, 2004 ; Smelik, 2016 ; Thornham, 2001). Mulvey y critiquait la manière dont le cinéma narratif hollywoodien mettait en scène ses personnages féminins, affirmant que les femmes n'avaient d'autre choix que de devenir l'objet du regard masculin (*male gaze*). Mulvey part du constat selon lequel il existe une différence entre le caractère actif des personnages masculins et le caractère passif des personnages féminins : généralement, les personnages masculins vont être construits de sorte qu'ils renforcent le récit et agissent sur les événements du récit, et ils sont donc *actifs* ; les personnages féminins, au contraire, sont plutôt construits de façon à ne pas intervenir sur le récit, et les actions qu'ils posent n'ont pas,

ou très peu, d'impact sur les événements du récit et leur présence à l'écran n'est pas essentielle à l'avancement de l'histoire du film. Les personnages féminins sont donc *passifs*. C'est à partir de ce constat que Mulvey établit sa théorie du regard masculin : les personnages féminins sont des *objets passifs* du regard masculin, et les personnages masculins sont les *sujets actifs* de ce regard.

Elle précise :

Ce qui compte, c'est ce que l'héroïne provoquent ou, plutôt, ce qu'elle représente. C'est elle, ou plutôt l'amour ou la crainte qu'elle inspire au héros, ou l'inquiétude qu'il ressent pour elle, qui le fait agir de la manière dont il agit. En elle-même, la femme n'a pas la moindre importance (1975 : 11 ; traduction libre¹⁰³)

Mulvey a élaboré sa critique en deux temps : tout d'abord, en présentant le cinéma comme acte scopophilique à travers lequel le plaisir (sexuel) du regard—des spectatrices et spectateurs—est transféré sur les autres individus (les personnages des films), lesquels deviennent objets de ce regard. Puis, ensuite, en mobilisant la subjectivité telle que définie par Jacques Lacan, au travers de laquelle la subjectivité d'un individu se forme à partir du moment où il peut voir sa propre réflexion dans le miroir et, ainsi, se positionner en tant que sujet par rapport aux autres. Pour Mulvey, le fait de se retrouver dans une salle sombre, face à un écran projetant une image confronte les personnes spectatrices à cela : elles sont forcées de voir l'image du film comme un miroir (bien que fictif) d'elles-mêmes, et les personnages de cette image deviennent l'objet du regard qu'elles leur portent. L'essentiel du cinéma, pour Mulvey, repose donc sur le transfert du plaisir et sur l'identification des spectateurs et spectatrices à l'image qu'ils regardent, et c'est ce rapport entre transfert du plaisir et processus d'identification qu'elle qualifie de « plaisir visuel » (« *visual pleasure* »). En d'autres mots, le plaisir visuel d'une spectatrice ou un spectateur s'obtient, d'une part, par le regard scopophilique, qui « prend forme dans le plaisir d'utiliser une autre personne comme l'objet d'une stimulation sexuelle par le visuel » et, d'une autre part, par le regard qui se

¹⁰³ Citation originale : “*What counts is what the heroine provokes, or rather what she represents. She is the one, or rather the love or fear she inspires in the hero, or else the concern he feels for her, who makes him act the way he does. In herself the woman has not the slightest importance.*”

« développe par le narcissisme et la constitution de l'égo [et qui] provient de l'identification avec l'image vue » (10 ; traduction libre¹⁰⁴).

Il existe trois regards présents dans les films : le regard de la personne spectatrice, le regard des personnages et le regard de la caméra. Ainsi, les personnages sont cadrés par la caméra, la caméra délimite ce que les spectatrices et spectateurs voient, et les spectatrices et spectateurs s'identifient aux personnages qui sont cadrés par la caméra. Pour Mulvey, le cinéma narratif hollywoodien a priorisé un de ces trois regards : le regard des personnages. C'est le regard des personnages qui, par le regard de la caméra, est renvoyé aux spectatrices et spectateurs qui se retrouvent alors encouragés à le prendre et à s'y identifier.

Or, le problème, note Mulvey, se situe dans la relation entre l'identification au regard des personnages et la manière dont les personnages féminins et masculins des films *mainstream* hollywoodiens sont présentés et mis en scène. Comme le personnage masculin est un sujet actif, il devient le sujet de ce regard ; le personnage féminin, en tant qu'objet passif, devient dès lors l'objet passif du regard du personnage masculin. Qui plus est, comme le regard du personnage est renvoyé aux spectatrices et spectateurs, le personnage féminin devient également l'objet passif du regard des spectatrices et spectateurs dans la salle.

Les spectatrices de film se retrouvent ainsi face à un dilemme : l'expérience du plaisir visuel. D'une part, l'expérience du désir des spectatrices hétérosexuelles est niée, puisque le personnage masculin n'est pas représenté et mis en scène comme objet de désir : uniquement le personnage féminin est cadré comme objet du désir. D'autre part, les spectatrices n'ont que deux options lorsque vient le temps de s'identifier aux personnages : s'identifier au personnage qui leur ressemble davantage, soit le personnage féminin, et donc, s'identifier à l'objet passif du film, ou s'identifier au sujet actif (le personnage masculin) et, conséquemment, nier leur identité genrée. Dans tous les cas, selon Mulvey, les spectatrices sont forcées de s'identifier à ce qu'elle appelle « le regard masculin » (« *male gaze* ») : soit les spectatrices s'identifient au personnage féminin qui est objectivé par le

¹⁰⁴ Citation originale : “*The first, scopophilic, arises from pleasure in using another person as an object of sexual stimulation through sight. The second, developed through narcissism and the constitution of the ego, comes from identification with the image seen.*”

regard du personnage masculin, soit elles s'identifient au personnage masculin, lequel est porteur du regard par lequel est objectivé le personnage féminin.

4.2.3.2 Le regard oppositionnel, perspective intersectionnelle sur l'expérience cinématographique

C'est la notion du regard masculin de Laura Mulvey que bell hooks critique lorsqu'elle développe le regard oppositionnel (*oppositional gaze*) (2008). Pour hooks, bien que le regard masculin permette de rendre compte des biais genrés du cinéma narratif *mainstream* hollywoodien, il demeure une notion largement intégrée au féminisme blanc et ne peut servir à comprendre les inégalités raciales présentes au cinéma. hooks critique l'universalité—autoproclamée—des théories cinématographiques qui portent sur les identités genrées, notamment sur la construction du regard masculin comme étant une théorie s'appliquant de la même manière à toutes les femmes, sans distinction par rapport aux identités raciales des femmes spectatrices de films¹⁰⁵. Pour elle, les spectatrices noires n'ont tout simplement pas ces options, puisque dans les deux cas, l'identification se fait à un personnage blanc. Même lorsque des personnages féminins noirs sont présents à l'écran, leur représentation s'arrime plus souvent qu'autrement à un *statu quo* qui privilégie et maintient la suprématie blanche. Elle écrit d'ailleurs :

Chaque femme noire à qui j'ai parlé qui a été ou est une spectatrice passionnée et une amoureuse du cinéma hollywoodien a témoigné que, pour vivre l'expérience complète du plaisir visuel que ce cinéma a à offrir, elles devaient restreindre leurs critiques et leurs analyses ; elles devaient mettre le racisme de côté. Et surtout, elles ne pensaient pas au sexisme (hooks, 1992 : 97-99 ; traduction libre¹⁰⁶)

¹⁰⁵ Voir aussi l'article de Jessica Lindiwe Draper, « Deconstructing the Racialised Gaze: Subverting Whiteness in the Work of Minnette Vari » (2015), dans lequel elle mentionne certaines des critiques qui ont été émises à l'endroit de la théorie de Mulvey. D'ailleurs, dans son ouvrage *Afterimages: On Cinema, Women and Changing Times* (2019), Mulvey reconnaît les limites de sa théorie, notamment par rapport aux identités raciales de même qu'aux identités queer.

¹⁰⁶ Citation originale : “Every black woman I spoke with who was/is an ardent moviegoer, a lover of Hollywood film, testified that to experience fully the pleasure of that cinema they had to close down critique, analysis; they had to forget racism. And mostly, they did not think about sexism.”

Le rejet de l'identification face au regard masculin a souvent été perçu comme un manque ne permettant pas aux spectatrices noires d'éprouver du plaisir visuel lors du visionnement de films. Pour cette raison, hooks affirme que le plaisir visuel des spectatrices noires, puisqu'il ne peut s'accomplir par l'identification aux personnages, doit se faire autrement : à travers le *plaisir de l'opposition*. Ainsi, le rejet de l'identification constituerait plutôt une force de résistance face aux stéréotypes présentés à l'écran et favoriserait la mise en place d'un plaisir visuel créé par la critique, l'interrogation et la remise en question des codes, stéréotypes et récits canoniques associés au cinéma narratif hollywoodien. Il se trouve, dans cette opposition, l'idée que celle-ci est une résistance construite de manière active et délibérée ; le regard oppositionnel se trouve donc dans le plaisir de la résistance.

La théorie du regard oppositionnel établit l'importance du spectatariat dans la compréhension du cinéma, mais peut être reprise afin de rendre compte des manières dont les films contemporains rejettent les représentations stéréotypées et canoniques des femmes noires et en appellent à une expérience cinématographique critique et active. Jessica Lindiwe Draper (2015) considère le *regard* comme un cadre à travers lequel se construisent des histoires et qui réclame à la déconstruction de l'identité occidentale, blanche et masculine comme étant la position normative au cinéma. Pour Lindiwe Draper, la déconstruction passe par l'interrogation des intersections entre les identités genrées et raciales et le colonialisme ; autrement dit, d'explorer le regard masculin comme un regard occidental, colonial, blanc qui véhicule une perspective occidentale, coloniale et blanche. Son analyse se centre sur la construction d'un regard masculin colonial, mais son interprétation de la critique et de l'interrogation correspond à la manière dont hooks a conceptualisé le regard oppositionnel comme une expérience de résistance (voir aussi Columpar, 2022 ; Russel, 2010).

Dans son texte « Audiophilia : Audiovisual Pleasure and Narrative Cinema in *Jackie Brown* », Robert Miklitsch (2004) mobilise, entre autres, le regard oppositionnel pour analyser la façon dont est mis en scène personnage de Jackie dans le film *Jackie Brown* (Quentin Tarantino, 1997). Il stipule que le film offre une perspective qui résiste au regard masculin typique des films hollywoodiens *mainstream* ; plutôt, le film présente un récit et une mise en scène qui privilégient le point de vue de Jackie Brown, une femme noire qui tient le rôle principal : l'image est construite

de manière à mettre de l'avant la perspective de Jackie (avec des images en gros plan sur elle, par exemple), et le récit participe à une critique des manières dont le système (patriarcal et raciste) défavorise les femmes noires. D'une manière similaire, Marie-Louise Crawley, dans son article « This Is a Different Angle: Dancing at the Louvre » (2020), analyse la vidéo *APESH*T* (The Carters, 2018). Bien qu'elle n'utilise pas directement la théorie du regard oppositionnel, son argumentaire permet néanmoins une compréhension de comment peut s'y appliquer le regard oppositionnel/l'expérience oppositionnelle. *APESH*T* met en scène le duo musical The Carters (formé de Beyoncé et Jay-Z) au Louvre, à Paris. Les artistes y chantent à propos de leur succès artistique, notamment avec les paroles « *I can't believe we made it. This is what we're thankful* » (« Je ne peux pas croire que nous y soyons arrivés. C'est pour cela que je suis reconnaissante »), et mettent de l'avant leur succès financier (la location du musée du Louvre a requis des moyens financiers importants, et Beyoncé et Jay-Z apparaissent dans le clip vêtus de nombreuses marques griffées). Plus encore, le clip présente de nombreuses personnes noires reproduisant certains des tableaux canoniques qui apparaissent au Louvre (voir Figure 4.1), et Beyoncé est montrée, dansant aux côtés de nombreuses femmes noires (voir Figure 4.2).



Figure 4.1 Des femmes noires reproduisant le tableau *Portrait de madame Récamier* (Jacques-Louis David, 1800). Image tirée du vidéoclip *Apesh*t* (00:02:15). Capture d'écran, Youtube.



Figure 4.2 L'artiste Beyoncé, accompagnée de danseuses, devant le tableau *Le sacre de Napoléon* (Jacques-Louis David, 1807). Image tirée du vidéoclip *Apesh*t* (00:01:38). Capture d'écran, Youtube.

Le clip déconstruit l'hégémonie blanche ayant défini tant les oeuvres présentées au Louvre que l'histoire coloniale occidentale, laquelle a participé à construire l'histoire de l'art comme patriarcale, blanche et occidentale et a effacé les cultures et oeuvres artistiques noires des cercles normatifs et canoniques. En mettant de l'avant des corps féminins et noirs à ce lieu physique historiquement patriarcal, blanc et colonial, *APESH*T* se compose comme une oeuvre qui engage à un regard critique du patriarcat, du racisme et des histoires coloniales. Pour Crawley, *APESH*T* permet ainsi la construction d'un « angle différent » (« *different angle* ») qui recadre les corps noirs de manière à provoquer une réflexion critique sur le racisme inhérent à l'histoire de l'art occidental, à l'exclusion des cultures artistiques noires, aux représentations des personnes au sein des oeuvres artistiques et à la place des personnes noires dans l'art occidental, et les protagonistes qui occupent l'image participent à provoquer cette réflexion. Plus précisément, il s'y organise une expérience oppositionnelle qui demande une perspective critique en regard à l'effacement des personnes noires—principalement les femmes—dans l'Histoire et l'histoire de l'art. Le vidéoclip « établit un nouvel ordre dans lequel les corps noirs prennent possession et contrôle des espaces physiques [le musée du Louvre] et culturels [l'histoire de l'art occidental et les cultures artistiques *mainstream*] desquels ils ont traditionnellement été exclus et sont typiquement marginalisés » (286 ; traduction libre¹⁰⁷). Cet exemple d'*APESH*T* sert à illustrer comment la notion du regard oppositionnel peut

¹⁰⁷ Citation originale : “[...] *establishing a new order in which black bodies seize and command cultural and physical spaces from which they have traditionally been excluded and are typically marginalized.*”

être utilisée afin d'analyser une œuvre¹⁰⁸ : mobiliser le regard oppositionnel permet d'arrimer les contextes sociaux, culturels et historiques des films aux manières dont sont mis en scène et en récit leurs protagonistes (particulièrement, les femmes noires). Une attention particulière doit d'ailleurs être portée aux réflexions que cela engendre.

Dans le cadre de ma recherche doctorale, la notion du regard oppositionnel de bell hooks sert à la conceptualisation de l'expérience oppositionnelle et des personnages féminins afrofuturistes comme sujets potentiellement oppositionnels : à travers l'analyse de ces personnages en tant que *sujets oppositionnels*, il devient possible de [1.] contester les représentations cinématographiques stéréotypées des femmes noires et [2.] de réorienter les codes et normes canoniques du genre de la science-fiction. Plus précisément, le regard oppositionnel se construit comme la recherche d'une expérience cinématographique qui appelle à une opposition face aux systèmes de pouvoir et de marginalisation, soit privilégiant une perspective critique du patriarcat, de l'hétéronormativité, du racisme et/ou du colonialisme. De ce fait, je comprends l'expérience oppositionnelle comme la revendication d'une expérience cinématographique qui soit inclusive et intersectionnelle, donc comme expérience féministe, anti-raciste, décoloniale et—même si ce dernier point n'est pas inclus dans la définition que fait hooks du regard oppositionnel—queer.

4.2.4 La pensée cyborg : un cadre théorique pour appréhender l'expérience oppositionnelle dans le cinéma de science-fiction

La science-fiction—et particulièrement le *subgenre* de l'Afrofuturisme—peut être appréhendée comme un espace de résistance encourageant, de par la redéfinition de certains codes génériques, à une expérience qui concorde avec une déconstruction de la binarité des identités genrées et s'aligne avec la définition qu'offre hooks du regard oppositionnel. C'est notamment le cas de Cassandra L. Jones (2013), pour qui l'utilisation des codes génériques de la science-fiction dans les œuvres afrofuturistes permet de générer une conscience oppositionnelle (« *oppositional consciousness* ») ; c'est-à-dire, la possibilité de repenser les structures de pouvoir (en regard notamment aux oppressions genrées, raciales, sexuées, sexuelles, de même que par rapport à

¹⁰⁸ Voir également l'ouvrage de Sandrine Galand, *Le féminisme pop* (2021), dans lequel la chercheuse mobilise également la notion du regard oppositionnel pour analyser l'œuvre et la présence publique de l'artiste étatsunienne Beyoncé.

l'histoire de l'esclavagisme et du colonialisme) qui ont eu un impact sur ses codes génériques. La possibilité d'une conscience oppositionnelle au sein la science-fiction est importante. Notamment introduite par la chercheuse Chela Sandoval dans son ouvrage *Methodology of the Oppressed* (2000), la notion de la conscience oppositionnelle permet d'apprécier comment certaines formes d'idéologies dominantes peuvent être (ré)appropriées afin de transformer leurs sens et ainsi, proposer—et même, imposer—de nouveaux sens, que Sandoval qualifie de révolutionnaires. Cette *méthodologie* s'inscrit au sein des domaines académiques des études féministes, des études poststructuralistes, des études postcoloniales, des études queer, des études postmodernes et des études sur la mondialisation et la globalisation et inclut l'étude des représentations culturelles populaires (comme le cinéma, la musique, les bandes dessinées, etc.), et est définie comme « un groupe de processus, procédures et technologies permettant de décoloniser l'imagination » (68,9 ; traduction libre¹⁰⁹). Plus précisément, la conscience oppositionnelle renvoie à une pratique visant à favoriser la fluidité des codes présentés dans les représentations culturelles populaires et à renforcer des formes de résistance face aux hiérarchies sociales dominantes (60). Penser l'Afrofuturisme à travers la conscience oppositionnelle, tout comme le regard oppositionnel, permet ainsi de considérer le potentiel subversif que prend l'utilisation de conventions génériques science-fictionnelles dans l'Afrofuturisme, soit comme un moyen de repenser la construction de l'espace symbolique en promouvant une résistance face aux structures patriarcales, racistes et (post et néo)coloniales qui l'ont façonné (voir Barr, 2008 ; Elia, 2014 ; McKenna Ibrahim, 2015 ; Nama, 2008 ; Womack, 2013).

Ces mêmes structures hiérarchiques ont également participé à élaborer l'idée d'un *humain type*, et il s'est par ailleurs construit au sein des études féministes, des études queer, des études postcoloniales et des études anti-racistes un désir de réfléchir à ce que signifie d'*être humain* en regard aux définitions normatives de ce qui constitue, ou non, l'humain, et qui s'arrime au champ du posthumanisme (voir, par exemple, les travaux de Åsberg, 2013, 2017; Åsberg and Braidotti, 2018; Barad, 2003, 2007; Braidotti, 1994, 1997, 2006, 2008a, 2008b, 2013a, 2013b, 2013c, 2019; Graham, 2002, 2004; Halberstam and Livingston, 1995; Hayles, 1999, 2004, 2010; Kim 2015;

¹⁰⁹ Citation originale : “*The methodology of the oppressed in a set of processes, procedures, and technologies for decolonizing the imagination.*”

Wolmark, 1999a, 1999b). Établissant comme point de départ la notion selon laquelle l'existence de dites définitions normatives de l'*humain* est en elle-même un problème, le posthumanisme vise entre autres à déconstruire les oppositions binaires à travers lesquelles cette construction de l'*être humain* a été définie, considérant que l'identité humaine s'est forgée de par son opposition au *non-humain*. Ainsi, l'objectif est de présenter différentes formes d'humanité (Åsberg, 2017 : 194) qui contrastent et défient les présuppositions normatives en regard à l'*être humain*. Comme l'affirme Karen Barad (2003, 2007), le préfixe « post » du champ du posthumanisme devrait par ailleurs être reconnu comme un refus concret de voir quelconques différences entre *humain* et *non-humain*, ou, plutôt, comme un refus de concevoir que les différences qui ont été établies jusqu'à présent entre *humain* et *non-humain* puissent encore être pertinentes aujourd'hui. La critique des oppositions binaires qui définit le posthumanisme devrait en outre servir à réexaminer les structures sociales qui ont historiquement influencé la construction identitaire humaine et les relations sociales que les personnes humaines entretiennent entre elles. Certaines et certains voient ainsi dans le posthumanisme la possibilité de voir la subjectivité humaine comme étant quelque chose de culturellement, historiquement et socialement produite (Kortekallio, 2020 : 44).

C'est dans cette mouvance que s'est formé un rapport à la figure du cyborg que Donna Haraway qualifie elle-même de « conscience oppositionnelle » (2006) : celle-ci s'inscrit directement au sein des revendications posthumanistes et fait la promotion d'expériences oppositionnelles qui viendraient défier la stabilité et la binarité imposées par les structures sociales, comme le patriarcat, l'hétéronormativité, le colonialisme et le racisme. La figure du cyborg y devient un outil de réflexion, ou une expérience de pensée, s'opérant à partir d'une position oppositionnelle qui s'oriente sur et vers le monde (Gunn, 2020 : 18-21). Cette *pensée cyborg* se définit ainsi comme une manière de réfléchir aux façons d'être dictées par les systèmes de pouvoir et de marginalisation et de s'opposer à la stabilité des identités normatives (voir Larue, 2018 ; Ncube, 2020 ; Short, 2005). L'établissement d'une telle pensée concorde avec la définition même de la figure, laquelle, en tant qu'être à la fois humain et non-humain, incarne l'effondrement des binarités, ce que plusieurs ont mobilisé afin de notamment concevoir une *approche cyborg* des identités raciales (voir Desai et Nyandiko Sanya, 2016 ; Ellis, 2018 ; Haritaworn, 2015 ; Nnaemeka, 2008). C'est le cas de Chela Sandoval qui, dans son articulation d'une « conscience oppositionnelle » (« *oppositional consciousness* ») introduit également une « conscience cyborg » (« *cyborg*

consciousness »). Son texte, « New Sciences: Cyborg Feminism and the Methodology of the Oppressed » (1999), porte sur la manière dont il est possible de penser les femmes immigrantes aux États-Unis comme étant des « cyborgs », mais développe plus généralement l'argument selon lequel le statut en tant que « cyborg » est un signifiant de l'oppression intersectionnelle vécue par les femmes racisées. Ce que Sandoval conçoit comme une « conscience cyborg » découle de la manière dont Haraway a conceptualisé la pensée cyborg comme une métaphore contre l'aliénation patriarcale, que Sandoval lie dans ce contexte aux revendications issues des féminismes intersectionnels et décoloniaux. Selon elle, les personnes qui ont dû faire face aux impacts de la colonisation ont développé des « compétences cyborgs » (« *cyborg skills* ») nécessaires à leur survie, particulièrement par rapport aux usages de technologies qui maintiennent la racialisation de leur corps et leur marginalisation en tant qu'individus racialisés (248). De surcroît, cette conscience cyborg situe le rapport de force qui existe entre les considérations technologiques et les constructions socio-discursives imposées aux corps humains marginalisés ; en mobilisant la figure du cyborg en tant que métaphore, Sandoval vise à rendre compte des « multiples possibilités » (« *profound possibilities* ») de l'identité humaine (249).

Cette pensée cyborg peut d'autant plus s'arrimer à l'analyse de la science-fiction. Pour ïan Larue¹¹⁰, à travers celle-ci, la science-fiction se perçoit « comme base de départ pour développer une pensée critique sur le monde. Investir la SF [science-fiction] d'un rôle critique est donc possible [...] » (2018 : 123). Il s'agit d'une affirmation qui rejoint certaines considérations à propos du cinéma afrofuturiste. Par exemple, Matthew Omelsky examine le lien entre le cinéma afrofuturiste et la figure du cyborg comme une forme de pensée (voir aussi Osinubi, 2009), en établissant que la science-fiction donne lieu à la dissolution des frontières entre la réalité et l'imaginaire, ce qui peut rendre possible la construction de nouvelles formes de représentations (2012 : 6). Il affirme qu'une vision cyborg implique de rompre avec les binarités hégémoniques, notamment en regard aux structures de pouvoir patriarcal et colonial, et que la pensée cyborg dans le cinéma afrofuturiste permet de « combiner la pensée oppositionnelle de la figure du cyborg et les enjeux critiques

¹¹⁰ Le prénom ïan s'écrit sans lettre majuscule en début du nom. ïan Larue utilise également le nom Anne Larue. Comme elle le souligne, « ïan sonne un peu comme Anne ; je m'appelle ïan et mon pronom est *elle*, histoire de préserver ma 'dominance féminine' » (2018 : 116-117).

d'identités de genre, de corruption et de tradition qui concernent tout particulièrement le continent africain » (9 ; traduction libre¹¹¹). En ce sens, le cinéma afrofuturiste engendre la construction d'univers dans lesquels des personnages cyborgs sont déployés en tant que « sujets oppositionnels » (« *oppositional subjects* ») ; dans ces cas, les personnages féminins peuvent y devenir des sujets cyborgs radicaux (« *radical cyborgian subjects* ») à travers lesquels repenser et déstabiliser les considérations hégémoniques et biologiques établies par le patriarcat et le colonialisme, notamment en regard à la féminité, au corps féminin et au pouvoir masculiniste (9). Les films présentant ces personnages cyborgs remodelent des corps qui se détachent de l'essentialisme biologique et, conséquemment, transgressent les structures sociales mises en place (17). Comme Omelsky le souligne, un des éléments phares de la pensée cyborg dans le contexte du cinéma afrofuturiste est le rejet implicite de l'idée du corps féminin biologique, de même que le rejet de normes genrées issues du patriarcat et du colonialisme ; le corps féminin, dans sa représentation en tant que corps cyborg, peut donc être vu comme un outil de pouvoir transgressant les normes imposées par le patriarcat et le colonialisme (17).

Cette appréhension du cyborg comme étant une figure permettant la construction d'une pensée cyborg donne lieu à une manière de concevoir le lien qui s'opère, dans le cinéma afrofuturiste, entre les conventions science-fictionnelles et le regard oppositionnel. Plus précisément, à travers cette pensée cyborg, la mobilisation de certaines conventions génériques de la science-fiction peut être examinée comme un moyen de construire une expérience oppositionnelle, soit une expérience qui encourage les spectatrices et spectateurs à réfléchir aux conventions utilisées et à la réinterprétation de ces mêmes conventions.

4.3 Conclusion du chapitre

Les approches et les concepts présentés dans ce chapitre offrent les moyens théoriques d'explorer le cinéma de science-fiction—précisément, afrofuturiste—d'une perspective qui est féministe, queer et postcoloniale. D'abord, à partir des approches de la dé-occidentalisation et considérant la

¹¹¹ Citation originale: “[...] combines the oppositional postmodern thought of the cyborg with critical issues of gender, corruption, and tradition pertinent to present-day Africa.”

diversité des féminismes (lesquels doivent concorder avec une considération intersectionnelle et transversale) se délimite un cadre général servant à la fois à l'analyse du cinéma afrofuturiste et à l'approfondissement des dimensions genrées, sexuées et raciales qui y sont intégrées. Puis, les concepts centraux de la recherche ont été circonscrits ; de ceux-ci émerge une compréhension du genre cinématographique de la science-fiction—et de l'Afrofuturisme—et de l'expérience cinématographique qui aura servi à aiguiller les analyses filmiques effectuées et détaillées dans les chapitres de la deuxième section. Le genre cinématographique se caractérise en tant qu'espace générique, lequel est *symbolique, cinématographique, incarné* et peut engager à une *participation spectatorielle* qui encourage une oppositionnalité en regard à certaines structures de pouvoir et de marginalisation ; cette conception tant de l'espace générique que de l'expérience cinématographique permet de considérer que le cinéma afrofuturiste puisse être un espace de résistance—spectatorielle. Ceci m'amène à présenter le cadre méthodologique à travers lequel effectuer des analyses filmiques qui concordent avec les approches et concepts développés dans ce chapitre.

CHAPITRE 5
MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE
L'ANALYSE DE FILMS

Cinema's greatest power may be its ability to evacuate meanings and identities, to proliferate resemblances without sense or origin.
—Steven Shapiro

Les arts font même un tout avec la VIE et la SOCIÉTÉ.
—Myriam Dao

Le cinéma de science-fiction—et conséquemment, l'Afrofuturisme—est un espace vaste ; donc, afin de mener à bien cette recherche sur le cinéma afrofuturiste d'une perspective féministe, postcolonial et, dans certains cas, queer, j'ai d'abord procédé au visionnement (de manière inductive) de plusieurs films appartenant au genre de la science-fiction ainsi qu'au *subgenre* de l'Afrofuturisme. Cela m'a permis [1.] de réaliser l'étendue du genre cinématographique, [2.] d'accroître mes connaissances et de reconnaître certains éléments génériques sémantiques et syntaxiques—qui se sont avérés utiles dans la constitution du corpus de la recherche—et [3.] de constater la pertinence d'étudier la science-fiction d'une perspective féministe, postcoloniale et queer. Une fois cette première étape complétée, j'ai fait le choix de concentrer mes analyses sur certains films, tous choisis selon certains critères. Parce que j'ai décidé de focaliser sur le genre cinématographique de la science-fiction et, justement, sur l'Afrofuturisme, les films choisis proviennent, inévitablement, d'un corpus transnational ; ici, les films africains, afro-diasporiques et afro-américains. Plus précisément : les films africains, afro-diasporiques et afro-américains qui appartiennent au *subgenre* de la science-fiction qu'est l'Afrofuturisme, qui ont été réalisés dans un contexte contemporain (ici, depuis les années 2000) et dont la langue principale des dialogues est le français ou l'anglais. Ma recherche est qualitative, exploratoire (de la science-fiction et du *subgenre* de l'Afrofuturisme d'une perspective féministe, postcoloniale et queer), synchronique (dans un contexte contemporain déterminé par les années 2000) et comparative (entre les films de mon corpus final). J'introduis également les cinq films choisis pour le corpus final : *Afronauts* (Frances Bodomo, 2014), *Battledream Chronicle* (Alain Bidard, 2015), *Black Panther* (Ryan

Coogler, 2018), *Emotion Picture—Janelle Monáe: Dirty Computer* (Janelle Monáe, 2018) et *Pumzi* (Wanuri Kahiu, 2009).

Les approches méthodologiques qui ont structuré l'analyse détaillée des cinq films du corpus final sont ensuite présentées : d'abord, l'analyse filmique (Aumont et Marie, 2015[1998]), puis la sociologie du cinéma (Esquenazi, 2007 ; Sutherland Feltey, 2013). Comme l'écrivait Bruno Duborgel, pour appréhender comment l'image produit un espace de sens, il faut comprendre comment « les catégories plastiques et sémantiques de l'image sont polarisées par tels ou tels horizons archétypes auxquels elles répondent en les circonstanciant, qu'elles promeuvent et qui les impulsent » (1985 : 12 ; voir aussi 1982). Afin de rendre compte de ces *horizons* et des circonstances dans lesquelles sont produites les images filmiques, je situe mes analyses filmiques dans l'approche méthodologique de la sociologie du cinéma : elle permet de reconnaître les enjeux sociaux, culturels et/ou historiques dont témoignent les images des films du corpus. Il s'agit de considérer les films comme des reflets de la *société* et ainsi, comme des outils favorisant l'exploration de contextes sociaux, culturels et historiques réels—que je lie, dans cette thèse, aux contextes permettant une observation plus approfondie de la science-fiction et de l'Afrofuturisme.

5.1 La pré-analyse

5.1.1 L'analyse inductive

Ma recherche a débuté par une pré-analyse d'environ quatre-vingt films de science-fiction et de films appartenant au *subgenre* de l'Afrofuturisme. Cette pré-analyse m'a servi à visionner un nombre considérable de films (quatre-vingt-un, plus précisément), afin de dresser un portrait général du cinéma de science-fiction et du cinéma afrofuturiste. Puisque l'objectif de cette pré-analyse n'était pas de proposer une analyse détaillée de chacun des films composant ce premier corpus, mais plutôt d'entamer la construction de ma connaissance générale et cinéphile en regard au cinéma de science-fiction et afrofuturiste, j'ai procédé à une analyse inductive (Blais et Martineau, 2006 ; Boisvert, 2017). Le visionnement de ces premiers films a permis, tout d'abord, d'explorer de manière sommaire et générale les différents sous-genres de la science-fiction et

l’Afrofuturisme, de remarquer les critères génériques utilisés dans les films, et, ensuite, de constater la possibilité d’une lecture féministe, postcoloniale et, par moments, queer du cinéma afrofuturiste.

L’analyse inductive permet de « tracer un portrait général » (Boisvert, 2017 : 99) d’un corpus large et brut afin d’« établir un ‘palmarès’ des thématiques les plus récurrentes au sein du corpus » (Macé, cité dans Boisvert, 2017 : 99). Plus précisément, la compréhension que je fais de l’analyse inductive s’inspire de la description offerte par Mireille Blais et Stéphane Martineau (2006). Pour Blais et Martineau, l’analyse inductive est une méthode de pré-analyse dont l’objectif est de « ‘donner un sens’ à un corpus de données brutes mais complexes » (2) ; de surcroît, elle s’accorde bien aux recherches de type exploratoire—comme c’est le cas ici (4). Il s’agit « de permettre à des résultats de recherche d’émerger à partir de certaines thématiques fréquentes, dominantes ou significatives inhérentes aux données brutes qui sont analysées, sans les contraintes imposées par des méthodologies plus rigides » (Thomas, cité dans Blais et Martineau, 2006 : 2 ; traduction libre¹¹²). Dans certains cas, l’analyse inductive permet donc de « condenser des données brutes » afin de « développer un cadre de référence » et de proposer une « généralisation » du corpus étudié (4).

Blais et Martineau divisent l’analyse inductive en quatre étapes : [1.] la préparation des données brutes, [2.] la lecture des données brutes, [3.] l’identification et la description de catégories émergeant de la lecture des données brutes et [4.] la révision et le raffinement des catégories (6-8).

Étape 1 : « Préparer les données brutes » (6)

Blais et Martineau mentionnent que la première étape de l’analyse inductive est de « faire le ménage des données » (6). Ici, la préparation s’est effectuée en établissant une liste des films à visionner pour la pré-analyse : celle-ci s’est faite à partir d’un corpus sommaire de films de science-fiction—précisément, de films appartenant au genre cinématographique de la science-fiction de même qu’au *subgenre* de l’Afrofuturisme. La délimitation de ce premier corpus ne s’est pas appuyée uniquement sur des sources académiques ; elle s’est plutôt faite de manière inductive.

¹¹² Citation originale : “[...] to allow research findings to emerge from the frequent, dominant, or significant themes inherent in raw data, without the restraints imposed by structured methodologies.”

D'abord, j'ai épluché certains articles—académiques ou non—abordant le cinéma de science-fiction et le cinéma afrofuturiste afin de voir si certains films y étaient mentionnés comme des références et si cela pouvait orienter mes choix. J'ai également parcouru les catalogues de certains festivals de cinéma (notamment, le festival Fantasia à Montréal qui avait, à l'été 2018, une projection spéciale dédiée au cinéma afrofuturiste). Puis, j'ai aussi fouillé les listes de sites Internet dédiés à la cinéphilie (American Film Institute (AFI), Bibliothèque du film (BiFi), Criterion, Fédération internationale des archives du film (FIAF), IMDb, Mubi, Letterboxd et Ubu). Enfin, j'ai comparé les films trouvés sur les sites de festivals et les films trouvés grâce aux sites comme Criterion, Imdb, Mubi et Letterboxd afin de déterminer lesquels me semblaient, d'un point de vue inductif et subjectif, pertinents. Le choix de ce premier corpus s'est fait avec, tout de même, certains critères : [1] choisir des films en provenance de différents pays, sur différents continents ; [2] choisir des courts, moyens et longs métrages ; et [3] avoir un bassin vaste de films.

Les films ont ensuite été divisés en deux catégories distinctes, afin de faciliter le visionnement : [1.] les films de science-fiction qui ne sont pas directement associés au *subgenre* de l'Afrofuturisme et [2.] les films de science-fiction qui sont considérés comme appartenant au *subgenre* de l'Afrofuturisme.

Les films de science-fiction qui ne sont pas directement associés au *subgenre* de l'Afrofuturisme :

12 Monkeys (Terry Gilliam, 1995) ; *Advantageous* (Jennifer Phang, 2015) ; *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1986) ; *A.I. Artificial Intelligence* (Steven Spielberg, 2001) ; *Akira* (Katsuhiro Ôtomo, 1988) ; *Alien* (Ridley Scott, 1979) ; *Annihilation* (Alex Garland, 2018) ; *Armageddon* (Michael Bay, 1998) ; *Arrival* (Denis Villeneuve, 2016) ; *Avatar* (James Cameron, 2009) ; *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985) ; *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) ; *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) ; *Children of Men* (Alfonso Cuarón, 2006) ; *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008) ; *Dark City* (Alex Proyas, 1998) ; *Dawn of the Planet of the Apes* (Matt Reeves, 2014) ; *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013) ; *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Michel Gondry, 2004) ; *E.T: The Extra-Terrestrial* (Steven Spielberg, 1982) ; *Ex Machina* (Alex Garland, 2014) ; *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995) ; *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013) ; *Guardians of the Galaxy* (James Gunn, 2014) ; *Her* (Spike Jonze, 2013) ; *Inception* (Christopher Nolan, 2010) ; *Interstellar*

(Christopher Nolan, 2014) ; *Invasion of the Body Snatchers* (Philip Kaufman, 1978) ; *I, Robot* (Alex Proyas, 2004) ; *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) ; *Jurassic World* (Colin Trevorrow, 2015) ; *Limitless* (Neil Burger, 2011) ; *Looper* (Rian Johnson, 2012) ; *Lucy* (Luc Besson, 2014) ; *Mad Max: Fury Road* (George Miller, 2015) ; *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) ; *Paprika* (Satoshi Kon, 2006) ; *Planet of the Apes* (Franklin J. Schaffner, 1968) ; *Prometheus* (Ridley Scott, 2012) ; *Rise of the Planet of the Apes* (Rupert Wyatt, 2011) ; *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987) ; *Signs* (M. Night Shyamalan, 2002) ; *Snowpiercer* (Bong Joon-ho, 2013) ; *The Day After Tomorrow* (Roland Emmerich, 2004) ; *The Fifth Element* (Luc Besson, 1997) ; *The Fly* (David Cronenberg, 1986) ; *The Matrix* (Lana et Lilly Wachowski, 1999) ; *The Terminator* (James Cameron, 1984) ; *The Truman Show* (Peter Weir, 1998) ; *Under the Skin* (Jonathan Glazer, 2013) ; *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008).

Les films de science-fiction qui sont considérés comme appartenant au *subgenre* de l’Afrofuturisme :

Afronauts (Frances Nuotama Bodomo, 2014) ; *Attack the Block* (Joe Cornish, 2011) ; *Battledream Chronicle* (Alain Bidard, 2015) ; *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018) ; *Blade II* (Guillermo del Toro, 2002) ; *Brown Girl Begins* (Sharon Lewis, 2017) ; *Chappie* (Neill Blomkamp, 2015) ; *Crumbs* (Miguel Llansó, 2015) ; *Departure* (Donovan Vim Crony, 2017) ; *District 9* (Neill Blomkamp, 2009) ; *Emotion Picture—Janelle Monáe: Dirty Computer* (Janelle Monáe, 2018) ; *Get Out* (Jordan Peele, 2017) ; *Hello Rain* (C.J. ‘Fiery’ Obasi, 2018) ; *Jesus Shows You the Way to the Highway* (Miguel Llansó, 2019) ; *Jonah* (Kibwe Tavares, 2013) ; *Kati* (Mbithi Masya, 2016) ; *Les saignantes* (Jean-Pierre Bekolo, 2005) ; *Pumzi* (Wanuri Kahiu, 2009) ; *Robot and Scarecrow* (Kibwe Tavares, 2017) ; *Robots of Brixton* (Kibwe Tavares, 2011) ; *Sleight* (J.D. Dillard, 2016) ; *Sorry to Bother You* (Boots Riley, 2018) ; *Stillborn* (Jahmil X.T. Qubeka, 2017) ; *Strange Frame: Love & Sax* (G.B. Hajim, 2012) ; *The Naked Reality* (Jean-Pierre Bekolo, 2016) ; *They Charge for the Sun* (Terence Nance, 2016) ; *To Catch a Dream* (Jim Chuchu, 2015) ; *Zombies* (Baloji, 2019).

Étape 2 : Faire une « lecture attentive » des données brutes (6)

Pour Blais et Martineau, la deuxième étape consiste à procéder à une lecture attentive des données brutes ; celle-ci doit s'effectuer « jusqu'à ce que le chercheur [ou la chercheure] soit familier avec son contenu et qu'il [ou elle] ait une vue d'ensemble des sujets couverts dans le texte » (6). Dans ce cas-ci, les films sélectionnés ont été visionnés avec l'intention [1.] d'obtenir un portrait général et exploratoire du genre cinématographique de la science-fiction et [2.] de constater que les films afrofuturistes s'inscrivent directement au sein du genre de la science-fiction.

Étape 3 : « Procéder à l'identification et à la description de premières catégories » (7) et Étape 4 : « Poursuivre la révision et le raffinement des catégories » (8)

L'analyse inductive doit mener à une généralisation et permettre de « dégager les significations centrales et évidentes parmi les données brutes » (Thomas, cité dans Blais et Martineau, 2006 : 7). Ainsi, les deux dernières étapes consistent à catégoriser les données que la lecture attentive a permis de faire ressortir : d'abord, identifier des catégories « créées à partir [...] des sens trouvés dans [certaines] portions de texte » (8) ; ensuite, raffiner les catégories en incluant des sous-catégories afin de déceler des « points de vue contradictoires ou de nouvelles perspectives » (*ibid.*) ; finalement, confirmer que ces catégories et sous-catégories font émerger des résultats à partir desquels dresser un portrait général de l'objet étudié (*ibid.*). Blais et Martineau notent toutefois que certaines des catégories qui émergent de l'analyse inductive peuvent s'arrimer entre elles « quand leur signification semble similaires [sic] » (*ibid.*) ; l'important étant de catégoriser les données brutes de manière à « avoir une vue d'ensemble des aspects clés qui ont été identifiés dans les données brutes et qui sont considérés comme étant les plus importants » (*ibid.*).

La lecture attentive des films de science-fiction et afrofuturistes sélectionnés aura révélé que certaines similitudes permettent de dresser un portrait général du genre cinématographique de la science-fiction et d'appréhender l'Afrofuturisme en tant que *subgenre* de la science-fiction.

5.1.2 Résultats de l'analyse inductive

5.1.2.1 Critères sémantiques et syntaxiques de la science-fiction

Suite au visionnement des films de science-fiction sélectionnés, certains critères génériques sont ressortis ; ceux-ci ne s'appliquent pas en tout point à tous les films visionnés durant cette pré-analyse, mais correspondent à une majorité de films et offrent ainsi un portrait général du genre. Ces critères génériques ont été divisés en deux catégories : les critères sémantiques (les critères qui participent à la formation du sens générique) et les critères syntaxiques (les critères qui réfèrent aux éléments narratifs, esthétiques et formels du genre). Quatre critères sémantiques ont émergé : le format, la science, les personnages, de même que les effets spéciaux. Pour les critères syntaxiques, il y en a cinq : la stratégie narrative, la relation entre le héros et l'Autre, la finalité, le futur et, finalement, le rapport entre image et effets spéciaux.

Critères sémantiques :

- *Format* (voir Moine, 2008) : Le cinéma de science-fiction est, de par son nom, fictif, ce qui exclut les films documentaires qui portent sur les avancées technologiques ou sur la découverte de l'espace, par exemple. D'ailleurs, selon Armillas-Tiseyra (2016) et Yannick Rumpala (2010), l'idée d'un « et si...? » (« *what if...?* ») est un des éléments clés de la science-fiction. Adilifu Nama abonde dans le même sens : le cinéma de science-fiction est reconnu comme étant le genre le plus imaginatif, notamment parce que la science-fiction explore des idées sans frontières (2008 : 2). En d'autres mots, c'est l'imagination qui alimente les récits de la science-fiction (Grewell, 2001 : 27).
- *Science* : Le terme « science-fiction » implique également de mobiliser la science (Grewell, 2001 ; Lambourne *et al.*, 1990). Pour Lambourne *et al.*, la science offre un « contexte instantané » (« *instant background* ») à la science-fiction, et le genre a la particularité de ne pas présenter de l'information scientifique qui serait « indigeste » (« *indigestible* ») pour la majorité des spectatrices et spectateurs non-qualifiés, mais plutôt d'utiliser des idées issues des recherches en sciences (34-37). Pour Rumpala, « la science-fiction est d'abord une

façon de problématiser la science et ses applications », et permet également « de mettre en situation des avancées scientifiques et des innovations technologiques » (2010 : 103).

- *Personnages* : Les récits de science-fiction sont construits autour de deux personnages centraux, ou deux groupes de personnages centraux : le héros et l'Autre. Le héros prend souvent les traits d'une personne humaine, tandis que l'Autre prend la forme d'une entité non-humaine (par exemple, une entité extraterrestre, un virus contagieux, une nouvelle espèce animale, une catastrophe (sur)naturelle, une invention technologique, etc.). Constance Penley, dans son ouvrage *Close Encounters; Film, Feminism, Science Fiction* (1991), affirme par ailleurs que la science-fiction s'intéresse « hyperboliquement » (« *hyperbolically* ») plus que jamais à la question de la *différence*, généralement présentée par la différence entre l'humain et le non-humain (vii).
- *Effets spéciaux* : La science-fiction est un genre qui s'inscrit dans le réalisme des récits fictifs qu'il présente ; je pense par exemple à l'existence de créatures extraterrestres, de nouvelles espèces animales, d'espèces animales modifiées en laboratoire, d'espèces animales éteintes, à l'exploration de planètes et systèmes solaires qui sont encore inconnus à l'humain actuel, aux voyages dans le temps et dans l'espace, aux inventions de progrès technologiques qui dépassent les avancées contemporaines, ou aux catastrophes (sur)naturelles que notre planète n'a pas encore connues. En ce sens, l'usage d'effets spéciaux qui permettent d'atteindre ce degré de réalisme et de crédibilité est nécessaire, et les effets spéciaux sont un des éléments phares du cinéma de science-fiction (Chung, 2015).

Critères syntaxiques :

- *Stratégie narrative* : Les récits de science-fiction débutent, de manière générale, par la présentation d'une réalité stable qui se trouve déstabilisée par l'arrivée impromptue d'une figure Autre (par exemple, l'arrivée sur Terre d'entités extraterrestres, la propagation d'un virus contagieux, la découverte d'une nouvelle espèce animale, une catastrophe surnaturelle ou la mise en marche d'une invention technologique). Un héros est aussitôt appelé en renfort ou se présente de lui-même afin de confronter et, ultimement, vaincre cet Autre ; à

la fin de la confrontation—qu'elle soit de nature physique, psychologique ou symbolique— le héros rétablit ainsi une certaine stabilité. Pour Judith Wright, qui a écrit « Genre Films and the Status Quo » (2003[1986]), les films de science-fiction mettent en récit la recherche d'un *statu quo* qui passe par une solution face aux problèmes qu'entraîne l'intrusion d'un Autre et, du même coup, établit une manière de gérer ce qui se retrouve qualifié en tant qu'Autre (43 ; voir aussi Belmont, 2007).

- *Relation entre le héros et l'Autre* : Dans la confrontation entre un héros et un Autre, il est inévitable que la relation qu'entretient le héros avec l'Autre s'établisse comme un élément générique du cinéma de science-fiction. Plus précisément, la science-fiction présente, à travers cette confrontation entre le héros et l'Autre, des systèmes d'opposition binaire, notamment le rapport entre Héros/Non-Héros, Bien/Mal, Humain/Non-humain. Cette relation maintient les personnages dans leur position initiale, sans permettre de changement de position ; ainsi, le héros demeure le héros et l'Autre demeure *autre*.
- *La finalité* : La science-fiction se dessine souvent par l'importance accordée à la recherche d'un *statu quo* et donc, au retour à la stabilité ou, du moins, à une stabilité légèrement changée, ce qui fait en sorte que les récits sont construits sur une prémisse *téléologique*—soit, que les événements du récit se présentent et s'organisent par rapport à la finalité imposée. Cette finalité détermine que, dans une majorité de films de science-fiction—surtout *mainstream*—la stabilité est retrouvée lorsque le héros réussit à vaincre l'Autre et, ainsi, à ramener le récit à son point de départ (nonobstant quelques légers changements).
- *Le futur* : La science-fiction a toujours été perçue comme un genre « futuriste » (Alonso, 2013 : 24), où le futur détient, à la fois, une fonction narrative et une fonction sociologique et symbolique. D'une part, la science-fiction met de l'avant la présentation de mondes futurs, mais, d'autre part, le futur dans la science-fiction est avant toute chose une « extrapolation du présent » (« *extrapolating the now* ») (Brian Aldiss, cité dans Alonso, 2013 : 24).

- *Images/Effets spéciaux* : Le cinéma de science-fiction tient également de sa capacité à rendre « images » des éléments purement fictifs qui, aux moments spécifiques où sont produits et réalisés les films, ne se sont pas matérialisés dans la réalité. Il existe donc un rapport entre l'image et les effets spéciaux—qu'ils aient été créés avec de (très) gros ou de (très) petits budgets—nécessaire à rendre le plus véridique possible, pour la personne qui regarde le film, ces éléments fictifs ; autrement dit, à mettre en images l'irréalité de la manière la plus réaliste possible (Grant, 1999 : 22 ; voir aussi Doane, 1999, sur l'importance des effets spéciaux dans la construction de la crédibilité de la science-fiction). Pour Annette Kuhn, la relation entre l'image et les effets spéciaux permet de (re)présenter de manière crédible les éléments iconographiques de la science-fiction ; par exemple, les vaisseaux spatiaux, les robots, les aliens ou des planètes hors de notre système solaire. Ainsi, le rapport entre l'image et les effets spéciaux est devenu un élément clé du cinéma de science-fiction (Grant, 1999 ; Kuhn, 1999).

5.1.2.2 L'Afrofuturisme, *subgenre* science-fictionnel

Ensuite, le visionnement de films spécifiquement associés au *subgenre* de l'Afrofuturisme a permis de confirmer que l'Afrofuturisme concorde bel et bien avec le genre cinématographique de la science-fiction : les films afrofuturistes que j'ai visionnés sont des films de fiction dans lesquels certaines avancées scientifiques—surtout, technologiques—servent de point d'ancrage aux récits, et les effets spéciaux sont utilisés afin de rendre les lieux, les images, les personnages et la diégèse des films réalistes aux yeux des spectatrices et spectateurs (Chung, 2015 ; Kuhn, 1999). De plus, les films afrofuturistes sont généralement futuristes et explorent la condition humaine, notamment en mobilisant ou en se référant au rapport qui existe entre un *héros* et une figure *autre*.

Afin de présenter un portrait de l'Afrofuturisme en tant que *subgenre* de la science-fiction, deux catégories principales ont émergé : les éléments génériques esthétiques et les éléments génériques narratifs.

Éléments génériques esthétiques

D’abord, les films afrofuturistes visionnés ont permis de constater que l’esthétique de ces films s’inscrit directement dans une esthétique science-fictionnelle, notamment dans l’inclusion et la mise en scène d’éléments iconographiques de la science-fiction (Keith Grant, 1999 ; Kuhn, 1999). Principalement, la construction esthétique et visuelle des films est influencée par les avancées scientifiques et technologiques :

- La place des avancées technologiques—notamment les technologies digitales, cybernétiques et/ou numériques—et de leurs impacts sur les milieux de vie des personnages influencent la construction visuelle des lieux dans lesquels se déroulent les histoires des films : lieux hyper-technologisés, entièrement cybernétiques (par exemple, à l’intérieur d’un jeu vidéo) ou contrôlés par certaines technologies numériques ou digitales, au sein desquels les écrans numériques y prennent une place importante.
- Une emphase visuelle insiste également sur les impacts que les avancées technologiques (digitales, cybernétiques ou numériques) ont sur les corps—biologiques ou non—des personnages. Principalement, ces technologies sont mises en images de façon à imposer l’utilisation faite de certaines avancées technologiques dans le contrôle et l’objectification de certains individus marginalisés.
- De plus, de nombreux films mettent *visuellement* de l’avant l’inclusion de personnages canoniquement associés à la figure de l’Autre : cyborgs, robots ou aliens.

Or, la qualité plus holistique du cinéma afrofuturiste a également été remarquée (Elia, 2015) ; l’Afrofuturisme emprunte certains des codes esthétiques canoniques de la science-fiction *mainstream* tout en y amalgamant des formes esthétiques qui renvoient plus consciemment aux contextes sociaux, culturels et/ou historiques particuliers des films : cosmologies africaines, mythologie créole, pratiques holistiques afro-caribéennes, traditions orales africaines, religion catholique étatsunienne et réalisme magique. C’est par ailleurs pour cette raison que Sofia Samatar définit l’Afrofuturisme comme « une poétique du fragment » (« *a poetics of the fragment* ») (178)

; en d'autres mots, qui *fragmente* la science-fiction *mainstream* plutôt que de s'y calquer exclusivement. De manière générale, la spiritualité semble prendre une place importante dans le cinéma afrofuturiste.

De plus, certains des films amalgament également les conventions science-fictionnelles qu'ils mobilisent à d'autres courants et mouvements cinématographiques renvoyant directement à l'histoire et représentations cinématographiques des personnes noires. C'est d'ailleurs le cas de *Jesus Shows You the Way to the Highway* (Miguel Llansó, 2019), qui emprunte entre autres aux codes esthétiques de la Blaxploitation, un courant cinématographique étatsunien des années 1970 ; d'*Attack the Block* (Joe Cornish, 2011), qui se colle par moments à l'esthétique plus réaliste et urbaine associée à certains films du Black British Film, un mouvement dans l'histoire du cinéma britannique ; ou de *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018), dont certaines des scènes extérieures se déroulant aux États-Unis rappellent l'esthétique du cinéma étatsunien noir des années 1990, comme *Boyz n the Hood* (John Singleton, 1991) ou *Menace II Society* (Allen et Albert Hughes, 1993).

En somme, l'analyse inductive aura permis de confirmer que l'esthétique du cinéma afrofuturiste s'accorde en effet à certains des éléments génériques esthétiques de la science-fiction ; or, l'Afrofuturisme inclut également des formes esthétiques qui renvoient consciemment aux histoires, représentations et expériences des personnes africaines, afro-américaines et afro-diasporiques. En ce sens, il demeure nécessaire de considérer—et de reconnaître—l'impact hégémonique et global des conventions science-fictionnelles hollywoodiennes.

Éléments génériques narratifs

Les films afrofuturistes visionnés s'inscrivent également au sein de la science-fiction de par les récits qu'ils racontent. Dans la très grande majorité des cas, leurs récits intègrent des éléments narratifs qui réfèrent aux avancées scientifiques ou technologiques, comme les avancées technologiques digitales, cybernétiques, numériques ou biométriques. Celles-ci servent de « contexte instantané » aux films (Lambourne *et al.*, 1990 : 34) et engendrent des questionnements par rapport à leurs impacts sur la condition humaine. Dans plusieurs cas, le rapport aux avancées scientifiques et technologiques participe à la construction de réflexions critiques face à certains

enjeux actuels : conséquences potentielles des changements climatiques ; les manières d'appréhender la conscience humaine ; questionnements concernant les connexions entre les formes de travail, le capitalisme et les avancées technologiques ; exploration des structures de pouvoir et de marginalisation, notamment face aux identités raciales et genrées.

Qui plus est, un élément narratif du genre de la science-fiction qui demeure mobilisé dans l'Afrofuturisme est l'opposition entre une figure humaine et un Autre, que ce dernier soit une entité extraterrestre ou technologique, un événement catastrophique, une nouvelle espèce animale ou non-animale, une nouvelle invention technologique, etc. Cet élément revient dans pratiquement tous les films afrofuturistes visionnés. Par exemple : l'opposition entre humains et entités extraterrestres dans les films *District 9* et *Attack the Block* ; la rencontre entre entités technologiques, précisément des robots, et les façons dont ces entités sont traitées par les humains dans les films *Robot & Scarecrow*, *Robots of Brixton* et *Chappie* ; un événement apocalyptique et la relation entre un personnage humain et la nature dans les films *Pumzi* et *Crumbs* ; l'intégration des personnages humains au sein d'un nouvel espace technologique, comme dans *Battledream Chronicle* ; ou, l'impact d'une invention technologique sur certains personnages humains, comme dans les films *Get Out* et *Dirty Computer*.

Un autre élément narratif du genre de la science-fiction qui s'y retrouve est l'importance narrative que prend le futur. Dans certains films, ceci apparaît de manière explicite, alors que les histoires racontées se déroulent dans une temporalité diégétique ; c'est le cas, par exemple, de *Pumzi*, dont l'action prend place 35 ans après une Troisième Guerre mondiale, de *Battledream Chronicle*, qui se passe en 2100, de *Les saignantes*, qui débute en 2025, ou de *Brown Girl Begins*, qui se déroule en 2049. Dans d'autres films, l'aspect narratif *futuriste* de la science-fiction est plutôt mobilisé à travers certains éléments narratifs et esthétiques permettant de situer l'histoire du film dans une temporalité future et participant à construire un univers qui apparaît futuriste et réaliste. C'est notamment le cas pour l'univers hyper-technologisé et presque entièrement mécanique de *Robots of Brixton*, la construction narrative de la cohabitation entre humains biologiques et entités robotiques dans *Robot & Scarecrow*, la présence quasi-hégémonique de technologies digitales dans *Dirty Computer* ou l'importance de l'hyper-technologisation dans *Black Panther*.

Des éléments narratifs science-fictionnels se retrouvent dans le cinéma afrofuturiste dont deux sont prépondérants : [1.] l'opposition entre l'humain et un *autre*, et [2.] la construction du futur. De plus, le visionnement des films afrofuturistes aura permis de constater que la rencontre entre un personnage humain—souvent présenté comme étant le héros du récit—et un autre non-humain existe dans l'Afrofuturisme, comme dans la science-fiction dite *mainstream* ; or, dans l'Afrofuturisme, cette rencontre déstabilise l'opposition Héros-Autre normative—et dominante. Il semble donc que cette dynamique canonique entre *un héros* et *un autre* y soit réappropriée, ce qui peut potentiellement déconstruire le caractère hégémonique du héros typique et qui participe à la construction de futurs non-téléologiques renversant la linéarité de la science-fiction *mainstream*. De manière générale, cette réappropriation s'effectue afin de privilégier et mettre de l'avant les perspectives, subjectivités et expériences (sociales, culturelles, historiques, etc.) des personnes africaines, afro-américaines ou afro-diasporiques.

Les résultats de cette pré-analyse, réalisée à partir de l'analyse inductive, ont ainsi permis de situer plus concrètement le cinéma afrofuturiste au sein du genre de la science-fiction et de reconnaître l'importance qu'y prend certains éléments esthétiques et narratifs. Ces résultats ont par ailleurs influencé le choix d'un corpus plus circonscrit, de même que les analyses—effectuées de manière détaillée—des films composant ce corpus final.

5.1.3 Le choix du corpus

Le corpus se compose de films—que ce soit un court, moyen ou long métrage—de science-fiction appartenant au *subgenre* de l'Afrofuturisme et qui ont été réalisés depuis les années 2000 (ce qui correspond à un essor, tel que décrit dans le chapitre I). Les informations recueillies lors de la pré-analyse (les éléments sémantiques et syntaxiques), de même que celles présentées dans le chapitre II (lequel porte sur la construction de l'espace générique qu'est la science-fiction), ont été utiles afin de délimiter les films considérés comme des œuvres de science-fiction. De manière générale, il est possible de comprendre la science-fiction dans la manière dont le genre¹¹³, souvent, conçoit des récits qui concernent la définition de l'être humain (notamment à travers la figure du héros),

¹¹³ Au sens de « genre cinématographique ».

qui explorent les oppositions binaires entre figures non-humaines et entités humaines (le plus souvent, à travers la figure de l'Autre) et qui imaginent un futur pour l'humanité (souvent construit de manière téléologique et linéaire). Le corpus a par ailleurs été limité aux films dans lesquels ces trois éléments (la figure du héros, la figure de l'Autre et la construction du futur) se retrouvent de manière concrète—ce qui est tout de même le cas pour la grande majorité des films visionnés lors de la pré-analyse.

D'une manière semblable à celui effectué pour la pré-analyse, le choix du corpus final s'est fait à partir de certains critères :

[1.] Les films qui composent le corpus final devaient correspondre au genre de la science-fiction ; c'est-à-dire, correspondre de manière générale aux éléments sémantiques (le format, la science, les personnages et les effets spéciaux) et syntaxiques (la stratégie narrative, le rapport entre une figure héroïque et un *autre*, une interprétation de la finalité, le futur et le rapport entre images et effets spéciaux) déterminés lors de l'analyse inductive. Surtout, les films devaient également appartenir au *subgenre* de l'Afrofuturisme, soit en étant des films contenant des éléments génériques esthétiques et narratifs science-fictionnels et qui privilégient les expériences (sociales, culturelles, historiques, etc.) des personnes africaines, afro-américaines ou afro-diasporiques.

[2.] Afin de s'accorder avec la qualité transnationale de l'Afrofuturisme—qui n'est pas délimité par un pays en particulier—, les films choisis devaient provenir de différents pays concordant avec les cultures africaines, afro-diasporiques et afro-américaines, et ils devaient avoir été réalisés par une réalisatrice ou un réalisateur africain, afro-américain et/ou s'identifiant d'une diaspora africaine.

[3.] De plus, puisque l'objectif principal de cette recherche concerne l'analyse du *subgenre* d'une perspective féministe, queer et postcoloniale, il était nécessaire que les films choisis incluent un discours narratif (implicite ou explicite) sur les identités genrées, sexuées et/ou raciales ; il était

également impératif que les films choisis aient au moins un personnage *principal*¹¹⁴ féminin qui soit une personne noire.

Plusieurs des films visionnés lors de la pré-analyse correspondaient à ces critères ; or, le corpus final se devait d'être restreint, afin de permettre de procéder à des analyses détaillées de chacun des films. Au final, le choix s'est arrêté sur cinq films : *Afronauts* (Frances Nuotama Bodomo, 2014) ; *Battledream Chronicle* (Alain Bidard, 2015) ; *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018) ; *Emotion Picture—Janelle Monáe: Dirty Computer* (Janelle Monáe, 2018) ; et *Pumzi* (Wanuri Kahiu, 2009). La sélection, effectuée d'une manière demeurant subjective, présente des films qui ont été produits et réalisés (ou co-réalisés) dans des pays différents (la France [la Martinique], les États-Unis, le Kenya et le Ghana) ; ainsi, l'analyse demeure axée sur l'Afrofuturisme en tant que courant artistique, cinématographique, culturel et thématique. De plus, chaque film inclut au minimum un personnage féminin qui soit principal ou, à tout le moins, d'une grande importance.

Les cinq films du corpus final ont chacun été choisis pour une raison particulière, laquelle n'a pas nécessairement à voir avec la thématique narrative de son récit, mais qui a plutôt à voir avec la pertinence d'inclure le film dans une recherche sur l'Afrofuturisme : le court métrage *Afronauts* aborde un événement historique maintes fois utilisé dans le cinéma de science-fiction—la conquête de l'espace—d'un point de vue qui renverse le penchant téléologique des oeuvres *mainstream* et est, depuis sa sortie, considéré comme une oeuvre importante de l'Afrofuturisme ; le long métrage *Battledream Chronicle* est le premier film d'animation de science-fiction réalisé en Martinique ; le long métrage *Black Panther*¹¹⁵ est le premier film de superhéros de la série *Marvel* dans lequel la majorité des personnages principaux sont noirs, d'autant plus que son contexte de production est non-négligeable, puisqu'il s'agit d'un film hollywoodien, produit par *Marvel Studios* et *Disney* et

¹¹⁴ La présence d'un personnage principale qui soit une personne noire est un élément essentiel de l'Afrofuturisme, puisque comme l'écrit Lisa Yaszek, l'objectif principal du courant est de restaurer la place des personnes noires dans les récits imaginaires portant sur le futur (2006 : 43).

¹¹⁵ Les studios Marvel ont annoncé la sortie d'une suite à *Black Panther*. Cette suite, intitulée *Black Panther: Wakanda Forever*, est sortie sur les écrans de cinéma en novembre 2022. Considérant le calendrier de rédaction de cette thèse, *Wakanda Forever* ne se retrouve pas dans ma thèse, mais comme le récit de cette suite se centre principalement sur les personnages féminins, il aurait été intéressant—et pertinent—de l'inclure également dans mon corpus. L'analyse de *Wakanda Forever* sera pour une prochaine fois !

qui a bénéficié d'une sortie en salles et d'une distribution majeure ; le moyen métrage *Emotion Picture—Janelle Monáe: Dirty Computer* est, quant à lui, l'œuvre audiovisuelle que l'artiste multidisciplinaire Janelle Monáe a réalisée à la suite de la sortie de son album *Dirty Computer* (2018). Janelle Monáe est déjà considérée comme une figure marquante de l'Afrofuturisme pour celles et ceux ayant étudié le courant dans la musique ; le court métrage *Pumzi* est le premier film de science-fiction kenyan—ayant été réalisé par une personne kenyane, filmé au Kenya et avec des actrices et acteurs kenyans—et s'est, depuis sa sortie, trouvé une place parmi les canons du cinéma de science-fiction global et est devenu une référence de l'Afrofuturisme.

5.2 L'analyse détaillée des films

Une analyse détaillée externe (le contexte cinématographique, social, culturel et/ou historique dans lequel a été réalisé le film) et interne (les particularités de chaque film quant à la mise en scène, la direction photo et le montage visuel et sonore) des cinq films composant le corpus final a été effectuée. Plus précisément, il s'agissait d'avoir recours à une analyse qualitative (Flick, 2014 ; Paillé et Mucchielli, 2016) axée sur les films de fiction dont l'objectif principal était de déceler comment la construction narrative (histoire, personnages), de même que la mise en scène d'images visuelles (cadre, direction photo, montage) et sonores (dialogues, musique, sons) affectent la production de représentations concernant les conventions et normes canoniques du genre de la science-fiction, les personnages féminins et la construction d'expériences oppositionnelles. L'analyse filmique et la sociologie du cinéma ont été mobilisées afin de circonscrire et guider les analyses détaillées.

5.2.1 L'analyse filmique

J'ai d'abord entamé une analyse filmique des cinq films composant le corpus final en m'attardant à leur description narrative et esthétique. Je me réfère à la définition élaborée par Jacques Aumont et Michel Marie :

Le but de l'analyse [filmique] est davantage dans une compréhension intransitive du film : être capable, moins de reconnaître des lieux réels ou de restituer la continuité de l'histoire imaginaire racontée, que de saisir le déroulement du film lui-même *comme film* [emphase

dans le texte], c'est-à-dire la manière dont une histoire donnée est amenée à l'existence, par des choix concrets de mise en scène, de cadrage, de montage, de lumière, de vitesse, etc. (Aumont et Marie (2015 [1998]) : 21).

J'ai utilisé tout particulièrement l'ouvrage *L'analyse des films*, écrit par Aumont et Marie¹¹⁶, dans lequel les auteurs y présentent des outils d'analyse filmique qui ont été utiles à l'appréhension des cinq films choisis. L'analyse filmique, telle qu'elle y est définie, s'attarde à la description esthétique, et elle est un processus analytique et intellectuel par lequel un film singulier est analysé par la compréhension des « éléments interdépendants » (Aumont et Marie (2015 [1998])) qui le composent ; c'est-à-dire, les éléments constituant la mise en scène visuelle et sonore du film.

Parmi les *éléments interdépendants* de l'analyse filmique se trouvent :

Les caractéristiques scénaristiques : quel est le récit ; comment ce récit est-il raconté, et par qui ; qui sont les personnages, et que font-ils ; dans quel(s) lieu(x) le récit est-il situé ; dans quelle(s) temporalité(s)—que ce soit le passé, le présent ou le futur—le récit est-il situé ; quels sont les thèmes principaux du récit ?

L'analyse visuelle : ce qui est montré à l'écran ou non, et comment—le cadrage, les couleurs, l'éclairage, la lumière, les décors, les angles de caméra, etc.

L'analyse sonore : ce qui est dit ou entendu ou non, et comment—les voix, la musique, les bruits, les effets sonores, le montage sonore, etc.

Le montage : la vitesse et le rythme, les types de montage, la temporalité et la continuité des séquences, les types de plans et les transitions entre les plans, etc.

Pour Aumont et Marie, l'analyse filmique a comme objectif de « dépasser la simple appréhension du contenu narratif » d'un film. Il faut être en mesure de déceler le contenu d'un film, mais

¹¹⁶ J'ai également mobilisé les ouvrages suivants : *L'analyse du film* (Bellour, 1995), *Lire les images de cinéma* (Jullier et Marie, 2007), *Esthétique du film* (Aumont et al., 2008), *Analyser un film : de l'émotion à l'interprétation* (Jullier, 2012), *Le récit cinématographique* (Gaudreault et Jost, 2017 [1990]) et *L'analyse des séquences* (Jullier, 2019 [2002]).

également de percevoir « le récit dans son incarnation audiovisuelle [et] les éléments propres de l'image et du son (couleurs, intensités lumineuses, vitesses, densités...) ». Selon eux, tout film présente, de manière implicite ou explicite, un ou « des points de vue idéologiquement définis sur toutes les questions sociales, psychologiques, politiques » (2015 [1998] : 33), et qu'il est du devoir de l'analyste de repérer et d'exposer comment l'esthétique d'un film participe à faire voir ces points de vue. Plus précisément, Aumont et Marie définissent trois grandes catégories de ce qu'ils qualifient d'« instruments » (*ibid.*) servant à l'analyse de films (voir Figure 5.1) : les instruments descriptifs, les instruments citationnels et les instruments documentaires.

Éléments interdépendants de l'analyse filmique	« Instruments » d'analyse filmique (Aumont et Marie, 2015 [1998])
Scénario : <ul style="list-style-type: none"> - Quelle est l'histoire ? - Comment l'histoire est-elle racontée, et par qui ? - Qui sont les personnages, et que font-ils ? - Lieu(x) ; - Temporalité(s) ; - Thèmes principaux. 	Instruments descriptifs : <ul style="list-style-type: none"> - Analyse de la structure narrative : <ul style="list-style-type: none"> o Analyse visuelle ; o Analyse sonore ; o Montage. - Description des images visuelles et sonores.
Analyse visuelle : <ul style="list-style-type: none"> - Ce qui est montré ou non, et comment ; - Cadrage, échelle des plans, couleurs, éclairage, lumière, décors, angles de caméra, lentilles, mouvements de caméra. 	Instruments citationnels : <ul style="list-style-type: none"> - Citations visuelles : <ul style="list-style-type: none"> o Photogrammes. - Citations sonores : <ul style="list-style-type: none"> o Dialogues.
Analyse sonore : <ul style="list-style-type: none"> - Ce qui est dit ou entendu ou non, et comment ; - Voix, musique intra-diégétique, musique extra-diégétique, bruits, effets sonores, montage sonore. 	
Montage : <ul style="list-style-type: none"> - Vitesse et rythme ; - Durée des plans ; - Vitesse des plans ; - Types de montage ; - Temporalité et continuité ; - Types de plans ; - Transitions entre les plans. 	Instruments documentaires : <ul style="list-style-type: none"> - Scénario ; - Informations relatives à la préproduction/production/postproduction du film ; - Entrevues / entrevues de promotion ; - Articles de presse ; - Critiques de film ; - Analyses.

Figure 5.1 Éléments interdépendants et instruments de l'analyse filmique

Tout d'abord, les instruments descriptifs servent à comprendre la structure narrative d'un film en permettant de détailler les éléments la composant : en regardant le découpage des plans (le cadrage, l'angle et l'échelle des plans, la durée et la vitesse des plans, les mouvements de caméra, les coupes et types de montage, de même que les bruits, les sons et la musique extra- et intra-diégétique), en s'intéressant à la formation de séquences, lesquelles sont inhérentes à la structure narrative d'un film et en proposant une description des images. Autrement dit, les instruments descriptifs facilitent la *description* « [des] grandes (ou moins grandes) unités narratives ; mais il est souvent intéressant de pouvoir décrire tels ou tels traits de l'image, ou de la bande sonore » (35). L'objectif avec les instruments descriptifs est la compréhension des éléments visuels, narratifs et sonores qui le composent.

Ensuite, les instruments citationnels permettent d'approfondir le contenu descriptif au moyen de citations visuelles et textuelles. Selon Aumont et Marie, l'utilisation de photogrammes est un des meilleurs outils d'analyse puisque l'arrêt sur image permet la création d'un aide-mémoire qui facilite l'analyse détaillée. D'ailleurs, de nombreuses images tirées des films ponctuent les analyses détaillées.

Finalement, les instruments documentaires viennent soutenir l'analyse contextuelle du film. Le contenu documentaire est extérieur au film et est composé de données qui sont antérieures et/ou postérieures à la diffusion d'un film (2015 [1998] : 62-63). Les données antérieures peuvent comprendre le scénario du film, des informations relatives à sa pré-production, sa production et sa post-production, des entrevues ayant été accordées avant la diffusion du film, etc. Les données postérieures peuvent, quant à elles, inclure des articles de fil de presse, des critiques de cinéma, des entrevues de promotion, de même que des textes d'opinion et analyses de film. De nombreuses références documentaires à propos de la science-fiction ont été consultées, notamment l'Encyclopédie en ligne sur la science-fiction (*The Encyclopedia of Science Fiction*) et les revues académiques suivantes : *Extrapolation* ; *ReS Futurae* ; *Science Fiction Film and Television* ; *Science Fiction Foundation* ; *Science Fiction Studies*.

J'ai mobilisé ces instruments d'analyse proposés par Aumont et Marie afin de réaliser une analyse méthodique plan-par-plan des scènes et séquences que j'ai jugées *représentatives* en regard à mes questions de recherche.

5.2.2 L'analyse filmique au service de la sociologie du cinéma

5.2.2.1 La sociologie du cinéma

Les analyses filmiques détaillées sont situées dans l'approche sociologique du cinéma. Plus précisément, j'ai mobilisé la sociologie du cinéma telle que l'a conçue Jean-Pierre Esquenazi (2007), lui-même se référant d'ailleurs à Siegfried Kracauer. En 1973, Kracauer faisait paraître son ouvrage *De Caligari à Hitler* dans lequel il affirmait qu'il était possible de considérer les films comme des reflets de la société. Suivant ceci, Esquenazi écrit :

[...] les films sont des points de repère essentiels de la recherche socio-historique. Ils ne doivent donc pas être appréhendés isolément, mais plutôt comme des points d'articulation ou de liaison entre des communautés humaines souvent fort différentes. (Esquenazi, 2007a : 118)

La sociologie du cinéma vise l'exploration, la compréhension et l'appréhension des enjeux sociaux des films de fiction, et ce, peu importe ce qu'ils sont, et s'intéresse non seulement aux manières dont sont mis en images et en sons les enjeux sociaux dans les films de fiction, mais également aux façons dont ces mêmes enjeux sociaux influencent la production de récits fictifs et filmiques. Ainsi, le film devient un « processus social » (Esquenazi, 2007 : 121 ; 2000). Un film ne possède jamais qu'une énonciation fixe ; plutôt, sa signification est en perpétuelle mouvance, dépendante du contexte social, géographique, historique, culturel et/ou économique dans lequel le film est reçu, visionné et analysé. Pour Jean-Pierre Esquenazi, bien qu'un film détienne une valeur symbolique, « à chaque étape de son parcours, son sens se déplace, se transforme, parfois se métamorphose, et [c'est] l'ensemble de ses déplacements [qui] constitue sa valeur symbolique » (120). Il affirme qu'il puisse dès lors exister une discipline sociologique dont l'objet d'étude est le film (2000 : 32), laquelle se dédie à l'étude des représentations dans les films de fiction. Ces représentations « sont pensées comme des expressions idéologiques d'un style de vie, d'un mode de relation ou d'une

institution » (2000 : 32). Cette affirmation apparaît tout particulièrement importante puisqu'elle confirme non seulement la faisabilité de ma recherche, mais également sa pertinence.

Esquenazi précise : les œuvres cinématographiques de fiction possède une « nature *constitutivement* sociale » (2007b : 3), puisque les « mondes fictionnels » construits par le cinéma ne peuvent l'être que parce qu'ils existent dans et reflètent une situation sociale propre aux cinéastes qui les créent. Autrement dit, « les cinéastes sont, d'une part, des professionnels [et professionnelles] du cinéma et, d'autre part, des '[personnes] comme les autres' [...] Les films qu'ils [et elles] génèrent ne peuvent pas ne pas en porter la marque¹¹⁷ » (2000 : 42). Le processus social intrinsèque au cinéma est donc une relation qui s'organise [1] parce que le monde *réel* vécu par le cinéaste d'un film influence la construction du monde fictif de ce même film et [2] parce que les mondes filmiques ne peuvent que « se référer à des mondes connus » (43 ; voir aussi Dao, 2018).

Dans un texte soulevant les grandes lignes de la sociologie du cinéma de Kracauer, Emmanuel Ethis présente par ailleurs cet accès aux multiples contextes sociohistoriques comme une « sociologie 'pragmatique' » (2018). La pensée de Kracauer, qui se reflète dans les écrits de Jean-Pierre Esquenazi, conçoit donc les films de fiction comme un outil permettant de témoigner du social. Autrement dit, « même la fiction filmique la plus artificielle qu'on puisse imaginer, faite de décors irréels, de comédiens habillés en costumes improbables, de dialogues surjoués à l'extrême, est porteuse d'expressions propres à caractériser une culture et une époque » (Ethis, 2018). Dans le cadre de ma recherche, il s'agit de reconnaître les impacts sur les films analysés du(des) contexte(s) social(aux), culturel(s) et/ou historique(s) dans lequel(lesquels) ils sont produits et réalisés. Pour ce faire, la notion d'« actes pragmatiques » (« *pragmatic acts* ») de Jacob Mey (2001; 2006; 2010) apparaît pertinente, parce que celle-ci reconnaît « l'importance de l'intégration

¹¹⁷ Dans la citation originale, le mot « hommes » est employé pour désigner des personnes au sens large. Dans l'effort de se conformer à une écriture épiciène, nous avons préféré remplacer « hommes » par « personnes ».

contextuelle des actes communicatifs dans leur interprétation » (cité dans Janney, 2012 : 10 ; traduction libre¹¹⁸).

La sociologie du cinéma—et, ici, la définition qu’en fait Esquenazi en se référant à Kracauer—est donc une approche méthodologique pertinente pour une recherche visant l’analyse du cinéma de science-fiction, puisqu’il s’agit d’un genre narratif où les histoires, les environnements, parfois, les personnages, les décors, les costumes et, même, la temporalité appartiennent à un univers fictif plus souvent qu’autrement éloigné de l’univers social dans lequel nous nous trouvons. Or, en considérant le film de fiction comme un outil de l’expression du social, lequel peut être interprété peu importe son réalisme à l’univers social humain, le cinéma de science-fiction apparaît dès lors comme un objet d’étude sociologique, à partir duquel il est possible de mener une analyse critique. La sociologie du cinéma permet de dépeindre le cinéma de science-fiction comme un espace socio-temporel symbolique formé à partir des codes et normes canoniques et marqué par un contexte social, culturel et/ou historique.

5.2.2.2 Analyser les films d’une manière *sociologique*

La sociologie du cinéma s’arrime à l’analyse filmique. Jean-Anne Sutherland et Kathryn Feltey, dans l’introduction leur ouvrage *Cinematic Sociology* (2013), présentent l’analyse filmique comme une manière qui peut en effet amener à concevoir les films, d’abord, comme des *textes sociaux* à partir desquels peuvent s’explorer certaines thématiques sociales, culturelles ou historiques (4). Elles écrivent :

Comme d’autres formes d’art—la musique, la littérature, la peinture—les films nous parlent, nous exposent aux idées des auteurs et actrices et acteurs et des réalisatrices et réalisateurs qui utilisent de multiples techniques pour expliquer, explorer ou exploiter nos expériences [...] Appliquer l’imagination sociologique au cinéma implique une reconnaissance des pouvoirs économiques, politiques et sociaux du moment dans l’histoire où un film en particulier ou un groupe de films est produit. [...] *Nos intérêts sont*

¹¹⁸ Citation originale : “[...] *the importance of the contextual embeddedness of communicative acts in their interpretation.*”

sociologiques—sociaux—pas esthétiques [emphasis ajoutée]. (Sutherland et Feltey, 2013 : 6 ; traduction libre¹¹⁹)

L'analyse filmique est ainsi un cadre d'analyse à travers lequel décortiquer *le social* ; c'est-à-dire, que l'analyse se fait afin d'apprécier comment la construction esthétique et narrative d'un film peut illustrer certains contextes sociaux, culturels ou historiques. Pour Sutherland et Feltey, il s'agit d'« interpréter un film de manière sociologique » (« *reading a film sociologically* ») afin de « voir » (« *seeing* ») comment certains enjeux ou contextes sociaux, culturels ou historiques émergent de la mise en scène et en récit (4). L'analyse filmique s'effectue avec l'objectif d'étudier les manières dont la construction esthétique et narrative d'un film supporte son contenu, ou comment les institutions, identités et enjeux sociaux sont représentés dans les films. L'interprétation des images et récits filmiques se fait donc en s'arrimant à l'influence—implicite ou explicite—que prennent les contextes sociaux, culturels ou historiques des films.

Sutherland et Feltey établissent qu'il existe quatre thématiques principales pouvant structurer l'analyse filmique effectuée à partir de la sociologie du cinéma et permettant souvent d'établir des rapprochements avec des contextes sociaux, culturels et historiques déterminés : l'identité, les interactions sociales, les inégalités et les institutions (4).

L'identité : l'identité correspond au développement identitaire des personnages. Il s'agit d'analyser comment l'identité des personnages est mise en scène et en récit ; soit, « comment [ces personnages] en viennent à se connaître eux-mêmes, comment ils testent certaines identités jusqu'à trouver celle qui leur convient, comment ils adaptent leurs identités à des fins stratégiques ? » (4 ; traduction libre¹²⁰)

¹¹⁹ Citation originale : “*Like other forms of art — music, literature, paintings — films speak to us, exposing us to the ideas of writers, actors, and directors who use various techniques to explain, explore, or exploit our experiences [...] Applying the sociological imagination to film involves awareness of the economic, political, and social forces at the point in history when a particular film or set of films is produced [...] Our interests are sociological—social—not aesthetic.*”

¹²⁰ Citation originale : “*How they come to know themselves, how they try out identities until they find one that fits, how they adapt their identities for strategic purposes?*”

Les interactions sociales : Sutherland et Feltey affirment que l'interaction sociale concerne tous les films, même ceux qui portent principalement sur l'isolement et/ou ont un personnage principal isolé (*ibid.*). Examiner les interactions sociales peut amener à percevoir des contextes liés aux relations entre les personnages, de même que les manières dont les personnages interagissent avec leur environnement social.

Les inégalités : les films montrent souvent des représentations d'inégalités basées sur les identités genrées, sexuées, raciales, la religion, la nationalité, de même que la classe sociale. Pour Sutherland et Feltey, les films ont la capacité de révéler à un plus grand public des inégalités sociales ; les spectateurs et spectatrices confrontés à des inégalités qu'ils ne vivent pas sont ainsi conviés à se poser des questions et à remettre en cause les structures qui les mettent en place (5).

Les institutions : les films existent au sein d'institutions sociales extra-diégétiques et/ou peuvent mettre en scène et en récit des institutions sociales diégétiques (par exemple, des films critiquant le capitalisme). Sutherland et Feltey écrivent que ces institutions influencent nos identités et que les films peuvent amener à en comprendre le fonctionnement, de même que leurs impacts sur les structures sociales (5).

La description que Sutherland et Feltey font de l'analyse filmique à partir de la sociologie du cinéma offre un cadre méthodologique intéressant qui permet de détailler la définition offerte par Jean-Pierre Esquenazi. Les analyses filmiques que j'ai menées s'inspirent de leur approche, puisque les points qu'elles soulèvent ont permis d'étayer ma compréhension du rapport entre l'analyse filmique et la sociologie du cinéma.

J'ai donc procédé à un examen méthodique des cinq longs, moyens et courts métrages composant mon corpus à partir d'un canevas (voir Figure 5.2) qui m'a permis d'apprécier le processus social dans lequel s'inscrivent les films de mon corpus. Je m'en suis servi afin de répertorier les éléments *représentatifs*¹²¹ qui ont supporté l'analyse filmique à partir de la sociologie du cinéma : j'ai

¹²¹ Jean-Pierre Esquenazi conçoit la représentation, au cinéma, comme « un potentiel de sens » (2000 : 32).

catalogué les éléments qui font référence au contexte social, culturel et/ou historique extérieur à la diégèse du film et j'ai inscrit les éléments qui appartiennent au contenu du film. Les éléments de contenu du film ont également été divisés de manière à correspondre aux questions de recherche : je me suis attardée, d'une part, aux éléments qui justifient l'analyse du cinéma de science-fiction en tant qu'espace socio-temporel symbolique et, d'autre part, aux éléments concernant l'analyse des personnages féminins. Je me suis inspirée du cadre méthodologique offert par Sutherland et Feltey (2013), et j'ai regroupé ces éléments en suivant ce que Esquenazi qualifie d'« étude des représentations » (2000 : 32).

Analyse externe (Contexte du film)	Analyse interne (Contenu du film)	
Information permettant d'identifier les contextes du film : <ul style="list-style-type: none"> - Pays de production ; - Année de sortie. 	Éléments de science-fiction	Personnages féminins
	Conventions narratives science-fictionnelles.	Personnage principal : <ul style="list-style-type: none"> - Construction identitaire du personnage.
Information concernant le contexte social / culturel / historique du film : <ul style="list-style-type: none"> - Événements sociaux, culturels ou historiques associés au film ; - Impacts de ces événements sur le film ; - Information relative aux impacts sur les identités genrées, sexuées et/ou raciales. 	Conventions visuelles science-fictionnelles.	Qualificatifs physiques.
		Qualificatifs psychologiques.
		Histoire diégétique : <ul style="list-style-type: none"> - Institutions sociales diégétiques qui influencent l'histoire.
Information concernant l'histoire de la science-fiction / du sous-genre de la science-fiction auquel s'associe le film : <ul style="list-style-type: none"> - Information relative aux structures sociales ayant eu, et ayant potentiellement encore, un impact sur le genre de la science-fiction. 		Actions des personnages féminins (gestes, paroles) ; nature des actions ; moments durant lesquels sont posées les actions.
		Interaction avec les autres personnages.

Figure 5.2 Éléments d'analyse sociologique

L'espace générique qu'est la science-fiction a été observé de manière à reconnaître les éléments suivants : les paramètres visuels et narratifs permettant de catégoriser le film au sein du genre cinématographique de la science-fiction ; les codes génériques utilisés dans le film, de même que l'utilisation faite de ces codes ; l'histoire diégétique générale du film et sa place en tant qu'histoire science-fictionnelle ; le(s) sous-genre(s) de la science-fiction auquel(auxquels) le film se rapporte plus précisément, et de quelles manières. Pour les personnages féminins, il s'agissait de considérer les éléments suivants : les paramètres permettant de définir un personnage comme étant *principal* et de premier-plan face au récit du film ; les qualificatifs identitaires (concernant principalement les identités genrées, sexuées et raciales), physiques et psychologiques désignant ces personnages féminins ; l'histoire diégétique générale dans laquelle ils sont placés (et les institutions sociales diégétiques) ; les actions (gestes, paroles) qui sont posées par les personnages féminins, la nature de ces actions, de même que les moments durant lesquels elles sont posées ; les interactions (s'il y a lieu) avec les autres personnages (et l'identité genrée, sexuée et raciale de ces personnages).

Cette analyse a permis d'observer comment certains contextes sociaux, culturels ou historiques peuvent influencer sur les films, précisément sur les conventions génériques science-fictionnelles mobilisées dans les films, de même que sur les représentations cinématographiques des personnages féminins. De manière générale, je me suis donc attardée aux éléments (narratifs, visuels, sonores et contextuels) qui possédaient un « potentiel de sens » (Esquenazi, 2000 : 32) en regard à l'appréhension sociologique tant de l'espace générique science-fictionnel que de la construction des personnages féminins.

5.3 Organisation des chapitres de la deuxième partie

Dans les chapitres de la deuxième partie de cette recherche doctorale, j'examine, à partir de l'analyse filmique et de la sociologie du cinéma, l'espace générique science-fictionnel dans lequel se situe chacun des films, de même que les manières dont les personnages féminins des films sont mis en scène et en récit. Une attention particulière a été portée aux structures sociales de pouvoir et de marginalisation—comme le patriarcat, l'hétéronormativité, le racisme et le colonialisme—à travers lesquelles se sont façonnées les conventions normatives qui ont construit l'espace générique qu'est le cinéma de science-fiction et qui ont défavorisé et continuent de défavoriser les femmes

noires. Les chapitres s'organisent ainsi : d'abord, les films sont brièvement résumés (l'histoire est présentée, les personnages importants sont introduits et les événements principaux sont décrits) et contextualisés (les films sont positionnés dans le(s) contexte(s) pertinent(s) à leur analyse, soit le contexte social, historique, culturel, et/ou qui concerne sa production, sa sortie ou sa réception). Ensuite, les films sont étudiés à partir de leurs conventions narratives et esthétiques science-fictionnelles : une description du sous-genre de la science-fiction auquel le film se rattache est offerte et celle-ci est utilisée afin d'entamer l'analyse du film. Puis, les manières dont certaines conventions science-fictionnelles sont réinterprétées sont examinées et, à travers ceci, une analyse plus précise de la construction des personnages féminins est incluse.

PARTIE 2

CONSTRUIRE L'EXPÉRIENCE OPPOSITIONNELLE DANS LE CINÉMA AFROFUTURISTE : L'ANALYSE DE CINQ FILMS AFROFUTURISTES

CHAPITRE 6

‘BODIES OF WATER’ : CODES DE LA SCIENCE-FICTION POST-APOCALYPTIQUE ET ENGAGEMENT ÉCOFÉMINISTE DANS *PUMZI*

Our blood, biles, humours; our lubrications and ingestions; the rivulets that make their way from our inside to out, from watery womb to watery world—we are bodies of water.
—Astrida Neimanis

Growing up in the countryside, you are surrounded by and part of everything [...] You see that water is part of life. You see the tadpoles in it and know they belong there. When they are not there, you get the feeling something is wrong.
—Wangari Maathai

Parmi les cinéastes qui participent au courant de l’Afrofuturisme figure Wanuri Kahiu¹²², une cinéaste kenyane établie aux États-Unis dont le court métrage, *Pumzi* (2009), s’est, depuis sa sortie, trouvé une place parmi les *nouveaux* et *plus récents* canons du cinéma de science-fiction mondial, tout en devenant également une référence du cinéma afrofuturiste. Le film, écrit et réalisé par Kahiu, est par ailleurs reconnu comme étant le premier film de science-fiction kenyan—ayant été réalisé par une personne kenyane et avec des actrices et acteurs kenyans.

Pumzi se déroule dans un pays de l’Afrique de l’Est, trente-cinq ans après une hypothétique Troisième Guerre mondiale ayant laissé la Terre complètement aride et inhabitable aux personnes humaines. Une communauté demeure, confinée sous terre, dans un *bunker* bétonné hyper-technologisé et aseptisé, et les personnes qui y habitent survivent grâce à leurs fluides corporels—leur sueur et leur urine—qu’iels recyclent, désinfectent et purifient afin de les rendre propre à la consommation. L’analyse que je fais de *Pumzi* débute en le présentant comme un film qui, de par son récit et son cadre, s’approprie les codes de la science-fiction post-apocalyptique fiction, laquelle est, pour plusieurs chercheuses et chercheurs, symptomatique de conflits sociaux non-

¹²² Wanuri Kahiu est la réalisatrice du long métrage *Rafiki* (2018), lequel porte sur la relation romantique qui se développe entre deux jeunes femmes dont les familles s’opposent politiquement et qui aborde de manière nuancée l’homophobie, le patriarcat et les normes genrées, les biais occidentaux, la jeunesse kenyane et la corruption. Avec ce film, Kahiu situe son approche, qu’elle qualifie elle-même d’*Afrobubblegum* : des images colorées et dans lesquelles domine un ton pastel, comme une gomme balloune, avec des personnages africains jeunes qui sortent, fréquentent les bars et ont des préoccupations qui s’éloignent des représentations stéréotypées mises de l’avant dans les œuvres occidentales.

résolus (voir notamment Heffernan, 2015) ; ses récits peuvent donc générer des discours critiques. Cette compréhension m’amène à considérer *Pumzi* comme une œuvre qui fait usage de la science-fiction—plus particulièrement, post-apocalyptique—de manière à présenter un discours critique visant à rendre compte des systèmes de pouvoir et d’oppression au sein desquels se retrouvent les femmes, les personnes africaines et la nature. En m’appuyant sur la pensée écoféministe et écowomaniste, j’analyse le personnage principal de *Pumzi*, Asha, de par la relation qu’elle développe avec son environnement et je montre qu’elle est construite en tant qu’héroïne écoféministe défiant les perspectives anthropocentriques, occidentalocentriques et androcentriques à travers lesquelles s’est mise en place la figure du héros (masculin) post-apocalyptique et qui se réclame d’une re-définition féministe et décoloniale de la relation qu’entretient l’humanité avec la nature et ses environnements naturels.

6.1 Présentation du film

6.1.1 Contextualisation

Pumzi est un film kenyan : même si le film a été filmé dans un désert de Cape Town, en Afrique du Sud, il demeure une production kenyane, écrite et réalisée par une réalisatrice kenyane, Wanuri Kahiu, et il s’insère dans ce qui a été communément appelé Riverwood, qui prend son nom de River Road, à Nairobi, au Kenya, et dont l’appellation identifie l’émergence de productions cinématographiques locales au Kenya. Considérant le succès populaire et économique de Nollywood—l’industrie cinématographique du Nigéria—, Riverwood vise un objectif similaire : utiliser des moyens technologiques locaux afin de participer à l’instauration d’une industrie cinématographique kenyane et ainsi favoriser le développement économique sociétal. Pour le réalisateur kenyan Wanjiru Kinyanjui, le cinéma de Riverwood donne la possibilité de raconter les vies des personnes kenyanes et de réfléchir sur les manières de vivre, comme sur les manières de se divertir, du Kenya (cité dans Calvin, 2014 : 22-23).

Situé en Afrique de l’Est, le Kenya est un des pays les plus peuplés du continent. Son contexte est, comme pour plusieurs autres pays africains, teinté par le colonialisme : d’abord colonisé par l’Empire portugais, il sera sous le contrôle colonial de l’Empire britannique de la fin du dix-

neuvième siècle jusqu'à la moitié du vingtième siècle. La colonisation européenne a entraîné, pour les populations colonisées, à la fois la destruction de leurs ressources naturelles et leur marginalisation sociale, culturelle, raciale et, de surcroît, technologique. Cela a engendré de multiples problèmes sociaux ayant un impact sur la survie de ces populations locales : insécurité alimentaire ; problèmes médicaux, notamment en regard au financement de la recherche médicale, l'accès aux soins de santé, et la santé globale des populations ; précarité de logement, avec les problèmes d'accès à la propriété, les enjeux d'itinérance et les conditions de vie ; insécurité économique, notamment en ce qui concerne l'accès à l'emploi ; enjeux de division sociale, comme la corruption, la division des classes sociales, les inégalités sociales ; et/ou conditions environnementales détériorées (voir notamment Okuyade, 2016). D'autant plus qu'à travers les discours sur le *développement*, les populations des pays ayant été colonisés ont généralement été considérées comme des récipients passifs des impacts de la colonisation et des pratiques post- et néocoloniales et en attente d'une aide internationale occidentale (Nhanenge, 2011). Le film *Pumzi* s'insère dans ce contexte.

6.1.2 Résumé

Pumzi est un court métrage de vingt-et-une minutes, dont les dialogues sont en anglais. Réalisé par Wanuri Kihiu et sorti en 2009, le film se déroule en 2035, trente-cinq après une hypothétique Troisième Guerre mondiale—cette fois appelée, la « *Guerre de l'eau* »—dans la communauté fictive nommée Maitu située dans un pays qui n'est pas nommé, mais il est précisé, dans une note insérée au début du film, qu'il est situé en Afrique de l'Est. Un carton présenté en ouverture de film indique par ailleurs que le nom Maitu peut être défini par « mère », et que dans la langue kikuyu—une langue locale kenyane—le terme peut également se diviser en « maii » (« *Truth* ») / « itu » (« *Ours* »), signifiant « notre vérité », ce qui prendra son sens à travers le récit du film. Cette Guerre de l'eau a laissé la Terre complètement aride, considérée comme radioactive et inhabitable aux personnes humaines. Comme l'extérieur est désormais toxique, les personnages du film vivent reclus, sous terre, dans un abri bétonné qui les protège du désert asséché qu'est devenue la planète. Ils sont sans accès à une quelconque source d'eau, sauf pour ce qui est de leurs fluides corporels—leur sueur et leur urine—qu'ils recyclent, désinfectent et purifient afin de les rendre propre à la consommation. Les personnages vivent donc dans cet endroit confiné, aseptisé, hyper-

technologisé, où iels produisent manuellement leur propre source d'énergie à partir de leur travail physique. Les rêves sont par ailleurs réprimés par l'ingestion obligatoire de comprimés médicamenteux empêchant les dits rêves de se manifester—sûrement, pour contrôler l'envie de celles et ceux qui se souviendraient de leur vie d'avant et qui pourraient ainsi souhaiter explorer l'extérieur du *bunker*.

Plus précisément, *Pumzi* suit l'histoire d'Asha (jouée par Kudzani Moswela), le personnage principal du film et le seul qui possède une trame narrative—les autres (avec des rôles parlants ou non) ne font que graviter autour d'elle. Asha travaille au musée de la communauté, le Virtual Natural Museum ; bien que son emploi exact ne soit pas spécifié, elle est chargée de s'occuper des archives et vestiges du monde naturel qui existaient avant cette Troisième Guerre mondiale, mais qui n'existent plus. Asha rêve souvent d'un arbre se trouvant possiblement à l'extérieur de la communauté, ce qui lui vaut les réprimandes de ses supérieures qui lui rappellent l'obligation de prendre ses comprimés quotidiennement. Un jour, alors qu'elle est au musée, Asha reçoit un paquet anonyme dans lequel se trouve un échantillon de terre qui, après analyses, contient un niveau élevé d'eau, mais qui n'est pas radioactif—contrairement aux discours circulant dans la communauté à l'effet que l'extérieur soit contaminé. Elle décide de prendre le bulbe d'une plante du musée, de le couvrir de la terre reçue et l'arrose de la petite quantité d'eau que sa bouteille contient ; aussitôt, une minuscule feuille commence à pousser. Elle demande donc un visa de sortie afin d'aller explorer si d'autres sources de vie à l'extérieur de la communauté peuvent exister, demande qui lui est automatiquement refusée et pour laquelle elle se verra expulsée du musée. Contre les ordres de ses superviseuses, Asha décide tout de même de quitter la communauté pour sortir et partir à la recherche du lieu d'où pourrait provenir l'échantillon de terre qu'elle a reçu, amenant avec elle la plante qu'elle a fait germer.

Asha se retrouve donc pour la première fois dehors, dans un désert qui, tout juste à l'extérieur de l'abri, est recouvert de débris et déchets. Après une marche d'une durée indéterminée et ne trouvant rien d'autre que des restants d'arbres morts et séchés, elle décide de s'arrêter, de faire un trou dans le sol et d'y mettre la plante germée. Elle verse sur la plante le restant de sa bouteille d'eau et passe un linge sur son corps afin d'y retenir le plus de sueur possible qu'elle tord au-dessus de la plante. Elle finit par se coucher aux côtés de la plante pour la protéger du soleil. Le film termine avec

celle-ci devenant soudainement un arbre et, alors que le titre du film apparaît, un bruit de tonnerre se fait entendre, laissant présager l'arrivée d'une averse ; plus loin, une immense forêt peut être aperçue.

6.2 *Pumzi*, un film de science-fiction

Il se met ainsi en scène et en récit un contexte futuriste—précisément, post-apocalyptique—au sein duquel les personnages, toutes et tous humains, vivent les conséquences d'un désastre environnemental et voient leur milieu de vie, leur autonomie physique et mentale, ainsi que leurs actions quotidiennes régis par des technologies : iels sont contraints à l'effort physique—en faisant de l'elliptique, par exemple—afin de produire l'énergie nécessaire pour alimenter le *bunker* en électricité ; leurs moindres fluides corporels doivent être récupérés et recyclés pour pouvoir être consommés ; iels possèdent chacun un code-barre au poignet, lequel est balayé et indique la quantité d'eau potable à recevoir ; iels doivent ingérer des comprimés qui empêchent de rêver ; et une messagerie numérique et textuelle est montrée comme étant un de leurs seuls moyens de communication.

L'esthétique du *bunker* qui les abrite est d'ailleurs façonnée de manière à exacerber le caractère dystopique tant du contexte résultant de la Guerre de l'eau que de cet endroit hyper-technologisé, lui-même une répercussion de cette Guerre qui a rendu l'extérieur inhabitable ; cela concorde avec l'esthétique dystopique canonique de certains films de science-fiction. Le lieu est clos, aseptisé, en apparence bétonné, où les couleurs monochromes et les tons de gris et bleu métallique dominent, accentuant son ambiance froide et rigide. De plus, des écrans numériques y couvrent certains murs. Les personnages, quant à eux, se ressemblent tous : ils arborent le crâne rasé et sont tous vêtus d'habits similaires, lesquels offrent un mélange de couleurs ternes, comme le gris et le beige. Tout ceci participe à établir visuellement le contrôle qui s'exerce sur les personnages, principalement Asha (voir Figure 6.1).



Figure 6.1 Image tirée du film *Pumzi* qui montre l'intérieur du *bunker* et quelques-uns des personnages y habitant (00:01:41). Capture d'écran, Vimeo.

Si *Pumzi* fait de l'Afrique le cadre et le décor de cet avenir dystopique, il faut reconnaître que ces personnages ont réussi à survivre dans les conditions résultant de la Guerre de l'eau. Grâce à leur ingéniosité et leur savoir scientifique, iels ont construit un *bunker*, sous-terre, protégé de la radioactivité de l'extérieur et ont mis en place des moyens technologiques permettant de l'alimenter en électricité à partir de leurs efforts manuels et physiques et de récupérer leurs moindres fluides corporels et les rendre propres à la consommation humaine. Même si iels vivent dans un lieu fermé et contrôlé, leur communauté demeure un exemple de réussite, puisqu'il n'est pas mention, à quelconque moment du film, d'autres communautés ailleurs dans le monde qui auraient également réussi à survivre.

Cet élément de contradiction entre le contrôle exercé sur les personnages à partir de moyens technologiques et la survie de ces mêmes personnages grâce à leur savoir-faire et avancées technologiques se retrouve dans une majorité de films de science-fiction : *la technologie*—qu'elle soit numérique, cybernétique, biométrique, etc.—peut à la fois être une source d'oppression et de libération. Cet aspect contradictoire de la technologie apparaît dans *Pumzi* : ce sont leur savoir et leurs avancées technologiques qui ont permis aux personnes de la communauté Maitu de survivre, mais elles se retrouvent néanmoins dans un univers entièrement contrôlé. D'autant plus que le film avance l'idée selon laquelle les avancées technologiques humaines ont dominé la nature et sont la cause des changements environnementaux ayant entraîné la Guerre de l'eau. Les êtres humains se retrouvent donc dans une position confinée parce qu'iels se sont placés dans une position de

domination face à la nature, et leur savoir ainsi que leurs avancées technologiques ne les placent pas dans une position de *libération*, mais dans une position dans laquelle ils demeurent sous contrôle. Dans *Pumzi*, les ravages possibles—et envisagés—des changements climatiques s’arriment dès lors aux savoirs nécessaires pour s’en sortir.

Les récits de science-fiction ne sont pas nouveaux en Afrique, et *Pumzi* s’inscrit dans une tradition culturelle africaine qui intègre des éléments science-fictionnels et/ou fantastiques à ses récits. Il faut néanmoins noter que Wanuri Kahiu, qui a étudié aux États-Unis (elle a obtenu une maîtrise en production cinématographique de l’Université de la Californie à Los Angeles), puisse avoir été influencée par les codes du cinéma de science-fiction hollywoodien. C’est donc en mobilisant certains codes de la science-fiction *mainstream*—hollywoodienne—que Kahiu façonne son film, tout particulièrement, en faisant usage des codes de la science-fiction post-apocalyptique, notamment par rapport aux conséquences d’une catastrophe dévastatrice et en intégrant des contextes futuristes dystopiques. *Pumzi* est donc un film post-apocalyptique : désastre environnemental ; répercussions d’une Troisième Guerre mondiale ; une Terre complètement asséchée et devenue inhabitable (voir Figure 6.2) ; personnages vivant dans un *bunker* bétonné.



Figure 6.2 Images tirées de *Pumzi*. Captures d’écran, Vimeo.

Images de ce à quoi ressemble l’extérieur : un environnement désertique et complètement asséché suite à la Guerre de l’eau. Le panneau présent dans l’image de gauche (00:14:07) annonce que la rivière est radioactive (« *Caution. Nuclear radioactive river* ») ; or, cette rivière n’existe plus lorsqu’Asha sort hors du *bunker*. Il n’y a également plus de vie végétale ; sans eau, les arbres et autres végétaux sont morts (image de droite, 00:17:19). Les images montrant les répercussions d’un événement apocalyptique sont canoniques du cinéma post-apocalyptique.

En mobilisant les codes de la science-fiction post-apocalyptique, le film établit l’urgence de critiquer la relation qu’entretiennent les personnes humaines avec la nature et de repenser les perspectives anthropocentriques ayant provoqué les changements environnementaux et climatiques auxquels l’humanité se retrouve confrontée ; plus précisément, *Pumzi* propose un discours sur le

besoin actuel de redéfinir la centralité des personnes humaines en regard aux changements climatiques et environnementaux. Ce faisant, Kahi propose un film qui est avant tout critique de l'hégémonie occidentale qui a participé, à cause de son histoire coloniale et de ses pratiques néocoloniales persistantes, à forger une relation de pouvoir avec la nature—et donc, les milieux de vie naturels de même que les ressources naturelles et les éléments (vivants ou non) se retrouvant dans la nature—ayant contribué aux oppressions des femmes, des personnes africaines et de la nature.

6.2.1 La science-fiction post-apocalyptique : délimitation de l'espace générique

La science-fiction post-apocalyptique est un sous-genre de la science-fiction qui se définit généralement par la présentation visuelle et narrative d'un désastre quelconque et des répercussions de celui-ci : il peut s'agir, par exemple, de suivre des personnages qui sont confrontés aux conséquences de la chute de leur civilisation, d'une crise économique ou d'une catastrophe environnementale (Moon, 2014). Pour Claire P. Curtis, dans *Postapocalyptic Fiction and the Social Contract* (2012), les personnages des récits post-apocalyptiques se retrouvent dans un univers détruit par un événement apocalyptique et dans lequel ils doivent donc faire face, par exemple, à un pouvoir gouvernemental devenu dysfonctionnel, à un manque d'accès à des ressources essentielles (comme de la nourriture), à des services médicaux et de soins désorganisés, à des infrastructures en chute, etc. Autrement dit, les récits post-apocalyptiques mettent en scène « *the end of the world* », ou la fin de la vie sur Terre telle qu'elle a été connue (Curtis, 2012 : 5).

L'intérêt de se pencher sur la science-fiction post-apocalyptique réside dans la construction du sens de ses récits, puisqu'elle ouvre la porte à une « possibilité imaginative » (« *imaginative possibility* ») qui renvoie systématiquement aux contextes sociaux, culturels et historiques au sein desquels les récits sont construits (Curtis, 2012 : 2). Elle écrit :

[...] la science-fiction post-apocalyptique renvoie à la fois à nos plus grandes peurs et à notre désir de recommencer à neuf. La fiction post-apocalyptique décrit nos peurs (concernant la science et la technologie, le pouvoir et l'incompétence, ce qui est inconnu et incontrôlable, l'extinction et, évidemment, la mort), et, comme pour le genre de l'horreur, la catharsis de constater que la destruction totale peut soit soulager nos peurs et éveiller un désir d'agir pour les prévenir [...] La fiction post-apocalyptique, comme c'est le cas pour

l'utopie critique et la dystopie critique, critique où nous sommes maintenant et qui ou ce que nous souhaitons être. La fiction post-apocalyptique reconfigure les conditions sous lesquelles les personnes humaines vivent et demande aux personnes humaines de repenser les principes d'un vivre-ensemble. (5 ; traduction libre¹²³)

Les récits post-apocalyptiques imposent une reconnaissance de contextes réels (« *awareness of reality* ») nécessitant de rendre compte d'enjeux actuels et passés (Moon, 2014 : 10) et qui puissent être symptomatiques de conflits sociaux non-résolus (Heffernan, 2015 : 67). Ainsi, elle peut amener à « décortiquer les contradictions d'un ordre politique, social et économique établi et à voir au-delà du possible effondrement de ce même ordre, en fournissant aux lectrices et lecteurs [et spectatrices et spectateurs] des images au travers desquelles des réalités familières se retrouvent déstabilisées et transformées » (Moon, 2014 : 10 ; traduction libre¹²⁴).

Un de ses éléments génériques est l'importance du recommencement (Curtis, 2012 : 6) ; autrement dit, même si les récits post-apocalyptiques partent d'un désastre quelconque, ils offrent la possibilité d'une fin utopique ou peuvent renvoyer à un espoir potentiel en regard aux contextes réels qui les influencent (2). La science-fiction post-apocalyptique peut de surcroît servir de discours critique (5), et ceci m'amène à considérer *Pumzi* comme une œuvre qui fait usage de la science-fiction—plus particulièrement, post-apocalyptique—de manière à présenter un discours critique visant à rendre compte des systèmes de pouvoir et d'oppression au sein desquels se retrouvent les femmes, les personnes africaines et la nature.

Dans les dernières années, le cinéma de science-fiction s'est bel et bien établi à l'international et de manière globale ; or, la science-fiction demeure un genre encore foncièrement occidental—

¹²³ Citation originale : “[...] *that postapocalyptic fiction speaks both to our deepest fears and to our desire to start over again. Postapocalyptic fiction describes our fears (of science and technology, of power and incompetence, of the random and uncontrollable, of extinction and, of course, death) and like the horror genre, the catharsis of seeing total destruction either relieves that fear or awakens a need to act to prevent it [...]* Postapocalyptic fiction, as with critical utopia and dystopia, criticizes where we are now and who and what we might wish to be. Postapocalyptic fiction reconfigures the conditions under which humans live and demands that humans rethink their premises for peaceful living together.”

¹²⁴ Citation originale : “[...] *apocalyptic and post-apocalyptic narratives can accordingly help us to unravel the contradictions and look beyond the possible breakdown of the current political, social, and economic order by providing the reader with visions in which familiar realities are destabilized and transformed.*”

étatsunien et, surtout, hollywoodien—et le sous-genre de la science-fiction post-apocalyptique n’y fait pas exception. Comme l’affirme Karen Hurley, les images post-apocalyptiques que le cinéma de science-fiction présente proviennent principalement d’Hollywood et s’inscrivent donc forcément dans une vision hégémonique du monde (2008 : 236 ; voir aussi De Cristofaro, 2021 ; Kermode, 1966). John Wiley Nelson, même si cela remonte à quelques dizaines d’années déjà, avait tout de même déclaré que la science-fiction post-apocalyptique était « aussi étatsunienne que le *hot-dog* » (« *as American as the hot dog* ») (1982 : 179) ! Julian Cornell nuance néanmoins le propos : les récits post- et apocalyptiques ne sont pas forcément tous étatsuniens, mais sont devenus un sous-genre immensément populaire dans le cinéma hollywoodien, ce qui a entraîné leur grand nombre et, par la même occasion, leur participation dominante dans la construction des codes normatifs des récits post-apocalyptiques (2011 : 2). Les codes servant à façonner les récits de ces futurs post-apocalyptiques s’inscrivent donc majoritairement dans un contexte occidental, et l’hégémonie hollywoodienne participe à construire des récits qui, dans leur résolution, maintiennent un *statu quo* en regard aux dominations patriarcales et coloniales : généralement, le héros survivant est un homme blanc (Curtis, 2012 : 8), ce qu’il est possible d’interpréter comme la confirmation d’un pouvoir social masculin (patriarcal) et blanc (néocolonial). Selon Julian Cornwell (2011), ce héros existe à l’intérieur d’un *exercice de pouvoir*, dans lequel l’apocalypse met en scène une nation venant d’être détruite et l’arrivée d’un sauveur détenant la force (ou le pouvoir) nécessaire à la réorganisation sociale. Tout comme les discours coloniaux concernant la Terre promise, le sauveur (blanc et masculin) des récits de science-fiction post-apocalyptique se retrouve devant une *terre promise* vidée par l’apocalypse face à laquelle il peut désormais s’ériger en figure héroïque. D’autant plus qu’il termine souvent le film en sauvant, ou en mourant après avoir sauvé, un personnage féminin ou un personnage appartenant à une minorité culturelle, alors que celles et ceux qui ne représentent pas ce sauveur-type et/ou qui n’ont pas été sauvés par le héros sont tout simplement absents du récit (Kaplan, 2016). Il est donc primordial de s’attarder aux oeuvres de science-fiction post-apocalyptique écrites par des femmes, puisqu’elles contribuent à présenter des *alternatives* aux récits normatifs concernant les futurs présentés dans les récits post-apocalyptiques, et parce qu’elles « insistent sur l’analyse des manières dont le patriarcat et le néocolonialisme sont intrinsèquement impliqués dans les désastres que les auteures envisagent dans leurs récits. Plutôt que de se pencher sur la nostalgie ou sur le rétablissement qui suit un

désastre, ces auteures transforment et réécrivent le genre de l'apocalypse afin d'imaginer différents futurs possibles pour l'humanité de la post-apocalypse » (Watkins, 2020 : 1 ; traduction libre¹²⁵).

6.2.2 *Pumzi*, un film post-apocalyptique

Cela concorde avec l'analyse qu'il est possible de faire de l'utilisation des codes—hégémoniques et occidentaux—de la science-fiction post-apocalyptique dans *Pumzi* : Wanuri Kahiu y redéfinit certains des codes en construisant un récit qui [1.] défie les perspectives anthropocentriques, occidentalocentriques, eurocentriques et androcentriques à travers lesquelles s'est mise en place la figure du héros post-apocalyptique et [2.] réclame une réappropriation féministe et décoloniale de la relation qu'entretient l'humanité avec la nature et ses environnements naturels.

Ceci est exprimé à travers le personnage principal du film, Asha : la centralité de sa perspective est introduite dès le début et s'arrime au contexte particulier du film, soit la catastrophe environnementale dont les personnages du film vivent les conséquences. Le film débute en établissant ceci, et les cinquante premières secondes sont des images qui présentent des archives de cette catastrophe : certains plans montrent des articles de journaux à propos du manque d'eau potable et des changements climatiques, alors que d'autres laissent plutôt voir des plantes, des animaux et des insectes gardés séchés dans des pots en verre qui se trouvent au musée. Ensuite, un premier plan sur Asha est inclus—qui est d'ailleurs le premier plan sur un personnage humain (voir Figure 6.3). En plan large, Asha est couchée sur son bureau et centrée dans l'image. La caméra fait un léger mouvement vers elle, puis coupe sur un très gros plan de ses yeux fermés. Les plans suivants montrent ce à quoi elle rêve : dehors, elle se tient debout au milieu d'un espace désertique et devant elle se trouve un immense arbre feuillu. Alors qu'elle tend le bras vers l'arbre, elle est réveillée par une voix automatisée qui lui ordonne de prendre des cachets afin d'arrêter son rêve. Cette première scène avec Asha est annonciatrice du rapport intime qu'elle entretient avec la nature et, particulièrement, avec la jeune pousse d'arbre qu'elle ira planter à l'extérieur. *Pumzi* se construit

¹²⁵ Citation originale : “*This is because they focus on analysing the ways in which patriarchy and neo-colonialism are intrinsically implicated in the disasters they envision. Rather than nostalgia and restoration after such a disaster, they successfully transform and rewrite the apocalypse genre to imagine different possible futures for humanity post-apocalypse.*”

donc autour de l'expérience de son personnage principal ; plus précisément, il s'agit de centrer le récit et la mise en scène sur la manière dont Asha appréhende son univers.



Figure 6.3 Première apparition d'Asha dans *Pumzi* (00:00:48). Capture d'écran, Vimeo

À l'intérieur du *bunker*—qui est un espace clôt, fermé à l'extérieur et sans lumière naturelle—les mouvements d'Asha sont contrôlés et elle est confrontée à une mobilité rigide, où les frontières de l'espace qu'elle occupe organise sa mobilité ; en d'autres mots, ses mouvements sont déterminés par les limites des pièces dans lesquelles elle se trouve. De plus, malgré les tentatives de la communauté de réprimer les rêves des personnes y vivant, Asha rêve souvent à cet arbre qui, elle croit, pourrait exister à l'extérieur. C'est d'ailleurs sa relation avec la nature (émergeant de ses rêves et prenant forme quand elle reçoit le paquet de terre) qui la pousse à quitter son espace fermé et contrôlé. Lorsqu'elle décide, contre les ordres de ses superviseuses, de sortir de la communauté, Asha refuse l'espace de contrôle dans lequel elle était soumise. Elle se distance ainsi des personnages féminins qui, dans les films post-apocalyptiques portant sur des désastres naturels et environnementaux, sont construits dans un rapport de dépendance au héros masculin—ce dernier se voyant traditionnellement conférer un rôle actif et, à l'inverse, les personnages féminins doivent, pour survivre, dépendre des capacités physiques de ce héros ou de ses connaissances scientifiques (Belmont, 2007 : 350). Cette relation normative entre le héros et les personnages féminins y a ainsi alimenté l'idée selon laquelle les femmes doivent demeurer dans une position de soumission et passivité—notamment en regard au pouvoir patriarcal et, dans certains cas, colonial (Belmont, 2007 ; Nyong'o, 2013). Asha s'éloigne de ceci et, surtout, déroge de *cette position de soumission et de passivité*.

Une fois à l'extérieur de la communauté, Asha fait face à une nature aride et apocalyptique, où le sol du désert extérieur est recouvert de débris—en majorité, lancés à l'extérieur par la communauté Maitu elle-même, mais il est possible de deviner qu'une partie peut correspondre aux vestiges de la vie humaine ayant existé *sur* Terre avant la Guerre de l'eau. Sous le soleil cuisant, Asha décide de donner ses dernières gouttes d'eau à la plante qu'elle avait auparavant réussi à faire germer, avant de décider de la planter dans le sol et de prendre ses quelques gouttes de sueur dans l'espoir de pouvoir l'arroser une dernière fois. Elle se couche ensuite au sol, en position foetale, près de sa plante. La caméra quitte Asha, en effectuant un *zoom* arrière, et, en s'éloignant, laisse voir la plante devenir l'arbre auquel Asha avait rêvé alors qu'elle se trouvait encore à l'intérieur du *bunker*. La caméra continue de s'éloigner et, sur un plan large, alors que le titre du film apparaît, il est dévoilé qu'une forêt fournie existait tout juste à côté du désert (voir Figure 6.4).



Figure 6.4 Images tirées du film *Pumzi*. Captures d'écran, Vimeo.

Images de la transformation d'Asha. D'abord, Asha apparaît, couchée en position foetale, à côté de la pousse de l'arbre (image du haut, 00:19:20). Puis, alors que la caméra recule, l'arbre auquel Asha rêvait auparavant apparaît (image du centre, 00:19:43). Finalement, lorsque le titre apparaît, une forêt peut être aperçue, à côté de l'endroit où se trouve le *bunker* dans lequel Asha habitait (image du bas, 00:20:07).

De par la mise en scène du corps d'Asha, il est possible de concevoir la fin de *Pumzi* comme une transformation du corps : soit le corps d'Asha devient cet arbre auquel elle avait rêvé, soit Asha meurt sous le soleil cuisant du désert et son corps sert d'engrais permettant à ce même arbre de devenir. Dans les deux cas, cette transformation marque la fin de l'existence humaine d'Asha, mais la continuation d'une vie autre, celle d'un arbre.

Pumzi redéfinit les normes à travers lesquelles le corps d'Asha, celui d'une femme africaine, a été relégué au rang de subordonnée : Asha est dans une position d'agentivité qui défie les formes de contrôle patriarcal et colonial, n'est pas construite de manière à devoir être *sauvée* par un héros blanc et masculin, et elle n'est pas érigée, à la fin de son existence humaine, en tant que figure héroïque anthropocentrique. *Pumzi* renverse par ailleurs ce récit de la Terre promise menant à une possible domination culturelle du monde ; même si Asha se retrouve devant un espace *vidé par* l'apocalypse, rien ni personne d'autre ne s'y trouve, et sa sortie vers cet espace ne sert pas à la maintenir dans une position de domination anthropocentrique face à la nature.

Par ailleurs, la sortie d'Asha à l'extérieur de la communauté—donc, vers la nature—entraîne une fin résolument non-anthropocentrique, laquelle dévie de la trajectoire *concordante* définissant la science-fiction post-apocalyptique, soit que les récits post-apocalyptiques se conçoivent comme une structure téléologique cadrant une fin normative dans laquelle des systèmes de pouvoir et de marginalisation sont maintenus (Kermode, 1966), notamment le patriarcat et le colonialisme. Traditionnellement, cela s'est transposé sur la configuration d'un héroïsme masculin et blanc, de même que sur la propension de la science-fiction post-apocalyptique *mainstream* à faire des changements environnementaux un problème qui est, d'abord et avant tout, *blanc, occidental* et, surtout, *étatsunien* ; les récits ont historiquement laissé de côté les impacts du colonialisme sur l'environnement, les changements climatiques et les populations humaines en ayant souffert, et/ou les envisagent généralement d'une manière monolithique (Burnett, 2015 ; De Cristofaro, 2021). En ce sens, Wanuri Kahiu inscrit *Pumzi* comme une oeuvre à travers laquelle il est possible de critiquer les perspectives occidentalo-centriques, eurocentriques et androcentriques (et donc, les systèmes de pouvoir patriarcal et colonial) maintenues par le contexte occidental hégémonique de la science-fiction post-apocalyptique et qui ont donné naissance tant au héros post-apocalyptique qu'à la construction d'un futur téléologique où ces rapports de pouvoir sont préservés.

La réappropriation des codes normatifs de la science-fiction—post-apocalyptique—qui s'établit dans *Pumzi* invite alors à une réflexion critique, laquelle concorde avec l'appréhension que fait Bastien Descombes de la science-fiction comme une « expérience de pensée » (2022). La mobilisation de la science-fiction post-apocalyptique y est un objet d'expérience critique : en se défaisant de son caractère monolithique et en reconnaissant que les expériences en regard aux désastres et luttes environnementaux sont des expériences *intersectionnelles* qui doivent tenir compte des rapports de pouvoir et de marginalisation qui concernent autant la nature que les personnes humaines impliquées, *Pumzi* encourage à une remise en question tant de la science-fiction post-apocalyptique que de ses thématiques conventionnelles.

6.3 L'expérience oppositionnelle par l'écoféminisme

Comme *Pumzi* se déroule en 2035, son cadre temporel force une réflexion sur un futur potentiel et, conséquemment, pousse à une prise de conscience : reconnaître les ravages possibles des changements climatiques si une redéfinition de la relation qu'entretient l'humanité avec la nature et ces environnements naturels n'a pas lieu. Cette relation avec la nature a déjà été le sujet de nombreuses recherches, tant en sciences de l'environnement qu'en sciences sociales ou en études cinématographiques (par exemple), et il a été possible de constater, dans les récentes années, une tendance à utiliser le corps humain (à la fois en tant que construction sociale et en tant qu'objet en relation avec la nature) comme un outil théorique permettant d'explorer et de rendre compte de cette relation qu'entretiennent les personnes humaines avec la nature—tant avec leurs environnements naturels qu'avec les êtres non-humains animaux et végétaux. Dans la section qui suit, j'analyse comment *Pumzi* construit une expérience oppositionnelle, soit une expérience qui rejette les représentations stéréotypées et canoniques du cinéma post-apocalyptique et qui convie à une critique active des systèmes de pouvoir et de marginalisation au sein desquels les personnages du film se retrouvent. Plus précisément, je m'attarde à comment le personnage principal, Asha, est construit par sa relation avec l'espace naturel : en effet, les frontières entre le corps humain—celui d'Asha—et la nature se brouillent, et cela invite à repenser la(les) manière(s) de concevoir le rapport entre entités *humaines* et entités *non-humaines*. Dans *Pumzi*, cette relation s'inscrit dans une perspective critique des systèmes (particulièrement, le patriarcat et le colonialisme) qui ont défavorisé et continuent de défavoriser tant les femmes africaines que la nature ; soit, une

perspective qui sollicite l'interrogation du lien entre les formes d'oppression vécues par les femmes et l'exploitation de la nature. Ce faisant, *Pumzi* invite à réfléchir à la nécessité d'une écologie féministe et décoloniale, notamment à travers le prisme de la perspective écoféministe.

La perspective écoféministe offre un cadre à partir duquel arrimer le film à ce que Cassandra L. Jones (2013) qualifie de « conscience oppositionnelle », soit la capacité de certaines œuvres afrofuturistes de mobiliser des codes génériques science-fictionnels afin d'engendrer un processus de *réflexion* amenant à réfléchir (et *s'opposer*) aux structures de pouvoir genré, sexué, racial et colonial. D'autant plus que la recherche d'une conscience oppositionnelle invite à remettre en question et en cause les binarités qui définissent et régissent des systèmes comme le patriarcat et le colonialisme (Haraway, 2006). L'objectif avec l'analyse de *Pumzi* à travers le prisme de l'écoféminisme est de considérer les façons dont le film engage à *un processus de réflexion* par rapport aux structures binaires en cause dans la marginalisation des femmes et l'exploitation de la nature, lesquelles ont d'ailleurs influencé la construction générique de la science-fiction post-apocalyptique. Plus précisément, il est possible d'observer les manières dont les conventions— binaires— anthropocentriques, occidentalocentriques et androcentriques de la science-fiction post-apocalyptique y sont défiées et d'explorer comment cela entraîne une redéfinition féministe et décoloniale de la relation qu'entretient l'humanité avec la nature et ses environnements naturels.

6.3.1 Définition de l'écoféminisme

Il convient, avant d'aller plus loin, de présenter une définition de ce qu'est l'écoféminisme. L'écoféminisme est une sphère alliant les considérations féministes aux considérations écologiques, et a comme objectif de critiquer, principalement, les formes d'oppression patriarcale qui ont participé, et continuent de participer, à la domination, la marginalisation et l'exploitation non seulement des femmes, mais également de la nature (voir Alonso, 2013 ; Gaard, 1993 ; Gandon, 2009 ; Gates, 1996 ; Grewe-Volpp, 2016 ; Mayer, 2016 ; Mies et Shiva, 1993 ; Plumwood, 1994 ; Raipola, 2020 ; Warren, 1997 ; Weik von Mossner, 2016a, 2016b). Plus précisément, l'écoféminisme reconnaît les intersections existant entre les formes d'oppression vécues par les femmes et l'exploitation de la nature, des environnements naturels, des ressources naturelles et des espèces animales. Le principe de l'écoféminisme est le suivant : les femmes ont été, et sont

encore, opprimées, tout comme la nature l'a été et l'est encore. Pour Susan Buckingham-Hartfield (2000), les femmes se retrouvent souvent liées aux considérations environnementales, puisque dans la culture occidentale, il s'est construit un discours associant les femmes à la nature ; autrement dit, il s'est façonné des normes faisant en sorte que les femmes sont, de par leur *nature féminine*, plus près de la nature. Ceci dit, certaines et certains ont critiqué le caractère occidental-centrique et eurocentrique de l'écoféminisme, affirmant qu'il maintient les femmes dites *normatives* (occidentales, blanches, de classe moyenne et, aussi, hétéronormatives) dans une position qui les favorise (Catriona Sandilands, citée dans Alonso, 2013 : 75). Certes, celles-ci vivent les conséquences de l'oppression patriarcale, mais elles ne font pas l'expérience de possibles intersections entre multiples formes d'oppression, et l'écoféminisme occidental ne questionne que trop peu souvent les formes de privilège qui leur sont conférées. Les études plus récentes émanant du champ de l'écoféminisme soulignent que le rapport entre *oppression* et l'exploitation de la nature ne concerne pas seulement l'oppression patriarcale vécue par les femmes (notamment, occidentales, blanches et hétéronormatives) ; pour plusieurs, il s'agit surtout de rappeler que l'oppression patriarcale *intersecte* avec d'autres formes d'oppression (le racisme, le colonialisme, le capitalisme, le classisme, entre autres) ayant un impact tant sur les individus qui font l'expérience de ces formes d'oppression que sur la nature (Alonso, 2013 : 66). Selon Irene Sanz Alonso, un des plus importants éléments de l'écoféminisme est donc de constater que toutes les formes d'oppression, de domination et de marginalisation sont « interconnectées » (« *interconnected* »), et que ce ne sont pas seulement les *femmes* et la nature qui en subissent les conséquences, mais tout individu—humain ou non-humain—considéré comme *autre* : les personnes racisées, les personnes appartenant aux communautés LGBTQIA+, les minorités ethniques ou nationales, les enfants, etc. (65). Les impacts environnementaux découlent ainsi de pratiques et structures non seulement patriarcales mais également coloniales (Banerjee, 2016 ; Cubitt, 2014 ; Heise, 2008 ; Mignolo, 2011 ; Quijano, 2007 ; Rahman, 2019 ; Simpson, 2001) et hétéronormatives (Schnabel, 2014). Il est donc impératif d'arrimer aux considérations écoféministes des perspectives qui soient à la fois féministes, écologistes et anti-coloniales, décoloniales et queer (voir Benerjee, 2016 ; Deckha, 2012 ; Holmes, 2020 ; Willey, 2016).

Comme c'est le cas pour la construction de systèmes d'oppression, l'écoféminisme base sa compréhension de l'altérité sur l'idée du dualisme—soit, qu'il existe des oppositions binaires qui

façonnet la manière dont se conçoit le *soi* par rapport à l'*autre*. Dans le cas de l'écoféminisme et des formes d'oppression vécues par certains individus, il s'agit de reconnaître qu'il s'est forgé, dans la culture occidentale, un système d'oppositions binaires qui établit une distinction entre culture/nature et humain/non-humain et qui a positionné les catégories *culture* et *humain* en tant que centre—et donc, comme normes— ; à l'inverse, les catégories *nature* et *non-humain* ont été positionnées en périphéries et donc, dans une position d'altérité, au même titre que toutes les personnes socialement positionnées en périphéries et considérées comme étant non-normatives. Les revendications de l'écoféminisme sont ainsi construites sur le postulat selon lequel la nature est *autre* et que toutes les formes d'oppression sont *interconnectées*.

Conséquemment, certaines et certains appellent à un écoféminisme qui puisse rendre compte de perspectives plus inclusives des différences intersectionnelles, notamment un écoféminisme qui propose des points de vue afro-centriques (Maathai, 2004, 2009, 2010). Le terme *écowomanisme* (traduction de *ecowomanism*) a émergé : l'écowomanisme est une approche découlant des revendications *womanistes*—d'où son nom—et des féminismes noirs visant à lier les considérations féministes et écologiques ; il reconnaît le chevauchement entre les formes d'oppressions vécues par les femmes racisées (particulièrement, les femmes noires) et la nature et critique le favoritisme que le mouvement écoféministe a historiquement accordé aux voix des femmes occidentales et blanches (Rico, 2017 : 85-87 ; voir aussi Holmes, 2020 ; Shantu Riley, 1993 ; Harris, 2016, 2017a, 2017b). Pour la chercheuse Melanie L. Harris, qui a largement écrit sur l'écowomanisme, l'objectif est avant tout d'établir une réflexion critique, laquelle lie les enjeux tels que le racisme, le classisme et le sexisme aux enjeux environnementaux et examine le parallèle entre les formes d'oppression vécues par les femmes racisées (particulièrement, les femmes africaines, afro-américaines et afro-diasporiques) et les formes d'exploitation de la Terre et la dégradation des environnements naturels (2017b : 196). Plus spécifiquement, Harris voit l'écowomanisme comme une méthodologie qui [1] honore l'expérience womaniste, [2] réfléchit sur l'expérience womaniste, [3] applique une analyse womaniste intersectionnelle, [4] examine de manière critique les religions, histoires et traditions

environnementales africaines et afro-américaines, [5] participe à une transformation, [6] partage le dialogue et [7] prend action pour une justice environnementale (2017b : 197 ; traduction libre¹²⁶).

6.3.2 *Pumzi* : réflexions oppositionnelles

Pumzi s'arrime aux considérations établies par l'écoféminisme—et l'écowomanisme—, notamment dans la manière de concevoir comment les revendications écologiques peuvent se joindre à des perspectives critiques féministes, décoloniales et, de surcroît, afro-centriques. Ce n'est par ailleurs pas un hasard si le nom de la communauté, Maitu, utilise un mot provenant du groupe et de la langue kikuyu : la chercheuse environnementaliste et écowomaniste Wangari Maathai, première femme africaine à recevoir un prix Nobel de la Paix et première femme kenyane à compléter un doctorat, est kikuyu. Par l'utilisation de « maitu », *Pumzi* s'insère au sein de ses revendications. En même temps, *Pumzi* critique l'anthropocentrisme des discours qui concernent les changements environnementaux et établit l'importance de redéfinir la relation entre la centralité des *entités humaines* et la marginalisation des *entités non-humaines*, non pas seulement en proposant une perspective non-occidentalo-centrique mais en proposant surtout une perspective qui soit résolument non-anthropocentrique.

Dans le cas de *Pumzi*, il s'agit précisément d'utiliser les codes de la science-fiction—post-apocalyptique—de manière à explorer la relation intime existant entre les femmes, les personnes africaines (plutôt, une femme africaine, Asha) et la nature. Le film construit également une perspective écoféministe et afro-centrique—qui prévaut—et qui renverse le caractère anthropocentrique, occidentalo-centrique, eurocentrique et androcentrique de la science-fiction post-apocalyptique. Amanda Renée Rico a écrit un article dans lequel elle utilise le film *Pumzi* afin de lier les revendications écowomanistes et écoféministes afro-centriques à la science-fiction post-apocalyptique et à l'Afrofuturisme, et elle y affirme que les personnages féminins de certains de ces films (dont *Pumzi*) jouent un rôle primordial dans la reconstruction de relations harmonieuses et respectueuses entre les personnes humaines—notamment les femmes et les personnes racisées—

¹²⁶ Citation originale : “*Honoring womanist experience; Reflecting on womanist experience; Applying womanist intersectional analysis; critically examining African and African-American environmental religion, history, and tradition; Engaging transformation; Sharing dialogue; Taking action for Earth justice.*”

et la nature et autres espèces non-humaines (2017 : 88). Pour Rico, les récits spéculatifs féminins et noirs se sont par ailleurs historiquement alliés aux revendications environnementales (97).

À ce sujet, il n'est pas rare d'aborder la science-fiction—notamment post-apocalyptique—d'une perspective écoféministe. Comme le présente Irene Sanz Alonso, dans *Redefining Humanity in Science Fiction: The Alien from an Ecofeminist Perspective* (2013), le genre de la science-fiction sert entre autres à questionner les problèmes encourus par l'humanité, et il n'est donc pas surprenant de constater l'intérêt de la science-fiction pour les questions concernant les formes d'oppression vécues par certaines personnes de même que l'exploitation et la dégradation des milieux environnementaux (55). D'autant plus que la science-fiction se définit, en partie, par sa qualité spéculative, ce qui rend possible l'imagination de récits présentant les conséquences possibles et futures de pratiques oppressives participant tant à l'oppression de certaines personnes qu'à la dégradation de la nature (58). Le genre de la science-fiction peut donc en effet servir à générer des réflexions qui concernent le rapport entre certaines formes d'oppression et les considérations environnementales (Alonso, 2013 ; Bedford, 2014 ; Durack, 2006 ; Ferwerda, 2016 ; Gough, 2003 ; Kaplan, 2016 ; Kortekallio, 2020 ; Rieder, 2008 ; Steenkamp, 2011). La science-fiction permet également d'imaginer des univers alternatifs au sein desquels se construisent de nouvelles relations plus inclusives et conscientes des enjeux environnementaux entre les personnes humaines et la nature et autres espèces non-humaines, ce qui participe à construire des univers qui mettent fin aux formes d'oppression patriarcale et coloniale (Alonso, 2013 : 61). Comme l'affirme Alonso, il existe un lien entre le genre de la science-fiction et les revendications écoféministes : il est non seulement possible d'utiliser le genre de manière à créer des récits qui critiquent la maltraitance de la nature—les environnements naturels, les ressources naturelles, de même que les espèces animales et végétales—, mais il peut aussi servir à proposer des exemples (même fictifs) de modes de vie alternatifs qui seraient plus respectueux de la nature (59).

Ceci sera exploré davantage à travers la relation qu'entretient Asha avec l'espace naturel, et comment cette relation mène à une transformation corporelle qui peut être appréhendée à partir tant de l'écoféminisme que de la *conscience oppositionnelle* qui en émerge. En suivant les principes de la perspective écoféministe, la transformation d'Asha—qui concorde avec son émancipation et l'affirmation de son agentivité—ne peut s'accomplir au détriment de la nature ; au contraire, celle-

ci doit plutôt contribuer à déconstruire la domination anthropocentrique de la nature. Dans les pages qui suivent, je m'intéresse particulièrement à la mise en scène et en récit du rapport qu'entretient le personnage principal, Asha, avec la nature, et, plus particulièrement, le processus de transformation de son corps, à travers lequel son corps humain laisse place à l'évolution de l'arbre. Cette transformation [1] construit une relation entre Asha et la nature qui brouille les oppositions ayant proliféré la domination anthropocentrique et l'exploitation de la nature, [2] participe à l'émancipation d'Asha et [3] entraîne une redéfinition du corps humain qui soit non-anthropocentrique. *Pumzi* invite dès lors à une « expérience de pensée » à travers laquelle se questionner et réfléchir aux structures de pouvoir et d'oppression au sein desquelles a émergé une perspective écoféministe.

6.3.2.1 La relation Humain/Nature

La domination anthropocentrique et l'exploitation de la nature sont fondées sur les oppositions binaires qui existent entre Culture/Nature et Humain/Non-humain, et lesquelles se retrouvent tant en société que dans la science-fiction post-apocalyptique. Dans *Pumzi*, il est possible d'apprécier comment la relation entre un *corps humain* et un *corps non-humain* s'inscrit dans une redéfinition de ces rapports binaires ; ultimement, cette redéfinition brouille les oppositions ayant maintenu la domination anthropocentrique et l'exploitation de la nature. D'autant plus qu'elle s'arrime à une perspective post- et décoloniale de l'écocritique ; c'est-à-dire, une perspective écocritique qui soit intrinsèquement connectée à la nécessité de voir la Terre, non pas comme un objet à exploiter, mais comme « un protagoniste à part entière » (« *a protagonist in its own right* ») (Banerjee 2016 : 194). Cette façon de penser la Terre comme une entité dévie de la manière dont, historiquement, l'environnement a été présenté dans les perspectives occidentales et, conséquemment, traité. La colonisation européenne a participé à ceci, et ses conséquences demeurent, notamment en regard aux impacts persistants du pillage des ressources naturelles des pays colonisés, alors que les sols et matériaux naturels n'étaient considérés que comme des objets au pouvoir économique et impérialiste. D'autant plus que cette considération pour l'environnement est venue fragiliser, un peu partout sur le continent africain, les croyances africaines concernant l'environnement. Comme le note Ogaga Okuyade, dans son article « *Ecocultures and the African Literary Tradition* » (2016 : 460), de nombreuses croyances et traditions africaines lient l'environnement, et en particulier la

terre et les sols, à la vie ; même si la colonisation européenne est venue miner ces croyances et traditions, elles demeurent—et il est évident de constater l’influence que cela peut avoir eue sur *Pumzi*. Une perspective qui tend à décoloniser le rapport à l’environnement devrait s’attarder plus directement aux impacts des activités humaines, non pas seulement sur l’environnement de manière générale, mais surtout sur les différents éléments qui le composent et qui font de l’environnement une source de vie, comme la terre, l’eau, les animaux, l’atmosphère, etc. (459).

Or, même si l’idée de la terre comme source de vie est répandue en Afrique, il reste qu’elle trouve des spécificités plus locales selon les groupes, notamment selon leur orientation à la terre et en matière de production alimentaire, que ce soit via la chasse ou l’agriculture (460). Le Kenya est un pays à la terre fertile où l’agriculture des sols est un élément central de sa production alimentaire et de son économie. De ce fait, le rapport qui s’opère dans *Pumzi* entre Asha et la terre est d’autant plus pertinent. Comme précédemment résumé, avant de se voir refuser son autorisation pour l’extérieur et d’être mise à la porte du musée, Asha reçoit un paquet, expédié de manière anonyme, dans lequel se trouve un petit échantillon de terre. Asha teste l’échantillon et, après avoir reçu un résultat de non-radioactivité et d’un niveau élevé d’eau, elle verse la terre dans la paume de sa main ; elle la touche, utilise ses doigts pour jouer avec celle-ci et la porte vers son nez pour la sentir—et en tant que spectatrice ou spectateur, il apparaît que ceci est fort probablement la toute première fois depuis très longtemps qu’Asha peut sentir de manière tactile et olfactive quelque chose qui provient de la nature. En sentant la terre, Asha se met donc à rêver : elle plonge dans une large étendue d’eau, et le film mobilise la capacité tactile du cinéma en mettant l’accent sur les sons que font les éclabousses d’eau et les moments durant lesquels Asha, sous l’eau, ouvre sa bouche et laisse l’oxygène sortir ; puis, elle voit, pendant un très bref instant, un arbre mature se dresser devant elle, vers lequel elle tend droitement la main. Le résultat de non-radioactivité de cet échantillon de terre ainsi que son niveau élevé d’eau semblent signifier qu’il puisse y avoir de la *vie* à l’extérieur de leur communauté, ce qu’elle partage avec ses supérieures, au moyen de leur service de messagerie directe. La supérieure en charge lui affirme sèchement que l’« l’extérieur est mort » (« *the outside is dead* »). Asha rétorque poliment : « pourtant, le sol est en vie » (« *but the soil is alive* ») (*Pumzi*, 00:07:53-00:07:56). Asha prend alors une graine qui se trouvait au musée comme une des archives du monde extérieur pré-Guerre (identifiée par le carton d’information comme étant une graine Maitu), la place au centre de la terre et y verse une très petite quantité

d'eau—recyclée à partir de ses propres fluides—qu'elle avait dans sa bouteille de plastique. Puis, une minuscule feuille verte apparaît—dont la couleur contraste avec le décor gris et monotone du *bunker* dans lequel elle survit. L'apparition de cette feuille confirme que le sol reçu par Asha est bel et bien une source de vie, mais, surtout, il s'agit-là d'un moment marquant qui témoigne du lien étroit qui est en train de se construire entre Asha (tout particulièrement, son corps) et la nature.

D'autant plus que c'est l'eau (une ressource à la fois naturelle et biologique) qui permet de construire cette relation entre le corps d'Asha et la terre, alors qu'Asha utilise ses fluides corporels (son urine et sa sueur) afin d'humidifier et nourrir le sol dans lequel elle a réussi à faire germer ce qui deviendra un arbre. L'eau est un élément phare dans *Pumzi* qui peut être analysé de manière plus détaillée en se référant à la notion de *corps d'eau* (« *bodies of water* ») d'Astrida Neimanis (2017). Pour Neimanis, l'eau détient un potentiel posthumaniste, puisqu'elle témoigne des mouvements, transformations et échanges qui s'opèrent entre différents corps humains et corps non-humains : pour les humains, l'eau est une partie intégrale de notre constitution biologique et est essentielle à notre survie, mais l'ingestion d'eau (en buvant) et son expulsion (en suant, urinant ou pleurant, par exemple) représentent des passages entre un élément extérieur naturel—l'eau—à travers le corps humain, rendant compte de la nécessité de concevoir l'expérience humaine comme étant fusionnée à la nature (55). L'eau devient pour Neimanis le symbole de la complexe symbiose entre les corps humains et les corps non-humains : l'eau pénètre le corps humain, se déplace à travers lui, puis se retrouve dans les systèmes d'égouts et de filtration d'eau, puis dans les rivières, les lacs, et passe par les espèces animales et végétales, s'évapore et retombe sous forme de pluie, etc. (56). De penser le corps humain comme un *corps d'eau* intervient donc directement sur la manière dont les humains doivent (re)considérer leur rapport à l'eau et, plus globalement, à la nature (*ibid.*). De plus, la notion de corps d'eau déstabilise (« *undo* ») l'idée que les *corps* soient nécessairement ou seulement des corps humains (*ibid.*) ; ceci avance une volonté de critiquer l'anthropocentrisme via lequel la corporalité est comprise et appréhendée seulement comme étant une caractéristique humaine, rejoignant les croyances de l'écocritique postcoloniale, à travers lesquelles la nature est perçue comme un corps à part entière et/ou une entité vivante et symbole de vie, et s'arrimant également à la pensée posthumaniste selon laquelle l'environnement possède ses propres êtres, sa propre chair et matière, avec ses propres besoins, revendications et actions (Alaimo, 2008 : 238).

Considérant cela, le rapport entre l'eau, le corps d'Asha, l'échantillon de sol et l'arbre qu'elle a réussi à faire germer devient particulièrement intéressant. L'eau y devient un élément qui bouleverse les binarités anthropocentriques ayant placé l'humain et le corps humain comme des éléments centraux et à privilégier, au détriment des entités et corps non-humains comme la nature. Plutôt, l'eau représente l'enchaînement de différentes entités humaines et non-humaines qui existent, survivent et évoluent par leur connexité : le corps d'Asha ne pourrait survivre sans eau potable, tout comme l'arbre n'aurait pas pu germer et finalement grandir jusqu'à maturation sans le corps d'Asha—et ses fluides corporels. Ainsi, il se construit une proposition de la relation d'affinités entre corps humains et corps non-humains qui participe à perturber les binarités—occidentales, surtout, et hégémonique à la science-fiction post-apocalyptique—ayant opposé Humain/Non-humain et Culture/Nature ; cette proposition s'arrime par ailleurs aux considérations posthumanistes qui appellent à redéfinir les rapports binaires ayant généralement constitué l'expérience humaine (Grewe-Volpp, 2016 ; Larue, 2018).

Ceci est particulièrement évident dans la scène finale : Asha se couche aux côtés de la plante pour y laisser son corps soit se transmuter en l'arbre qu'elle a planté, soit mourir pour, par la suite, servir d'engrais organique permettant à l'arbre de grossir et d'arriver à maturation. Ce mouvement d'un corps humain vers un corps non-humain s'inscrit dans une perspective par laquelle il devient nécessaire de repenser à ce que signifient la vitalité et la survivance des corps humains au sein d'enjeux environnementaux : le développement et la continuation de la nature passent par un changement de position en regard à la relation entre humain et nature.

À cela, Neimanis ajoute que sa notion de corps d'eau nécessite une approche qui soit non seulement écologique, mais aussi féministe, décoloniale, et queer, puisque les matérialités de ces corps humains et non-humains n'interagissent pas d'une manière hégémonique et monolithique ; de complexes structures de pouvoir et de marginalisation agissent directement et orientent les mouvements, échanges et interactions entre différents corps. À titre d'exemple : l'accès à l'eau potable des corps humains marginalisés et issus des pays ayant connu la colonisation (2017 : 57). Il s'agit d'un élément pertinent, puisque l'accès à l'eau potable, au Kenya comme dans plusieurs autres pays africains, est un enjeu important. Même si le pays est constitué de nombreuses parties arides, plusieurs sources d'eau (notamment rivières, lacs et réservoirs) s'y trouvent, mais les

ressources sont souvent en régions rurales, éloignées des centres urbains et, en partie à cause du manque d'infrastructures, l'accès à l'eau potable demeure un problème majeur. Comme le Kenya est un pays qui mise énormément sur l'agriculture, cela a participé à accroître la demande d'eau (voir Calvin, 2014 ; McPherson, 2017). Les populations locales ont donc dû se tourner vers des moyens d'approvisionnement autres (voir Postel, 2000). Dans ce contexte, *Pumzi* présente une alternative spéculative à l'accès à l'eau potable.

6.3.2.2 L'émancipation d'Asha

Bien que la *transformation* d'Asha marque très certainement la fin de l'existence de son corps *humain* et la fin de sa vie *humaine telle qu'elle était*, il est tout de même possible de constater que cette transformation agit sur l'émancipation d'Asha ; à travers la quête vers la transformation finale, Asha retrouve une forme d'agentivité qui, à l'intérieur du *bunker*, ne semblait pas possible. Ultimement, c'est ce qui lui permettra de s'émanciper—du cadre restrictif dans lequel elle vivait. Lorsque le film débute, les membres de la communauté Maitu sont enfermés dans un abris souterrain bétonné, afin d'échapper aux conditions extérieures déterminées comme étant néfastes pour la vie humaine. Leurs interactions sociales sont également surveillées et—il est possible de le comprendre—contrôlées. Durant toute la durée du film, les personnages (même de second rôle ou d'arrière-plan) n'interagissent jamais ensemble de manière directe et vocale. Une voix-off féminine est entendue au début du film, mais elle provient d'un haut-parleur qui fait une annonce à l'ensemble de la communauté. Autrement, les interactions demeurent silencieuses ou se déroulent par ordinateur, par l'intermédiaire d'une messagerie directe. Cette existence à l'intérieur du *bunker* a été qualifiée par Matthew Omelsky d'*existence humaine cyborg* (« *cyborgian human life* ») (2014). Dans son article portant sur *Pumzi*, Omelsky mobilise les notions de *biopouvoir* (Michel Foucault) et de *nécropolitique* (Achille Mbembe) afin d'explorer les manières dont ce milieu hyper-technologisé fait usage des technologies comme source de contrôle et, précisément, comme moyen d'agir directement sur les corps afin de mieux les contrôler—et c'est ce rapport aux corps qui encourage l'emploi du terme *cyborg*. Au sein du *bunker*, l'objectif semble clair : la survie passe par la suppression de tout ce qui pourrait potentiellement donner l'envie à celles et ceux qui habitent cette communauté de vouloir explorer la vie à l'extérieur. Pour cette raison, la demande d'Asha lui vaut non seulement les réprimandes de ses supérieures, mais lui vaut également d'être mise à la

porte du musée et amenée de force vers une station d'exercice où elle est contrainte de suer le plus possible. Même s'il faut reconnaître l'ingéniosité ayant permis la survie de cette communauté, qui positionne les personnages du film (en majorité, des personnes noires, africaines) au centre de savoirs scientifiques nécessaires à la survie et qui déstabilise l'hégémonie scientifique occidentale, le contrôle persistant auquel ceux-ci font face reste à considérer.

Après avoir été forcée de quitter le musée, Asha décide de s'enfuir de la communauté, emportant avec elle la jeune plante qu'elle avait mise dans l'échantillon de terre reçu. *Pumzi* construit dès lors un personnage féminin qui refuse cet espace de *contrôle cyborg* : d'abord, un *contrôle du corps* par lequel les fluides corporels sont contrôlés, les personnes sont physiquement contrôlées et le corps sert d'outil de contrôle ; puis, un *contrôle de l'esprit* par lequel les rêves et pensées sont contrôlés au moyen d'une technologie chimique altérant leurs comportements ; et finalement, un *contrôle qui passe par la mobilité* puisque les personnages ne peuvent se déplacer comme bon leur semble et sont maintenus à l'intérieur du *bunker* sans aucun accès à l'extérieur. Il s'y trouve par ailleurs un lien à faire avec les formes de contrôles physiques et systémiques auxquelles les femmes africaines ont été soumises, soit un contrôle patriarcal ainsi que néo- et colonial.

Le mouvement d'Asha vers l'extérieur signifie une mobilité active et marque le point de départ de son émancipation ; celle-ci s'arrime également à un processus de réalisation. Lorsque le film s'ouvre, la communauté Maitu est présentée comme une communauté dans laquelle il n'y a aucune pollution et qui ne produit aucune pollution, mais la sortie d'Asha vers l'extérieur montre un portrait tout autre : à sa sortie, Asha se retrouve au milieu d'un sol recouvert des déchets rejetés par la communauté—des rebus de plastique de toute sorte, non-décomposés, qui tapissent presque l'entièreté du sol. Sa sortie contredit la description offerte en ouverture du film et présente une vision plus pessimiste : la vie humaine a des répercussions sur l'environnement et entraîne inévitablement sa destruction. Il s'agit-là d'une réflexion se retrouvant dans de multiples films de science-fiction post-apocalyptique, où les personnages sont confrontés à un futur fatidique dans lequel la survie de l'humanité prévaut tout de même. Au sein des perspectives écoféministes, ceci change, alors que l'objectif est plutôt de concevoir un espace—fictif ou réel—au sein duquel les humains (et surtout les femmes) peuvent être vus comme des « agents actifs » (« *active agent* ») de changement (Grewe-Volpp, 2016 : 208). La sortie d'Asha vers l'extérieur entraîne cela,

notamment en construisant son émancipation par son *corps* ; ceci provoque une redéfinition du corps humain d'Asha qui s'arrime aux considérations posthumanistes, lesquelles font la promotion de frontières plus fluides entre les corps humains et les corps et matières non-humains et d'expériences incarnées ayant le potentiel de défier la normalité même du corps humain (Grewe-Volpp, 2016 ; Kortekallio, 2020 ; Oppermann, 2016). Ces connexions entre l'écocritique—surtout, l'écoféminisme—et le posthumanisme sont pertinentes dans l'analyse de *Pumzi*, puisque c'est à la suite de son émancipation du monde contrôlé dans lequel elle se trouvait qu'Asha participe à la construction d'un monde aux dynamiques entre *humain* et *non-humain* plus fluides. En effet, *Pumzi* s'inscrit dans un univers dans lequel l'existence non-humaine (ici, de la nature végétale) prospère alors que la vie humaine est amenée à changer.

6.3.2.3 La transformation et la redéfinition du *corps humain*

Finalement, la transformation du corps d'Asha *en* arbre, *vers* l'arbre ou *pour* l'arbre établit *Pumzi* comme un film dans lequel les frontières de l'*humain* sont déstabilisées ; il propose une conception des corps (*humains* comme *non-humains*) comme des entités interconnectées qui favorisent la vie, que cette vie soit humaine ou non. Comme l'affirme Matthew Omelsky, il se crée une symbiose entre la nature et le corps d'Asha (2014 : 47), ce qui ouvre la possibilité d'un monde *inter-espèces* (« *interspecies* ») dans lequel la définition du *corps humain* se trouverait redéfinie (49). Ceci s'arrime à la notion de la *trans-corporalité* (« *trans-corporeality* ») de Stacy Alaimo (2008, 2010, 2018 ; voir aussi Grewe-Volpp, 2016 ; Middleton, 2019 ; Oppermann, 2016).

Alaimo conceptualise la trans-corporalité comme un espace théorique où les théories sur le corps rejoignent les théories environnementales, et qui part du postulat qu'il existe une relation intrinsèque entre *les corps humains* et l'environnement. La trans-corporalité s'inscrit comme une possibilité théorique permettant d'appréhender les mouvements et entrecroisements s'opérant entre la corporalité humaine et la nature non-humaine—ou *plus-que-humaine* (2008 : 238), et se comprenant comme un mode d'incarnation posthumaniste qui considère que *le corps humain* est intrinsèquement lié aux substances, matérialités et forces qui construisent le monde naturel (2008 : 251 ; 2018 : 49). Dans le contexte de la trans-corporalité, « trans » signale donc à la fois le mouvement qui s'opère à *travers* différents espaces de connaissances (les connaissances

concernant le corps humain et les connaissances concernant l'environnement) (2008 : 238) et le *passage* vers un espace plus fluide de connaissances en regard aux *corps* plus fluide (2010 : 2). « Trans », dans ce contexte, indique également l'acceptation que la nature n'est pas un monde externe à l'humain, mais agit plutôt directement sur la matérialité même du corps humain, de même que sur les manières dont les corps humains agissent sur le monde naturel (49) ; la nature ne peut donc pas être vue comme un élément d'*arrière-plan* (« *background* ») à l'expérience humaine, mais plutôt d'une entité essentielle et propre à l'expérience humaine qui a un impact sur celle-ci, tout comme les corps humains ont un impact direct sur la nature (2010 : 2 ; Middleton, 2019 : 182-183). En ce sens, la trans-corporalité s'intéresse aux multiples manières dont les *corps humains* interagissent et connectent avec les divers *corps* du monde naturel—que ce soit les plantes et la végétation, les espèces animales, les insectes, de même que les éléments naturels comme la terre ou l'eau, par exemple.

Même si la trans-corporalité se définit en tant que théorie, l'objectif est de façonner une réelle conscience écologique (Alaimo, 2018 : 50), notamment en encourageant une remise en question des manières dont l'expérience humaine génère une détérioration de l'environnement et en révélant que l'état de l'environnement dérive de pratiques humaines liées aux systèmes de pouvoir et de marginalisation—notamment en regard aux pratiques patriarcales, capitalistes, impérialistes et néocoloniales (Mirzoeff, 2014). D'autant plus que la trans-corporalité souligne comment les systèmes sociaux et économiques humains (comme le patriarcat, le colonialisme ou le capitalisme) s'insèrent au cœur de l'exploitation des milieux naturels (Middleton, 2019) et permet de reconnaître les impacts de la dégradation de ressources naturelles (comme l'eau potable ou l'accès à la nourriture) sur la vie de certaines populations humaines, particulièrement les populations marginalisées et/ou ayant connu la colonisation (Radomska, 2020). La trans-corporalité s'inscrit donc au sein des revendications écoféministes et issues de l'écocritique postcoloniale, lesquelles établissent un lien entre les conséquences sur l'environnement de ces systèmes de pouvoir et de marginalisation et les formes d'oppression dont les personnes—les femmes, surtout—font l'expérience.

Par ailleurs, Alaimo voit la trans-corporalité comme un processus genré qui peut offrir la possibilité d'affirmer l'agentivité des femmes par rapport à leurs oppressions patriarcales, notamment (2008 :

244). Elle affirme que, dans les discours occidentaux concernant la corporalité humaine, il s'est établi un lien entre l'idée essentialiste d'*un corps féminin et la nature*, basée sur la construction de la nature, comme du corps féminin, comme une ressource passive pouvant être exploitée par l'*Homme* (« *Man* ») (244-245). Dès lors, il importe de réfléchir à la construction de la nature et des corps féminins comme étant tout sauf des *ressources passives* nécessaires à l'exploitation patriarcale, coloniale et capitaliste, ce qui implique une reconceptualisation des *corps* humains et non-humains et qui amène à la trans-corporalité. Pour Alaimo, la trans-corporalité se positionne donc dans le questionnement concernant les possibilités de transformation et de connexité entre les corps humains et les corps non-humains : de quelles manières observer le passage de la corporalité humaine vers une corporalité non-humaine, ou le passage d'une corporalité non-humaine vers une corporalité humaine, et que signifient ces passages tant par rapport aux humains qu'à l'environnement ?

La façon dont Alaimo conceptualise la trans-corporalité vient approfondir l'analyse de la transformation du corps d'Asha *en* arbre, *vers* l'arbre ou *pour* l'arbre—selon la lecture choisie—et le mouvement qui s'opère d'un corps humain (celui d'Asha) vers un corps non-humain (celui de l'arbre). En se couchant sur le sol, tout juste à côté du jeune arbre qu'elle venait tout juste de planter, Asha laisse son corps humain *devenir non-humain*. Le dernier plan montrant le corps d'Asha couché aux côtés de la plante, qui s'éloigne pour laisser apparaître une immense forêt, établit une fin ouverte ne permettant pas d'identifier clairement ce qu'est devenu le corps d'Asha. Tel que mentionné précédemment, il est possible de comprendre la fin de deux possibles manières : soit la transformation du corps d'Asha en engrais organique ayant favorisé la croissance de l'arbre vers la maturité, ou la métamorphose du corps d'Asha vers l'arbre. Dans les deux cas, il s'opère tout de même une forme d'hybridation entre un corps humain et un corps naturel qui génère des questionnements directs concernant la prospérité de l'environnement et le rapport des humains face à l'environnement. Plus précisément, il est possible d'analyser dans la transformation—ou la trans-corporalité—d'Asha [1] une conscience écologique et [2] une conscience féministe et décoloniale, chacune s'arrimant aux revendications écoféministes.

[1] La présence de la forêt qui apparaît à la toute fin de *Pumzi* n'est pas expliquée et son existence peut, tout comme la transformation du corps d'Asha, générer différentes interprétations. L'une

d'elles étant qu'il s'agit d'une fenêtre sur un possible futur provenant de la transformation du corps d'Asha ; autrement dit, que sa transformation a non seulement participé à la croissance du jeune arbre qu'elle avait planté, mais a également permis à la végétation plus généralement de se développer. Il s'agit d'une interprétation qui concordent avec des croyances écologiques africaines, lesquelles voient dans l'association entre *humain* et *nature* la perpétuation de la vie (Rico, 2017). Qui plus est, cette lecture du plan final a du sens, puisque Wanuri Kahiu a elle-même mentionné qu'un des principaux thèmes de *Pumzi* est le sacrifice (citée dans Calvin, 2014 : 26). Même si Stacy Alaimo, dans sa conceptualisation de la trans-corporalité, ne conçoit pas le rapport entre les corps humains et les corps non-humains comme une relation de sacrifice, il est tout de même pertinent de faire le lien entre la trans-corporalité et le sacrifice : Asha *sacrifie* son enveloppe corporelle humaine afin de permettre à la nature de croître. En ce sens, la forêt se perçoit comme une *progression trans-corporelle* au sein de laquelle le renoncement du corps humain enrichit la nature. Conséquemment, *Pumzi* convie à une prise de conscience écologique qui se veut résolument non-anthropocentrique : pour que la nature puisse prospérer, la vie humaine doit être amenée à changer et se décentrer.

[2] En même temps, *Pumzi* ébranle les perspectives occidentales patriarcales et coloniales—et hégémoniques dans la science-fiction post-apocalyptique—et revendique que cette prise de conscience écologique doit être féministe et décoloniale. En effet, à travers le caractère foncièrement anthropocentrique de la science-fiction post-apocalyptique, il s'est installé une figure héroïque monolithique qui correspond aux valeurs patriarcales et coloniales : le héros de la science-fiction post-apocalyptique est un humain, masculin, blanc et occidental qui soutient le maintien de la domination humaine sur la nature. Dans ce contexte, la nature est souvent perçue soit comme un objet passif pouvant être exploité par le héros et servant à la survie de l'humanité, soit comme une menace à la domination humaine—ce qui rejoint sensiblement les discours patriarcaux et coloniaux concernant les femmes et les personnes issues des pays colonisés. Dès lors, la transformation du corps d'Asha l'installe dans une position d'agentivité où son corps humain—féminin, noir et africain—devient un agent actif de changement écologique, féministe et décolonial : la décision d'Asha de se *sacrifier* afin de permettre à l'arbre de pousser ne la place pas en tant que figure héroïque anthropocentrique, et elle n'est pas construite de manière à ce que son corps et sa survie nécessitent, devant l'apocalypse, la *prise en charge* par un héros blanc, masculin et occidental—

d'autant plus que sa transformation laisse présager que, si la nature prospère, l'humanité devra *sa possible survie* à une femme noire africaine. Qui plus est, sa transformation s'inscrit dans le contexte d'un écoféminisme africain, au sein duquel la relation entre *le corps féminin* et la *nature* s'allie à la notion de reproduction, notamment dans la croyance du corps féminin comme offrant une protection corporelle et biologique favorisant le développement de la nature (voir MacGregor, 2006 ; Okuyade, 2016 ; Rico, 2017). Tel que l'a remarqué Amanda Renée Rico, la transposition du corps d'Asha avec l'arbre s'insère au sein des croyances écoféministes africaines dans lesquelles l'esprit d'Asha, même s'il demeure pour toujours lié à l'arbre, continue de participer à la vie humaine de manière significative, notamment en considérant certains rituels liés à la fertilité et à l'initiation (2017 : 90-91). La signification du terme « maitu » prend alors son sens : ce n'est pas tant qu'Asha représente une figure maternelle (« mère ») pour cette *nouvelle* nature qui croît, mais plutôt de situer *Pumzi* au sein de revendications écoféministes afro-centriques et non-occidentalo-centriques qui s'insèrent au coeur de *leur vérité* (« *our truth* »).

6.4 Conclusion du chapitre

Avec *Pumzi*, Wanuri Kahiu démontre donc une connaissance des conventions canoniques de la science-fiction post-apocalyptique, qu'elle s'approprie et réinterprète de manière à proposer une perspective écoféministe et afro-centrique défiant la perspective hégémonique que la science-fiction *mainstream* a typiquement proposé—et propose encore—à ses spectatrices et spectateurs. Comme l'affirme Oulimata Gueye : « Si Wanuri Kahiu refuse que son cinéma soit circonscrit à ses origines africaines, elle revendique néanmoins de parler d'un point de vue africain en général, et kényan en particulier, puisant dans l'histoire, le mythologie et les mythes fondateurs de la culture kikuyu » (2015 : 59)

L'utilisation du sous-genre de la science-fiction post-apocalyptique permet donc la construction d'une expérience oppositionnelle qui passe par une réappropriation active de conventions dominantes dans le but d'en bouleverser leurs sens et donc d'en proposer de nouveaux. Les spectatrices et spectateurs qui regardent *Pumzi* sont ainsi conviés à une *expérience de pensée* qui les encourage à réfléchir sur la science-fiction : iels sont invités [1.] à questionner l'utilisation qui est faite des conventions génériques associées à la science-fiction et, plus particulièrement, à la

science-fiction post-apocalyptique, et [2.] à remettre en question leur appréhension du genre de la science-fiction et de la science-fiction post-apocalyptique. Certains de ces questionnements peuvent inclure : le contexte occidental—et hollywoodien—de la science-fiction post-apocalyptique ; la construction hollywoodienne des conventions science-fictionnelles post-apocalyptiques ; la prévalence des sociétés humaines occidentales—et surtout, de la société étatsunienne—dans la science-fiction post-apocalyptique ; l’exploitation et la détérioration de l’environnement—au bénéfice de l’humanité—dans les récits post-apocalyptiques ; la construction visuelle et narrative des catastrophes naturelles, désastres environnements et changements climatiques comme l’*autre* de l’humanité ; etc.

Même si l’emploi de la science-fiction et des thèmes abordés (notamment en regard aux enjeux environnementaux) fait du film un objet *universel*, il n’en demeure pas moins que *Pumzi* conçoit une réinterprétation de la science-fiction qui s’inscrit au sein de traditions sociales et culturelles africaines (Wanuri Kahiu, citée dans Calvin, 2014 : 26). Par exemple : les manières de penser le rapport à la nature, alors qu’il s’instaure une représentation de la relation entre humains et environnement se rapprochant davantage des réflexions écocritiques africaines, décoloniales et féministes que des discours supportant une domination anthropocentrique—patriarcale et coloniale—de la nature. *Pumzi* encourage des questionnements et remises en cause s’arrimant à ces perspectives écocritiques, et le courant de l’écoféminisme peut servir à considérer les façons par lesquelles le film entraîne *un processus de réflexion*.

L’écoféminisme est ainsi un support permettant d’examiner l’expérience oppositionnelle de *Pumzi*, laquelle est en partie la manière dont un film donne à voir certaines structures de pouvoir (notamment en regard des identités genrées, sexuées et raciales) (Cox, 2022) agissant sur l’oppression vécue par, notamment, les femmes noires. Dans ce contexte, l’écoféminisme offre un cadre à travers lequel considérer ces systèmes, comme le patriarcat et le colonialisme. Dans *Pumzi*, la science-fiction post-apocalyptique est donc mobilisée d’une manière qui invite ses spectatrices et spectateurs à une expérience critique—et de pensée—qui ne s’oppose pas seulement au caractère hégémonique de la science-fiction post-apocalyptique *mainstream*, mais qui convie également à rendre compte des rapports de pouvoir et de marginalisation ayant eu—et ayant toujours—un impact sur les expériences humaines par rapport à la nature et face aux désastres et luttes

environnementaux. Plus précisément, la science-fiction post-apocalyptique peut être examinée comme un espace au sein duquel construire et générer des questionnements sur les systèmes de pouvoir et de marginalisation qui perpétuent un contrôle biopolitique des populations et des espaces naturels, et de l'intersection entre l'apocalypse et les identités nationales, raciales, genrées ou sexuées des personnages touchés par l'apocalypse (voir Saldarriaga et Manini, 2022). D'autant plus qu'à travers l'écoféminisme, *Pumzi* peut être analysé comme un film établissant des formes d'agentivité écologiques, féministes et afro-centriques qui passent principalement par son personnage principal, Asha, et qui résistent à la vision anthropocentrique, occidentalocentrique et androcentrique de la science-fiction *mainstream*.

CHAPITRE 7
CONTESTATION DANS LE CYBER-ESPACE CYBERPUNK DE *BATTLEDREAM*
CHRONICLE

*I do not come like a secret warrior
with an unsheathed sword in my mouth...
I come like a woman...
warming whatever I touch
that is living
consuming
only what is already dead..
—Audre Lorde*

Le deuxième film analysé est *Battledream Chronicle* (Alain Bidard, 2015), que j’ai découvert lors d’une projection spéciale sur le cinéma afrofuturiste organisée par le Festival international de cinéma Fantasia, à l’été 2018, et qui m’a tout de suite frappée de par le lien étroit qu’il entretenait—et entretient toujours—avec le sujet de ma recherche doctorale. *Battledream Chronicle* est le tout premier film d’animation de science-fiction créé, réalisé et produit en Martinique, et s’est ensuite transposé en série télévisée¹²⁷. Destiné à un public jeune—ayant été annoncé pour les personnes de treize ans ou moins—le film met en scène un territoire virtuel, situé en Martinique, qui se retrouve sous un contrôle colonial, lequel, quoique virtuel, a des répercussions réelles sur les personnages du film.

Alain Bidard emprunte aux conventions généralement associées au sous-genre de la science-fiction cyberpunk : lieux dystopiques contrôlés par la hiérarchie sociale ; hégémonie des technologies cybernétiques ; éclatement de la frontière entre entités humaines et machines ; organismes posthumains ; etc. Surtout, Bidard semble mobiliser ces conventions génériques, lesquelles il utilise de sorte à allégoriser le contexte historique de la Martinique, alors que l’empire colonial virtuel diégétique peut être lu comme une représentation de la colonisation française ; l’espace virtuel devient un moyen d’imaginer une représentation des pratiques coloniales ayant eu des impacts sur

¹²⁷ Alain Bidard a également réalisé *Opal*, sorti en 2021, qui utilise les mêmes dessins de personnages que *Battledream Chronicle*. L’histoire n’est pourtant pas la même, puisqu’*Opal* suit une jeune princesse, du nom d’Opal, dont la tristesse peut générer un pouvoir magique pouvant détruire le monde dans lequel elle vit.

les populations des territoires colonisés. Les conventions de la cyberpunk sont donc, dans *Battledream Chronicle*, extériorisées de leur contexte canoniquement étatsunien et insérées dans le contexte social, culturel et, surtout, historique de la Martinique.

De plus, Bidard fait d'une jeune femme noire, martiniquaise le personnage principal de son récit cyberpunk. Comme la science-fiction cyberpunk s'est historiquement conformée aux normes genrées et sexuées au sein desquelles s'est imposée une *certaine* idée de la masculinité et que ses ont ainsi traditionnellement présenté des histoires dans lesquelles cette *certaine* idée de la masculinité—de surcroît, normative—est privilégiée, le choix d'une héroïne noire et martiniquaise est significatif. *Battledream Chronicle* est un film qui déstabilise le caractère androcentrique de l'héroïsme de la science-fiction cyberpunk, non seulement par son personnage principal, mais également parce que c'est grâce à elle—donc, grâce à une femme noire, martiniquaise—que l'empire colonial contrôlant les nations diégétiques sera finalement vaincu.

7.1 Présentation du film

7.1.1 Contextualisation

Battledream Chronicle est un long métrage de science-fiction martiniquais, en langue française, de 108 minutes, réalisé par Alain Bidard. Lors de sa sortie, en 2015, il est le premier long métrage d'animation de science-fiction de la Martinique et le plus important projet d'animation solo de la France—en fait, « personne en France n'avait réalisé de long métrage d'animation solo [avant *Battledream Chronicle*] » (*FranceTv*, s.p.).

Son récit est d'ailleurs profondément ancré dans le contexte historique de la Martinique, une région d'Outre-mer de la France située dans les Antilles françaises, soit la portion des Caraïbes ayant connu le colonialisme et l'impérialisme français. L'histoire coloniale en Martinique, comme dans la majorité des pays des Caraïbes ayant subi la colonisation française, est directement liée à l'essor du capitalisme ; c'est-à-dire, que l'accroissement économique de l'Empire colonial français s'est fait à travers la possession des terres et la marchandisation des personnes provenant des territoires colonisés, notamment par leur mise en esclavage. En imposant l'esclavage et en établissant les

personnes habitant ces territoires caribéens comme des outils de marchandisation, l'Empire français s'est attribué les terres martiniquaises et s'est conséquemment permis de les exploiter— c'est le cas par exemple des nombreuses plantations de cannes à sucre et de champs de bananes qui se sont retrouvés exploités par l'Empire français et sur lesquels les esclaves de l'Empire français étaient tenus de travailler. Même s'ils ne représentent plus qu'un pour-cent de la population martiniquaise actuelle, les personnes descendantes de l'Empire français détiennent encore une majorité des terres agricoles de la Martinique (Wong et Gomes, 2012).

Les pratiques esclavagistes ont été abolies en 1848 ; ceci dit, les impacts demeurent toujours. C'est notamment le cas pour les tensions raciales et problèmes sociaux que la région rencontre. Selon Alfred Wong et Roxanne Gomes (2012), les enjeux actuels de la Martinique sont attribuables à deux pratiques coloniales : [1] la départementalisation, soit l'annexion politique de la Martinique à la France, et [2] la francisation. Wong et Gomes mentionnent, d'une part, que la départementalisation a réprimé l'autonomie de la Martinique ; les décisions entre autres en matière d'enjeux sociaux et politiques étaient prises en France, ce qui a grandement amoindri son indépendance sociale et politique. En 2009, la Martinique a connu une période de mouvements sociaux, durant laquelle une manifestation générale dénonçant les impacts du colonialisme, de même que les pratiques néocoloniales toujours en place—comme la départementalisation—s'est tenue (voir Bruneteaux, 2013 ; Daniel, 2009 ; Wong et Gomes, 2012). À la suite de cela, la Martinique devient une nation *autonome*, mais comme le remarquent Wong et Gomes, sa politique demeure tout de même étroitement annexée à la France. À ceci, Wong et Gomes notent que la francisation a également joué un rôle dans les enjeux sociaux de la Martinique, puisque lors de la période coloniale, la langue française de même que la culture française ont été imposées au peuple martiniquais. Cette domination forcée de la langue et de la culture de l'Empire français a eu plusieurs conséquences : entre autres, l'effacement et la répression des langues et cultures locales martiniquaises. En effet, les pratiques culturelles coloniales ont participé à venir désavouer les différences culturelles, raciales et historiques locales des peuples vivant sur les territoires colonisés (Bhabha, 1997 : 371). Au sujet du colonialisme, Patrick Bruneteaux le définit comme tel :

Le colonial [sic], c'est d'abord un système organisé, localisé, très concret, de la surveillance, de l'intimidation, de la manipulation, de la menace, de la pression, de

l'éviction et de la reddition, avec ses acteurs [et actrices], ses dispositifs de savoir-pouvoirs, ses formes de gouvernementalité locales, ses formes d'attachement, ses interactions et ses corps noués, interdépendants et souffrants. (2013 : 21)

C'est en partie dans ce contexte historique que le récit de *Battledream Chronicle* se situe : le film représente, à travers la science-fiction, le colonialisme vécu par la Martinique et, surtout, sa libération du pouvoir colonial. Comme l'affirme Alain Bidard :

Je voulais montrer aux jeunes que les esclaves en Martinique ont arraché leur liberté par des luttes et des guerres. Je voulais leur montrer qu'il ne s'agit nullement d'un peuple servile qui a gentiment attendu qu'on vienne leur annoncer leur libération. Le but était qu'ils [et elles] voient notre histoire sous un autre angle, et qu'ils [et elles] voient eux [et elles] aussi sous un autre angle. (*FranceTv*, s.p.)

7.1.2 Résumé

L'action de *Battledream Chronicle* se déroule en 2100, à Farandjun, une nation autrefois décrite comme « un monde virtuel où *nous* [les personnages du film] pouvons vivre, sans l'aide d'un corps physique. Un paradis où *nous* sommes immortels, et où la guerre n'existe plus » (*Battledream Chronicle*, 00:00:39-00:00:47). Mais lorsque le film débute, Farandjun se retrouve sous l'emprise d'Isfet, l'antagoniste du film, venue troubler la paix qui régnait jadis. Isfet—qui tient son nom d'une figure de la mythologie égyptienne incarnant la violence, le chaos et/ou la destruction—se bat contre les nations habitant Farandjun et fait de celles et ceux qu'elle réussit à vaincre des prisonniers qu'elle envoie combattre dans un jeu vidéo, le Battledream, décrit comme « une Guerre mondiale sous forme de jeu vidéo » (*Battledream Chronicle*, 00:05:15).

Dans le Battledream, les nations sous l'emprise d'Isfet sont tenues de s'affronter, les unes après les autres : durant chaque bataille opposant deux nations différentes, les joueuses et les joueurs de chaque nation sont téléportés de manière holographique¹²⁸ dans une arène dans laquelle se trouvent

¹²⁸ Le Battledream semble utiliser une technologie de téléportation qui s'apparente à la technologie *holoport*. La technologie holoport—dont le terme est une combinaison des mots « hologramme » et « téléportation »—est un processus de téléportation holographique utilisant une caméra 3D afin de créer des images holographiques qui se transportent. À titre d'exemple, des chercheuses et chercheurs de l'Université Western, en Ontario, ont réussi une téléportation holographique pouvant se transmettre dans différents pays : <https://www.cbc.ca/news/canada/london/western-researchers-beamed-holographic-teleportation-1.6547296>. Dans

trois clés ; la nation réussissant à s'emparer du plus de clés durant le temps alloué gagne la partie. Or, même si le Battledream est un jeu virtuel, les conséquences y sont réelles ou, du moins, apparaissent concrètes et tangibles : la nation qui remporte la partie gagne, du même coup, la souveraineté sur la nation vaincue, et les joueuses et joueurs qui meurent dans le jeu semblent également mourir dans la vraie vie. Depuis la mise en place du Battledream, la nation de Mortemonde a vaincu toutes les autres nations, réduit leurs populations à l'esclavage et s'est installée comme un véritable empire ayant colonisé la quasi-entièreté de la planète. Les esclaves sont tenus de participer à des joutes quotidiennes dans le Battledream et d'y obtenir, pour survivre, un minimum de 1000XP par mois, qu'ils remettent à l'Empire de Mortemonde. Des milliers de joueuses et joueurs meurent donc chaque mois parce qu'ils sont morts dans le Battledream.

Le film suit précisément l'histoire de Syanna, une jeune femme habitant la nation de Kalujaan, une des nations sous le contrôle de l'Empire de Mortemonde, alors qu'elle doit combattre dans le Battledream et régler une dette de 3000XP que Mortemonde lui réclame. Lors d'une de ses batailles quotidiennes, Syanna trouve dans le jeu un objet spécial, semblant pas provenir du jeu, et l'amène directement avec elle afin de recueillir de plus amples informations. Devant l'objet en question, la mère de Syanna affirme qu'il s'agit de L'Oiseau de feu, une relique servant désormais comme arme dans le Battledream. Elle poursuit en indiquant qu'il y a une rumeur qui court selon laquelle les joueuses et joueurs qui meurent dans le Battledream chaque mois pourraient se réincarner sous la forme d'armes vivantes extrêmement rares et plus puissantes que les armes provenant directement du jeu. Apprenant que L'Oiseau de feu pourrait valoir, s'il s'avérait que l'arme fonctionne réellement et peut être utilisée dans le Battledream, plus d'un million de XP, Syanna décide de proposer l'arme à l'Empire de Mortemonde afin de s'acquitter de sa dette. Or, elle est plutôt contactée par la nation de Sablereve, un état-nation de la Martinique demeurant la seule nation ayant réussi à échapper à l'emprise coloniale de l'Empire de Mortemonde. La dernière partie du film suit donc l'équipe de Sablereve, laquelle Syanna a décidé d'intégrer, combattre contre l'Empire de Mortemonde dans le Battledream et, subséquemment, le vaincre et *remporter* la souveraineté sur l'espace numérique de Farandjun, une souveraineté que la nation de Sablereve

Battledream Chronicle, le centre de contrôle du Battledream se nomme le Holoport Aimé Césaire, ce qui indique que la technologie holoport puisse avoir servi de base afin d'idéaliser la technologie de téléportation utilisée par les personnages du film.

décide de dédier afin de redonner aux nations colonisées et devenues esclaves leur propre autonomie.

7.2 *Battledream Chronicle*, une science-fiction oppositionnelle

En construisant un univers entièrement virtuel, *Battledream Chronicle* emprunte au genre de la science-fiction : Farandjun est un monde virtuel futuriste et dystopique, contrôlé par une hiérarchie sociale basée sur la domination d'un seul groupe, l'Empire de Mortemonde, et la servitude du reste des personnes y habitant. D'autant plus que ces dernières se retrouvent forcées de participer à un jeu vidéo, le Battledream, lequel nécessite une téléportation holographique pour s'y rendre. Une fois à l'intérieur, les personnages deviennent les participantes et participants du jeu vidéo et, ce faisant, accèdent à des capacités physiques qui dépassent les capacités biologiques humaines : iels peuvent se déplacer d'un point à un autre en volant à grande vitesse, ont accès à des armes et outils numériques qui font d'elles et eux des combattants, comme des boucliers, des épées ou des mécanismes de défense, et iels accumulent des points qui leur assurent leur survie. Le *virtuel* y prend donc une place prépondérante (voir Figure 7.1). Dans un cours que suit Syanna sur l'esclavage numérique, son professeur l'explique par ailleurs clairement :

Pour être libéré[es] de la vie terrestre, [les personnes sont] devenu[es] l'esclave du numérique. Nous sommes devenus si dépendants [et dépendantes] des machines, que pour contrôler une nation, il suffit de contrôler son espace numérique. Sans cette dépendance, le Battledream ne serait qu'un simple jeu vidéo. Sans cette dépendance, aujourd'hui, vous seriez libres [...] Nous pensons être des [humains] améliorés par les machines, alors que nous ne sommes plus que des machines qui se croient encore humaines. (*Battledream Chronicle*, 00:46:31-00:47:09¹²⁹)

¹²⁹ Afin de conserver une écriture féminisée et épiciène, certains mots ont été changés. Citation originale : « Pour être libéré de la vie terrestre, l'homme est devenu l'esclave du numérique. Nous sommes devenus si dépendants des machines, que pour contrôler une nation, il suffit de contrôler son espace numérique. Sans cette dépendance, le Battledream ne serait qu'un simple jeu vidéo. Sans cette dépendance, aujourd'hui, vous seriez libres [...] Nous pensons être des hommes améliorés par les machines, alors que nous ne sommes plus que des machines qui se croient encore humaines. »



Figure 7.1 Images tirées de *Battledream Chronicle*. Captures d'écran, en ligne.

Images présentant la prévalence des technologies dans *Battledream Chronicle*. À l'intérieur du jeu vidéo qu'est le *Battledream*, les personnages peuvent, par exemple, acquérir des armes de combat et se déplacer en volant (image du haut, 00:07:31). De plus, comme *Farandjun* est un monde virtuel, les personnages communiquent entre eux à partir d'écrans numériques (image du bas, 00:27:45).

Ainsi, Bidard mobilise des conventions génériques qui concordent avec le genre de la science-fiction : lieux dystopiques contrôlés par la hiérarchie sociale ; hégémonie des technologies cybernétiques et numériques ; éclatement de la frontière entre entités humaines et machines ; organismes posthumains ; etc. Ces conventions sont utilisées de manière à allégoriser le contexte historique de la Martinique : il fait [1] de l'Empire de Mortemonde une représentation de la colonisation française et [2] du *Battledream*, une représentation des pratiques coloniales ayant eu des impacts sur les populations des territoires colonisés. De plus, ces conventions sont traditionnellement et majoritairement associées à la cyberpunk, un sous-genre de la science-fiction

canoniquement étatsunien. Dès lors, Bidard extériorise les conventions de la science-fiction cyberpunk de leur contexte étatsunien et les insère dans le contexte martiniquais, dans lequel elles servent à construire une allégorie du colonialisme européen. Tout d'abord, faut-il définir ce qu'est la science-fiction cyberpunk...

7.2.1 La science-fiction cyberpunk, ces œuvres *punk* de la science-fiction

La science-fiction cyberpunk est un sous-genre de la science-fiction *mainstream* ayant fait son apparition dans la science-fiction étatsunienne—dans la littérature en premier, puis au cinéma—au courant (surtout) des années 1980 et 1990 (McFarlane, Schmeink et Murphy, 2019). Ce sous-genre doit son nom au titre d'une nouvelle littéraire écrite par l'auteur de science-fiction Bruce Bethke en 1980 (Stanić, 2021), « Cyberpunk », qui portait sur les aventures d'un groupe de jeunes adolescents *hackers*, soit des personnes reconnues pour pirater des ordinateurs, logiciels informatiques, ou autres systèmes cybernétiques, mieux connues sous l'appellation, en français, de « pirates informatiques » (Dagiral, 2008). Dans la nouvelle de Bethke, le terme fût inventé afin de renvoyer à l'importance de la cybernétique et au caractère subversif, soit *punk*, du piratage. Depuis, le terme « cyberpunk » s'est établi pour définir tout un sous-genre de la science-fiction *mainstream* : celui-ci concerne les récits science-fictionnels portant sur les avancées technologiques, notamment en matière de technologies digitales, numériques et cybernétiques (par exemple, par rapport aux ordinateurs, téléphones dits intelligents, écrans numériques, imageries digitales, etc.), les programmes informatiques ou les connexions Internet, tenant compte des modes numériques de communication et de partage d'information, et imaginant de nouvelles formes de réalité virtuelle et d'intelligence artificielle, etc. (voir Vint, 2007).

Au travers de ses explorations des avancées technologiques, la science-fiction cyberpunk a également soulevé des questionnements concernant les anxiétés relatives au système capitaliste, au néolibéralisme, à la Révolution industrielle, au postmodernisme, à la société occidentale, etc. (Murphy et Vint, 2010 ; Rumpala, 2020 ; Stanić, 2021 ; Vint, 2007). La cyberpunk ne peut être séparée du contexte capitaliste dans lequel elle est apparue et, conséquemment, ne peut se séparer des questionnements engendrés par la Révolution industrielle, le tournant néolibéral des États-Unis dans les années 1980 et, là-dessus, l'avenir face à l'expansion du capitalisme (Rumpala, 2020 ;

Stanić, 2021). Elle s'est installée au courant des années 1980 comme une réponse—de surcroît science-fictionnelle—face aux questionnements concernant l'avenir du capitalisme aux États-Unis, lequel se situant dans son mélange avec les avancées technologiques digitales, numériques et cybernétiques, de même qu'avec la « déliquescence sociale » (Rumpala, 2020 : 146), soit une réalité sociale « peu rayonnante, comme prise dans une forme de décrépitude généralisée, hormis pour des puissances économiques semblant dominer la planète » (*ibid.*). Il s'agit d'une affirmation concordant avec celle d'Ivan Stanić qui note que l'apparition de la cyberpunk s'inscrit dans une période somme toute non-progressive de l'expansion capitaliste étatsunienne : les avancées technologiques en matière de numérique, digital et cybernétique, de même que les changements économiques (notamment par rapport à la (dé)régulation du travail et à la productivité) se sont juxtaposés à des attentes sociales *peu élevées* pour le futur des travailleuses et travailleurs (Stanić, 2021 : 10). Le sous-genre de la science-fiction cyberpunk émerge de ce contexte historique et économique.

Le terme « cyberpunk » y prend alors tout son sens. Pour Yannick Rumpala, cette combinaison entre avancées technologiques et contexte capitaliste permet de comprendre plus directement l'emploi du préfixe « cyber » et du suffixe « punk » : « cyber » renvoie aux technologies servant de support à la trame narrative, et « punk » implique une certaine désillusion par rapport à l'avenir envisagé au sein du capitalisme et invite à la désintégration des systèmes sociaux auparavant connus. La cyberpunk propose donc des futurs—souvent dystopiques—dans lesquels les systèmes sociaux ont été chamboulés par les avancées technologiques et sont sous le contrôle quasi-hégémonique d'un capitalisme dominé par ces avancées technologiques : contrôle du pouvoir économique ; domination économique et sociale de et par la technologie ; centralisation des secteurs économiques de l'électronique, de l'informatique, de la cybernétique, etc. ; établissement de méga-firmes hautement technologisées et donc au pouvoir économique quasi-tout-puissant ; etc. (2020 : 150). L'imaginaire cyberpunk, Rumpala poursuit, se construit autour d'une puissance économique technologique devenue incontournable et hégémonique, et qui, dès lors, engendre des répercussions sur le système social dans lequel elle se trouve : cette *économie technologique* devient si puissante qu'elle n'a plus à se soucier de la légalité ou de la moralité dans ses manières d'agir (153), instaurant un univers social régi par un capitalisme tout-puissant et guidé par la productivité et la croissance technologique.

Subséquentement, la cyberpunk se définit par l'hybridation de la vie humaine à ce qui pourrait être qualifié de *capitalisme cybernétique* (voir McQueen, 2016 ; Rumpala, 2020, 2021b ; Stanić, 2020 ; Vint, 2007), dans lequel les humains (tout comme leur corps, leur esprit, leur conscience) s'arriment aux avancées technologiques et deviennent des ressources économiques. Selon Sherryl Vint, la cyberpunk instaure des récits dans lesquels les humains deviennent des outils technologiques servant à la productivité et à la croissance économique : les corps biologiques humains (tout comme l'esprit et la conscience) sont perçus « comme seulement une autre machine existant dans le processus de production [capitaliste] » (« *as just another machine in the production process* ») (2007 : 118). À ceci, Vint ajoute que les avancées technologiques dans les milieux de travail ont participé à faire augmenter la productivité et, par la même occasion, les performances des personnes y travaillant et les retombées économiques ; le rapport qui s'est instauré entre les personnes (travailleuses et travailleurs) et les avancées technologiques peut donc, et doit, être vu dans son lien avec la réalité capitaliste. Dans cette réalité, la valeur d'une personne et de son corps humain n'existe plus en elle-même, mais se constitue en relation à la valeur économique que prend la technologie ; l'humain et le corps humain ne deviennent ainsi qu'un des éléments de la chaîne de productivité capitaliste (118).

Une esthétique devenue canonique caractérise la cyberpunk : les films sont placés dans des contextes urbains (notamment dans des villes considérées comme des pôles technologiques, comme New York ou Tokyo), abondamment peuplés (ce qui permet d'insister sur le fait qu'au sein de ce capitalisme cybernétique, l'individualité des personnes habitant ces villes est plutôt substituée par l'idée que les humains ne sont que des outils servant à la productivité et la croissance économique), et se déroulent souvent dans des coins plus glauques de la ville (notamment comme moyen d'illustrer la ville comme un lieu dystopique contrôlé par le capitalisme) et en pleine nuit (ce qui fait en sorte que l'absence de lumière naturelle laisse place à l'intensité des lumières néons et artificielles qui illuminent partiellement la ville et servent d'image à l'artificialité du monde capitaliste cyberpunk). La dimension *cybernétique* du capitalisme *cybernétique* n'est par ailleurs pas à négliger, alors que les espaces dans lesquels sont placés les films cyberpunk sont pour la plupart hyper-technologisés et font état de l'expansion hégémonique de la cybernétique sur les milieux de vie humains : des villes partiellement ou entièrement virtuelles, où les technologies digitales, numériques et cybernétiques abondent et dans lesquelles se côtoient entités humaines et

entités cybernétiques (robots, intelligences artificielles, etc.) et posthumaines (cyborgs et autres organismes technologiquement modifiés). Le classique cyberpunk *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) est devenu un des exemples les plus souvent mobilisés pour illustrer cette esthétique léchée devenue canonique du sous-genre. Dans certains films, l'esthétique sert à témoigner de la domination quasi-complète de la cybernétique ; c'est notamment le cas des films dans lesquels les personnages existent à l'intérieur d'univers entièrement virtuels et cybernétiques, comme c'est le cas d'un autre classique du cinéma cyberpunk, *The Matrix* (Lana et Lilly Wachowski, 1999), lequel intègre à l'esthétique canonique de la cyberpunk un univers complètement virtuel et cybernétique. La prémisse de *The Matrix* rappelle celle de *Battledream Chronicle* : les personnages du film se retrouvent intégrés à un espace entièrement virtuel, La Matrice, à partir duquel leurs corps sont utilisés comme source d'énergie.

Blade Runner comme *The Matrix* permettent d'établir un portrait de la science-fiction cyberpunk : un espace qui centre l'éminence de la technologie et de ses impacts sur la vie humaine, autant qu'un espace qui mobilise l'expansion technologique comme manière de se questionner sur les structures sociales, culturelles, historiques, économiques, etc. régissant la vie humaine. Comme le décrit Yannick Rumpala, la cyberpunk s'insère dans les conventions plus générales de la science-fiction *mainstream*, mais s'articule autour d'un « mélange expressif de haute technologie, de déliquescence sociale et de néoféodalisme économique dans des environnements très souvent incertains et dangereux » et aborde « les transformations que pourraient amener les technologies numériques et leur généralisation dans les milieux les plus courants » (2021a : parag. 2).

À partir de ceci, il est possible d'apprécier *Battledream Chronicle* comme un film cyberpunk ; même si de nombreuses scènes se déroulent en plein jour, dans un décor coloré et somme toute lumineux (voir Figure 7.2), il reste que *Battledream Chronicle* répond à de nombreuses conventions de la science-fiction cyberpunk. En effet, il met en scène et en récit l'histoire d'un monde virtuel dystopique, contrôlé par une hiérarchie sociale ayant réduit la majorité des personnes y habitant à un « esclavage numérique » (*Battledream Chronicle*) ; les personnages sont téléportés de manière holographique dans un jeu vidéo, doivent remporter des points XP—qui font office de monnaie—qui permettent d'*acheter* leur survie et utilisent des algorithmes qui leur permettent de mettre la main sur des outils nécessaires à leur participation au jeu vidéo ; leurs corps biologiques

deviennent par ailleurs des figures holographiques au service de la cybernétique ; et tous les souvenirs sont stockés et considérés comme des données effaçables. Dans sa manière de lier l'expansion du numérique à un futur capitaliste qui régit la hiérarchie sociale, *Battledream Chronicle* s'insère effectivement dans l'espace générique qu'est la science-fiction cyberpunk.

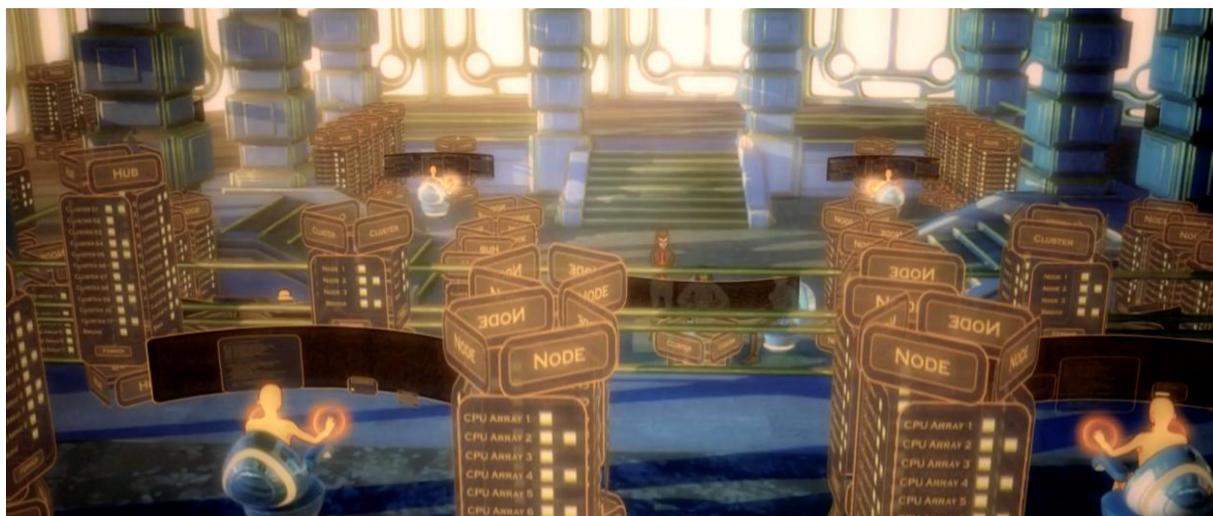


Figure 7.2 Esthétique du film *Battledream Chronicle*. Capture d'écran, en ligne.

Dans *Battledream Chronicle*, plusieurs scènes sont incluses dont l'esthétique est plus lumineuse que celle canonique de la science-fiction cyberpunk. Par exemple, celle-ci (00 :44 :23), qui montre l'intérieur d'un bâtiment de la nation de Sablereve. La scène se déroule en plein jour et présente une luminosité claire et ensoleillée. Or, la constitution d'un monde virtuel y est mise en évidence, notamment par la présence de nombreux panneaux numériques.

7.2.2 Les conventions de la cyberpunk : l'espace générique, espace de l'allégorisation

Battledream Chronicle extériorise toutefois les conventions de la science-fiction cyberpunk de son contexte canoniquement étatsunien et l'insère dans le contexte martiniquais ; l'espace générique qu'est la science-fiction cyberpunk—délimité par certaines conventions génériques—devient dès lors un espace au sein duquel construire une allégorie du colonialisme européen. C'est au travers de cette *extériorisation* que *Battledream Chronicle* convie ses spectatrices et spectateurs à une expérience oppositionnelle, laquelle [1] contraint à reconnaître l'histoire coloniale vécue par la Martinique, [2] de même que les impacts du colonialisme sur la subjectivité des personnes issues des territoires colonisés, et [3] au sein de laquelle l'héroïsme du personnage principal, Syanna, participe à contester les pratiques coloniales auxquelles sont confrontés les personnages du film.

D'abord, Farandjun, le monde virtuel dans lequel les personnages du film existent, est sous le contrôle d'Isfet. Celle-ci a imposé aux populations de combattre dans le Battledream, le jeu vidéo dans lequel l'équipe gagnante *gagne* la souveraineté du territoire de l'équipe perdante. L'Empire de Mortemonde, l'équipe qui dans le Battledream a vaincu la quasi-entièreté de la planète et s'est depuis imposé comme une puissance coloniale, est devenue souveraine de toutes les nations sauf une, et a réduit les populations des équipes vaincues à l'esclavage. *Battledream Chronicle* présente un *système organisé, concret* au sein duquel la force est utilisée afin d'étendre son contrôle : Isfet et l'Empire de Mortemonde ont pris possession, au moyen de batailles violentes, de la souveraineté des populations de Farandjun ; même si ces batailles ont lieu dans l'univers entièrement virtuel qu'est le Battledream, elles entraînent la mort de milliers de joueuses et joueurs à chaque mois, ou, du moins, entraînent leur disparition.

D'autant plus que l'Empire de Mortemonde met en place des mécanismes qui assurent le maintien de son pouvoir et de sa domination sur Farandjun : d'abord, Mortemonde fait usage de pratiques technologiques de *manipulation* qui leur servent à faciliter l'assujettissement des joueuses et joueurs vaincus, notamment en effaçant tous les souvenirs des populations vaincues et en faisant disparaître leurs corps. Dans la séquence qui fait office de prologue au récit du film, il est annoncé que toute personne perdant son combat verra tous ses souvenirs effacés, de même que son entière existence également effacée de la mémoire de toutes celles et ceux qui la connaissaient. L'Empire Mortemonde s'assure donc de construire un monde dans lequel il devient « [leur] seul passé, [leur] seul présent et [leur] seul futur » (*Battledream Chronicle*, 00:11:24-00:11:25). Syanna, la protagoniste du film, perd contre Mortemonde, et, en apprenant le sort qui lui est réservé, affirme que « l'histoire est écrite par les vainqueurs » (*Battledream Chronicle*, 00:11:29) ; ce faisant, Mortemonde tente d'une certaine manière de *domestiquer* les populations vaincues et d'en faire des sujets plus facilement manipulables. Plus encore, l'Empire de Mortemonde s'est également assuré de maintenir son pouvoir en place par la tricherie qui fait en sorte qu'il y est presque totalement impossible pour les autres nations de le vaincre : le meneur de l'équipe de Mortemonde, Isaac Ravengorn, possède ce que les autres joueuses et joueurs ont nommé l'*armure crépusculaire*, un dispositif numérique qui, lorsqu'activé, entraîne un dysfonctionnement dans le Battledream et lui octroie des vies infinies, signifiant qu'il ne peut pas mourir, contrairement à toutes les autres joueuses et joueurs.

Suivant leur domination dans le Battledream, l'Empire Mortemonde a ainsi réduit les populations vaincues à l'esclavage, ce qui n'est pas sans rappeler ce qui s'est produit en Martinique durant la colonisation française, alors que les populations locales ont elles-mêmes été réduites à l'esclavage et forcées de travailler dans les plantations de bananes et de cannes à sucre, que Patrick Bruneteaux qualifie précisément de « colonialisme plantationnaire » et décrit comme un régime socio-économique répressif défini par des relations de pouvoir établies selon « l'obligation de produire » et qui est « soutenu par des violences et des contraintes de soumission au 'travail' » (2013 : 21-22). D'une manière semblable, c'est également ce qui se produit pour les personnages de *Battledream Chronicle* : sous le régime de l'Empire de Mortemonde, ils se retrouvent forcés de participer à des joutes quotidiennes dans le Battledream et d'y obtenir un minimum de points qui leur permettent de survivre—dans le jeu comme en dehors. Les personnages des territoires colonisés par Mortemonde sont donc dans l'*obligation de produire*—dans ce cas-ci, des points—et se retrouvent insérés dans un régime socio-économique *soutenu par des violences* qui menacent leur existence et leur survie. Au sujet de l'esclavage, Bruneteaux affirme qu'il s'agit d'« un mode de fonctionnement organisant un système de violences [et] qui impose de neutraliser en permanence celui [ou celle] qui peut le contester » (20-21). Cette description de l'esclavage s'arrime au contexte dans lequel se trouvent les personnages de *Battledream Chronicle* : la menace de mourir à la suite d'une défaite dans le Battledream devient le moyen mis en place par Isfet et soutenu par l'Empire de Mortemonde afin de *neutraliser* toute forme de résistance. Ainsi, il est permis d'appréhender l'Empire de Mortemonde comme une représentation fictionnelle de la colonisation européenne et, plus précisément, comme une figuration tant de l'Empire français qui a colonisé la Martinique que des pratiques coloniales mobilisées par celui-ci afin d'imposer son pouvoir sur les populations colonisées.

À cela, il importe tout de même de revenir sur le fait que *Battledream Chronicle* est un film qui s'insère directement dans le sous-genre de la science-fiction cyberpunk ; au sein de l'espace générique qu'est la science-fiction cyberpunk, Bidard y mobilise et réinterprète certaines de ses conventions et construit *Battledream Chronicle* comme une allégorie du colonialisme. À propos, justement, du lien entre la science-fiction cyberpunk et du colonialisme, John Rieder (2020) affirme que la cyberpunk est un de ces sous-genres de la science-fiction *mainstream* permettant d'élaborer des représentations qui concernent les pratiques et impacts du colonialisme, notamment parce que

certaines des conventions de la cyberpunk peuvent être positionnées comme offrant une certaine continuité au colonialisme et parce que la place centrale qu’y prennent certains enjeux relatifs à la mondialisation et au capitalisme rejoignent plusieurs des caractéristiques du colonialisme. Pour Rieder, la cyberpunk se caractérise entre autres par l’utilisation du corps physique comme une ressource servant au développement économique et technologique, et il existe, dans certains récits cyberpunk, des histoires—comme c’est le cas dans *Battledream Chronicle*—dans lesquelles l’utilisation des corps renvoie au contrôle des corps durant les périodes coloniales et durant l’esclavagisme. Il poursuit en soutenant que l’hyper-technologisation sert, dans ces récits, à maintenir en place les formes de domination et de contrôle que subissent les personnes, et que l’existence diégétique contrôlée et précaire dans laquelle se trouvent ces personnages renvoie, d’une certaine manière, aux conditions des personnes ayant subi le colonialisme, l’esclavage et ses répercussions (*ibid.*).

Le lien qui unit, ici, dans *Battledream Chronicle*, la cyberpunk et le colonialisme s’exprime de manière plus évidente dans le jeu vidéo auquel les personnages du film sont tenus de concourir. D’abord, le *Battledream* s’insère directement dans les conventions traditionnelles de la cyberpunk. Surtout, il se construit comme une machine sociale ; c’est-à-dire, comme un procédé narratif science-fictionnel à travers lequel examiner un contexte social, historique, culturel et économique particulier : celui de la Martinique. Même si la possibilité de lire le film comme une représentation science-fictionnelle de la colonisation européenne et des impacts des pratiques coloniales a déjà été articulée dans les paragraphes précédents, il s’agit ici d’apprécier comment la mobilisation de la cyberpunk permet de renforcer cette représentation. En effet, la science-fiction cyberpunk s’inscrit au sein de *conditions sociales* réelles, où le rapport entre les avancées technologiques et l’expansion du capitalisme permet de rendre compte de hiérarchies sociales extra-diégétiques réelles, notamment sur « les effets individuels et sociétaux des nouvelles technologies de l’information et de la communication » (Rumpala, 2021a : parag. 3 ; voir aussi Murphy et Vint, 2010 ; Rumpala, 2021b ; Vint, 2007). La cyberpunk donne à voir « certaines réflexions en sciences humaines et sociales » qui se retrouvent dans la manière dont elle construit ses récits et ses images : « Qu’est-ce que vivre avec le ‘virtuel’ ? Quelles puissances et pouvoirs s’y greffent ? Quelles résistances s’y découvrent ? » (parag. 5). Comme pour la science-fiction de manière plus générale, l’espace générique qu’est la science-fiction cyberpunk s’appréhende par sa capacité à refléter des

contextes sociaux, historiques, culturels et économiques réels (Murphy et Vint, 2010 ; Rumpala, 2020, 2021a ; Vint, 2007). C'est précisément ce qui se produit avec *Battledream Chronicle*.

Tel que mentionné précédemment, les personnages ayant perdu dans le Battledream se retrouvent sous le contrôle de l'équipe gagnante et dans une position de servitude ; de surcroît, le Battledream devient l'espace à partir duquel rendre compte des conditions dans lesquelles vivent désormais les personnages vaincus. À l'intérieur du jeu, ces personnages font de leur corps un outil technologique et de travail—forcé—mis au service du système socio-économique de l'Empire de Mortemonde. Pour Sherryl Vint, le corps biologique devenant un outil technologique est un élément-clé de la science-fiction cyberpunk et permet de rendre compte du lien étroit qui existe entre la cyberpunk et le capitalisme, au sein duquel les corps biologiques se substituent aux avancées technologiques afin de devenir des outils favorisant la productivité économique (2007 : 118). C'est le cas de *Battledream Chronicle*, alors qu'il s'exerce, à travers le Battledream, une sorte de marchandisation des corps : les corps deviennent des commodités économiques que l'Empire de Mortemonde utilise afin de s'enrichir. Comme il y a une corrélation entre la colonisation française en Martinique et le développement du système capitaliste, il est dès lors possible de concevoir la marchandisation des corps dans le Battledream comme une représentation, de surcroît science-fictionnelle, des conditions des personnes ayant subi le colonialisme, l'esclavage et ses répercussions.

Battledream Chronicle est sans contredit un film qui s'inscrit dans la lignée de la science-fiction cyberpunk, en y empruntant certaines des conventions ayant servi à la circonscrire en tant que sous-genre à proprement parlé de la science-fiction ; ceci dit, les conventions qui sont mobilisées, dans *Battledream Chronicle*, ne s'inscrivent pas dans cette tradition de concevoir la science-fiction comme étant *étatsunienne*. Plutôt, il s'y construit une extériorisation des codes de la science-fiction cyberpunk ou, autrement dit, un mouvement de la cyberpunk hors de son contexte canoniquement étatsunien. Avec *Battledream Chronicle*, l'espace générique qu'est la cyberpunk devient un espace hybride : un espace d'abord construit selon les codes canoniques de la cyberpunk, mais réinterprété et réorienté de manière à plutôt entraîner une perspective critique sur le contexte historique propre à la Martinique.

7.2.3 Le cyber-espace cyberpunk, un espace social

Un des éléments-clés de la science-fiction cyberpunk est la construction de mondes virtuels, des *cyber-espaces*, qui structurent la mise en place d'une économie ou d'un capitalisme virtuel régissant l'existence des personnages (McHale, 2010 ; McQueen, 2016 ; Vint, 2007). Pour Brian McHale, qui a écrit l'ouvrage *Towards a Poetics of Cyberpunk* (2010), ces cyber-espaces sont d'abord des espaces générés de manière cybernétique ou digitale, ou contrôlés par ordinateur, se présentant comme une interface virtuelle dans laquelle les personnages pénètrent. Dans certains cas—comme dans *Battledream Chronicle* d'ailleurs—l'interface du cyber-espace devient un « para-espace » (« *paraspaces* ») ; c'est-à-dire, un monde parallèle ou qui construit une dimension temporelle ou spatiale autre, presque entièrement virtuelle et/ou mentale, mais agissant directement et de manière *réelle* sur les personnages du film (2010 : 11).

La définition que prend le cyber-espace de la cyberpunk se précise : en suivant la définition de McHale, ces cyber-espaces peuvent également être compris comme des « micro-mondes » (« *microworld* ») hautement technologisés et dominés par la technologie, qui deviennent des sortes d'enclaves (8). À titre d'exemples : des colonies établies dans l'espace, fermées sur elles-mêmes et construites *grâce à*—ou à cause—des avancées technologiques ayant rendu la conquête de l'espace possible ; des milieux urbains hyper-technologisés dans lesquels il n'y a plus—ou presque plus—de nature ou d'éléments naturels ; ou des endroits dans lesquels les milieux de vie, de travail et/ou de loisir sont complètement gérés par des technologies de commande vocale, d'intelligence artificielle, de reconnaissance faciale, etc. Ces micro-mondes, bien qu'ils diffèrent et établissent des contextes sociaux particuliers d'un film à un autre, demeurent un des moyens de circonscrire la science-fiction cyberpunk. En effet, ces mondes sont (presque) entièrement gouvernés par des avancées technologiques quelconques et se présentent comme des milieux fermés au sein desquels domine un système socio-économique hiérarchique.

Dans *Battledream Chronicle*, c'est le Battledream qui fait office de cyber-espace : il est, d'abord, un *para-espace*, un jeu vidéo entièrement virtuel et généré par ordinateur ; il est également un *micro-monde*, un univers fermé, dans lequel les personnages doivent obligatoirement entrer, construit de manière entièrement numérique et contrôlé par la technologie, alors que les personnages doivent traverser une barrière—permettant leur téléportation holographique—pour y entrer ou en sortir (voir Figure 7.3).



Figure 7.3 Le processus de téléportation holographique (00:32:48). Capture d'écran, en ligne.

Afin d'entrer dans le Battledream, les personnages passent à travers une zone qui leur permet d'intégrer le jeu en tant que participant ou participante et qui disparaît par la suite, seulement pour réapparaître lorsqu'ils peuvent le quitter.

Les joueuses et les joueurs intégrant le Battledream doivent également faire usage d'algorithmes complexes et posséder certains fichiers numériques avec lesquels iels peuvent ainsi accéder aux armes qui leur permettent de combattre. De plus, même s'il s'agit d'abord et avant tout d'un jeu vidéo parallèle et fermé auquel ceux-ci doivent accéder, le Battledream génère des conséquences concrètes (ou, du moins, qui semblent réelles aux yeux des personnages) et qui ont un impact direct sur leur existence en dehors du jeu. De ce fait, le Battledream est donc modelé en fonction d'une structure socio-économique hiérarchique claire, au sein de laquelle l'équipe qui domine le jeu *gagne* la souveraineté sur toutes les autres équipes vaincues, dont les joueuses et joueurs doivent continuer de combattre pour amasser des points avec lesquels iels *achètent* leur survie et qui enrichissent l'équipe dominante. Les personnages qui intègrent (de manière, ici, forcée) le Battledream se voient donc imposer une structure qui, même si elle est virtuelle, délimite et structure de manière contrôlée leurs actions et les positions qu'ils et elles occupent, ou peuvent occuper, au sein de leur existence diégétique.

Il importe ici de mobiliser les travaux d'Annette Kuhn sur l'espace dans la science-fiction afin d'étayer la description faite du cyber-espace cyberpunk. Kuhn, dans l'ouvrage qu'elle a dirigé *Alien Zone II: The Spaces of Science Fiction Cinema* (1999), affirme que les espaces diégétiques—l'intérieur des films—s'arriment aux espaces sociaux, culturels et historiques dans lesquels peuvent s'insérer les films. Selon elle, l'espace générique qu'est la science-fiction est en partie déterminé par la combinaison de deux *espaces* : l'espace diégétique et l'espace extra-diégétique. Ceux-ci se rassemblent afin « de produire une expression visible » (« *to produce a visible expression* ») du contexte sociétal duquel émerge un film et influence la construction des mondes fictionnels et diégétiques du dit film (76). Dès lors, les lieux construits dans les films de science-fiction servent souvent à générer des réflexions critiques en regard à certaines problématiques sociales, culturelles ou historiques. Elle précise : même si ces problématiques ne sont pas explicitement explorées au sein du film, les lieux mis en scène et en récit dans les œuvres de science-fiction « évoquent » (« *invoke* ») inévitablement des préoccupations d'ordre social, culturel ou historique ; de surcroît, la construction de ces espaces diégétiques invite à des analyses qui les conçoivent comme des commentaires science-fictionnels à propos de structures sociales réelles (76). L'espace générique science-fictionnel s'organise ainsi de manière narrative (l'espace diégétique) et symbolique (l'espace social), où les espaces diégétiques peuvent être examinés de par les structures sociales qu'ils représentent—par exemple, les divisions entre classes sociales ou les hiérarchies de pouvoir établies selon les identités genrées ou raciales (76).

Ceci concorde avec le cyber-espace cyberpunk, puisque celui-ci sert généralement à représenter—de manière, de surcroît, fictionnelle—des systèmes sociaux réels, devenant alors un « espace explorable » (Rumpala, 2021a : parag. 7). Dans la cyberpunk, la construction d'un cyber-espace a souvent servi à articuler une perspective critique à travers laquelle remettre en question « les mutations du capitalisme » (« *mutations of capitalism* ») (McQueen, 2016 : 1). Dans ce lieu hyper-contrôlé et sous domination socio-économique, les personnages—comme ceux de *Battledream Chronicle*—détiennent une valeur capitaliste et deviennent ainsi des outils de marchandisation, et leur contrôle favorise l'économie capitaliste. Ce faisant, le cyber-espace offre la possibilité, pour les personnes qui regardent un film cyberpunk, de se questionner sur la construction des systèmes sociaux, culturels et économiques extra-diégétiques dans lesquels elles existent. Autrement dit, le cyber-espace permet d'engendrer une « réflexion métafictionnelle » (« *metafictional reflection* »)

(McHale, 2010 : 12). Au cœur de ces réflexions : réfléchir à propos des impacts des avancées technologiques et des systèmes capitalistes sur les humains et, plus précisément, examiner les manières dont les corps humains deviennent des outils technologiques et, dans le capitalisme, des engins de production économique (Vint, 2007 : 113-118).

Dès lors, le *Battledream* peut être compris comme un espace diégétique à travers lequel se construit une appréhension extra-diégétique, puisqu'il peut se percevoir comme un espace « résultant de plusieurs relations économiques, géopolitiques, genrées et racialisées et est constitutif des positionnements des individus en tant que sujets sociaux et politiques » (Hyndman, 2004 : 169 ; traduction libre¹³⁰). D'autant plus que l'existence et les déplacements des personnages à l'intérieur de cet espace sont « une expression de relations de pouvoir » (« *expression of power relations* ») (169-170)¹³¹. En effet, les manières dont ces personnages existent en relation au cyber-espace s'arriment à l'allégorisation de l'histoire coloniale martiniquaise ; l'espace qu'est le *Battledream* peut ainsi amener à réfléchir à propos de la colonisation et de certaines pratiques coloniales, notamment en ce qui concerne la marchandisation des corps et la déshumanisation des individus issus des territoires colonisés.

Le colonialisme s'est imposé comme un système socio-économique hiérarchique et a aussi eu des conséquences sur la subjectivité des personnes issues des nations colonisées, notamment dans l'imposition par les pratiques coloniales d'une vision monolithique de la subjectivité reposant sur l'opposition entre l'*humain-type* issu des empires coloniaux et les *autres*, en provenance des nations colonisées. Les empires coloniaux européens ont ainsi revendiqué un modèle singulier et hégémonique de ce que *devait* être l'*humain-type*, un modèle qui désavouait les particularités sociales et culturelles des populations qu'ils ont colonisées ; ce faisant, il s'est imposé une sur-représentation de ce modèle, comme si les empires coloniaux européens *représentaient* à eux seuls

¹³⁰ Citation originale : “[...] *an outcome of various economic, geopolitical, gendered, and racialized relations and is constitutive of people’s locations as social and political subjects.*”

¹³¹ Jennifer Hyndman est une chercheuse spécialisée sur la question des personnes réfugiées. La définition qu'elle propose de la mobilité et de l'espace prend un sens plus littéral et inclut tout type de mouvements et de déplacements entre territoires physiques (par exemple, à travers l'immigration). Même si son appréhension de la mobilité et de l'espace se place tout particulièrement dans le contexte de l'immigration et du déplacement des personnes réfugiées, il reste que la manière dont elle conçoit la mobilité et l'espace s'arrime avec la manière dont le cyber-espace dans *Battledream Chronicle* peut être analysé.

l'unique définition de ce qu'un *humain* pouvait être (Everhart, 2016 : vi ; voir également Wynter, 2003). Ceci a participé, en grande partie, à la construction d'un humanisme androcentrique (où *l'homme* se retrouve au centre), eurocentrique (où les empires coloniaux européens se retrouvent au centre) et blanc au sein duquel l'humain masculin, européen et blanc a été érigé comme figure naturalisée de l'humain (Everhart : 189). À l'inverse, les individus ne correspondant pas à la description imposée par cet humanisme étaient perçus comme *autres* et socialement construits comme n'étant pas à *proprement parlé* humains¹³².

Ceci s'opère dans *Battledream Chronicle*, alors que le Battledream peut être analysé comme un espace techno-social qui structure une compréhension de la subjectivité. Dans le Battledream, le fusionnement des corps biologiquement humains à la technologie se fait au sein de pratiques diégétiques sociales existantes, soit que les corps qui s'insèrent dans le Battledream intègrent, en même temps, un processus de subjectivité et de marginalisation, lequel s'articule ainsi : les joueuses et joueurs vaincus dans le jeu sont placés dans une position de marginalité au sein de laquelle iels sont positionnés comme étant *inférieurs* par rapport aux individus de l'équipe les ayant vaincus et se font imposer un statut d'*esclaves* qui les conçoit non plus comme des humains, mais comme des outils techno-économiques servant à l'enrichissement de l'équipe gagnante. À leur position d'infériorité s'ajoute donc un processus de déshumanisation. Tout comme la position occupée par les joueuses et joueurs vaincus dans le Battledream, le colonialisme a imposé une compréhension de la subjectivité comme étant socialement déterminée par des discours opposant *l'humain-type* à son *autre*, ce qui a eu comme conséquence de déshumaniser les personnes issues des territoires colonisés. Le cyber-espace qu'est le Battledream se construit sur une base qui renvoie directement à l'opposition *humain-type/autre* favorisé par le colonialisme : il devient un espace d'organisation sociale numérique au sein duquel les identités des joueuses et joueurs sont configurées et reconfigurées ; cette (re)configuration est d'autant plus claire, puisque les

¹³² Cette opposition entre *humain-type* et *autre* a souvent été utilisée afin d'exprimer l'altérité vécue par les personnes qui ne correspondent pas à la définition de cet humanisme blanc, androcentrique et euro-centrique. À titre d'exemple : Olive Patricia Dickason a écrit sur ce qu'elle a nommé le « mythe du sauvage » (« *myth of the savage* »), au sein duquel cette opposition humain/autre, durant le colonialisme français, a servi à la construction sociale et historique des personnes issues de territoires colonisés comme des êtres *sauvages* (1976). Julia Kristeva a quant à elle mobilisé la problématique de l'opposition binaire afin d'approcher la construction des discours sociaux. Dans sa théorie de l'abjection, Kristeva stipule que les individus *autres* sont discursivement construits comme des individus *abjects* afin de les maintenir dans leur position *autre* (1982a, 1982b).

personnages se retrouvent socialement organisés et classés selon les cotes qui leur sont attribuées selon leurs performances dans le Battledream. À titre d'exemple : Isaac Ravengorn, le meneur de l'Empire de Mortemonde, est un joueur de niveau 10 ; Syanna qui, au moment d'intégrer l'équipe de Sablereve, était encore une esclave de Mortemonde, est une joueuse de niveau 3. Ainsi, *Battledream Chronicle* reproduit un mode d'organisation sociale : les individus qui possèdent le pouvoir se retrouvent dans une position sociale *plus élevée*, alors que celles et ceux qu'ils marginalisent sont placés dans une position *inférieure*.

À cela s'ajoute le processus de dématérialisation des joueuses et joueurs tués dans le Battledream, lequel permet le maintien en place de la marginalisation et la déshumanisation des équipes vaincues. Tel que précédemment mentionné, celles et ceux qui meurent dans le Battledream meurent également dans la vraie vie—du moins, c'est ce que les personnages sont amenés à croire. Lorsqu'une ou un joueur est touché de manière fatale, son corps biologique est automatiquement remplacé, dans le jeu, par un énorme cube vert sur lequel est inscrit « *Game Over* »— qui signifie que la « partie est terminée » pour la joueuse ou le joueur dont il est question (voir Figure 7.4).



Figure 7.4 Images montrant la dématérialisation d'un personnage qui meurent dans le Battledream. Capture d'écran, en ligne. Celles et ceux qui meurent dans le Battledream disparaissent (00:07:48) et un signe « *Game Over* » les remplace (00:07:50)

La ou le joueur touché est retiré du jeu, même si la partie peut continuer pour tous les autres membres restants des équipes s'affrontant et qui, une fois leur partie véritablement terminée, sont téléportés en dehors du jeu. Ceci n'arrive pas aux joueuses et joueurs tués dans le jeu : leur corps disparaît tout simplement. Cette dématérialisation du corps biologique offre une piste d'analyse intéressante, puisque même si le Battledream est un cyber-espace, donc entièrement virtuel, les conséquences sur les corps physiques sont concrètes : les corps, comme l'existence, de celles et ceux qui meurent dans cet espace virtuel disparaissent. Ceci établit donc la construction des

personnages forcés de participer au Battledream comme des *objets techno-économiques* et non pas comme des êtres humains ; les corps biologiques qui ne peuvent plus *servir* sont retirés. En d'autres mots, leurs corps deviennent des outils de marchandisation exploités afin de favoriser la croissance sociale et économique de l'Empire de Mortemonde ; leur marchandisation s'inscrit dès lors dans un processus de *dématérialisation*—où les corps biologiques sont dématérialisés sous la forme d'un code numérique *Game Over*, puis disparaissent—maintenant en place leur marginalisation. Le Battledream s'appréhende ainsi comme un espace au sein duquel se structure la vulnérabilité de certains individus, dont les corps sont utilisés comme un « produit jetable » (« *disposable product* ») au service de pouvoirs—sociaux, culturels, économiques (Carrasco, 2019 : s.p.¹³³; voir aussi Rieder, 2020 ; Vint, 2007).

7.2.4 Syanna, héroïne contestataire et cyberpunk

Si certaines conventions de la science-fiction cyberpunk sont mobilisées dans *Battledream Chronicle* afin d'allégoriser le colonialisme, le film offre néanmoins un récit à travers lequel la contestation du système colonial est possible. Plus précisément, cette contestation passe par Syanna, le personnage principal du film, puisque c'est grâce à elle—donc, grâce à une femme noire et martiniquaise—que l'empire colonial contrôlant les nations diégétiques de *Battledream Chronicle* sera finalement vaincu. Examiner la construction narrative et esthétique tant du personnage que de sa résistance face au système colonial importe donc.

Syanna est une jeune femme habitant Farandjun, dans la nation de Kalujaan. Lorsque le film débute, elle est envoyée combattre dans le Battledream contre l'équipe de Mortemonde, qui gagne, s'emparant ainsi de la souveraineté sur la nation de Kalujaan et faisant des personnes qui y habitent ses esclaves. Puisque leur survie dépend du nombre de points amassés dans le Battledream, les esclaves de l'Empire de Mortemonde ne se rebellent pas ; les quelques esclaves qui présentent une

¹³³ Son analyse porte sur *Dirty Pretty Things* (Stephen Frears, 2002), un film britannique suivant l'histoire d'un immigrant de l'Afrique de l'Ouest forcé de prodiguer des soins médicaux illégaux, et sur *Never Let Me Go* (Mark Romanek, 2010), également un film britannique, lequel raconte l'histoire de trois amis d'enfance qui apprennent qu'ils sont des clones créés afin que leurs organes vitaux puissent servir en cas de transplantations d'organes. Même si son texte n'aborde pas la question du colonialisme, il n'en demeure pas moins que son argumentaire concernant la vulnérabilité des corps dans le cinéma de science-fiction cyberpunk demeure pertinent ; certains rapprochements avec le sujet de ce sous-chapitre peuvent donc y être faits.

certaines formes de résistance envers le système sont traquées grâce aux codes numériques qu'ils utilisent pour accéder au Battledream, puis assassinés. Or, le récit de *Battledream Chronicle* suit justement la résistance de Syanna envers le système. D'ailleurs, dans la première scène du film, Syanna est déjà introduite par son caractère actif—à l'inverse de passif—et sa volonté de résister. Cette scène montre une bataille ayant lieu dans le Battledream et opposant une équipe (à ce moment encore inconnue) à Isfet. Isfet est d'abord présentée comme une figure puissante—qui parvient de par sa force à détruire l'arme de protection utilisée par l'équipe tentant de la vaincre. De l'autre côté de cette protection se trouve Syanna. Le premier plan sur elle la montre prête à combattre Isfet : elle se tient debout, dans une position qui indique qu'elle est prête à l'action et elle tient son arme devant sa poitrine, prête à l'utiliser (voir Figure 7.5).



Figure 7.5 Première apparition de Syanna dans *Battledream Chronicle* (00:02:25). Capture d'écran, en ligne.

Même si la scène se termine avec la victoire d'Isfet, ceci signale néanmoins l'importance que prendra la résistance de Syanna contre le système—colonial—imposé par Isfet. Le fait que le personnage soit introduit à travers sa capacité d'action et de confrontation est significatif : Syanna est une jeune femme martiniquaise, esclave de l'Empire de Mortemonde, et le film encourage dès lors son spectateur à suivre la quête contestataire d'un personnage représentant celles et ceux ayant été forcés à la servitude—et donc, à la passivité—par un quelconque pouvoir colonial.

D'ailleurs, dans le premier quart du film, Syanna se présente par la contestation qu'elle porte envers l'Empire de Mortemonde. Cette idée qu'elle souhaite contester ou s'opposer au système mis en

place par Mortemonde est amenée lorsqu'elle s'adresse à sa mère, alors que les deux discutent de la dette que Mortemonde a accepté qu'elles accumulent. Elle lui dit : « Ils nous font payer le droit de vivre et je devrais m'agenouiller devant eux ? » (*Battledream Chronicle*, 00:28:39). Déjà, l'opinion que Syanna a de l'Empire de Mortemonde est sans ambiguïté : elle se plie à leurs pratiques, parce que « payer » lui accorde « le droit de vivre », mais affirme haut et fort qu'elle ne les remerciera pourtant pas pour leur avoir permis d'accumuler une dette plutôt que d'être tuées parce qu'elles n'avaient le nombre de points requis pour leur survie. Ce moment marque la construction de Syanna comme un personnage qui décidera finalement de contester le pouvoir de l'Empire de Mortemonde.

Comme Syanna et sa famille ont contracté une dette de 3000 XP, Syanna décide de proposer L'Oiseau de feu (la puissante arme qu'elle a trouvée lors d'un combat dans le *Battledream*) à l'Empire de Mortemonde comme monnaie d'échange, mais avant que l'échange ne puisse avoir lieu, elle est contactée par Sablereve, un état-nation de la Martinique qui, parce que la Martinique a été colonisée par Mortemonde, a choisi l'exode terrestre afin d'échapper à leur colonisation imminente. Depuis, Sablereve est la seule nation n'ayant pas été conquise. Certains de ses membres dirigeants ont réussi à mettre la main sur un algorithme leur permettant de retracer l'emplacement exact, dans le *Battledream* comme à l'extérieur du jeu, de L'Oiseau de feu, cette arme qu'ils recherchent assidument et qui, selon d'autres rumeurs, serait assez puissante pour vaincre l'équipe de Mortemonde ; dans cette éventualité, les esclaves sous l'emprise du pouvoir colonial pourraient recouvrer leur liberté et tous les souvenirs effacés de leur mémoire. Afin de pouvoir utiliser L'Oiseau de feu pour combattre l'Empire de Mortemonde, la nation de Sablereve contacte donc Syanna.

Or, Syanna hésite, surtout parce que sa mère préférerait garder l'arme et l'échanger à Mortemonde. En effet, celle-ci considère que leur survie (à elle et Syanna) prévaut sur la résistance ; si elles souhaitent demeurer en vie, elles doivent donc respecter les ordres établis par Mortemonde et devraient, dans cet optique, leur échanger l'arme. L'esprit de contestation définissant Syanna en tant que personnage se dessine au travers de l'opposition qui sépare les visions de Syanna et de sa mère : cette dernière préfère le maintien d'un statut quo, lequel lui garantit une certaine stabilité, alors que la première, au contraire, refuse de s'y plier de manière passive. À propos des différences

d'opinion entre Syanna et sa mère, *Battledream Chronicle* prend position de manière peu subtile : la mère de Syanna, qui décide finalement de garder L'oiseau de feu et de l'échanger à Mortemonde contre l'effacement de sa dette, est assassinée par Isaac Ravengorn lui-même, le meneur de l'Empire de Mortemonde. L'assassinat de la mère fait, ici, figure du contrôle colonial. En effet, dans un article discutant la quête identitaire dans les romans d'autrices des Antilles françaises, Pascale De Souza mentionne que les manières de négocier les identités et corps des personnages féminins peuvent servir à représenter la constitution du contrôle colonial, et qu'il est dès lors possible d'« interpréter la disparition de personnages féminins comme une preuve de la mainmise coloniale qui parvient à les spolier de leur identité et de leur corps » (2004 : 141). L'assassinat de la mère de Syanna démontre ceci. Ravengorn sort un fusil et le pointe directement vers elle, puis le plan coupe rapidement vers un gros plan sur le visage de Syanna qui, à travers l'écran de son ordinateur, assiste en direct à la mort de sa mère ; au même moment, le son fort et grave de la détonation du fusil se fait entendre, étouffant presque le halètement brusque de Syanna (voir Figures 7.6 et 7.7).



Figure 7.7 Isaac Ravengorn pointe son fusil vers la mère de Syanna (00:54:10). Capture d'écran, en ligne.



Figure 7.6 Syanna qui, à travers son écran d'ordinateur, assiste à l'assassinat de sa mère (00:54:12). Capture d'écran, en ligne.

Syanna est par ailleurs cadrée en contre-plongée. Ceci lui octroie un certain pouvoir qui déroge de la victimisation souvent imposée aux personnages féminins dans les films de science-fiction—particulièrement hollywoodiens.

La scène, même si elle n'est pas visuellement explicite, demeure violente, et la mort de la mère de même que la souffrance de Syanna semblent agir comme manière de représenter—et de surcroît, critiquer—la violence du colonialisme. Syanna, en tant qu'esclave, a déjà subi de nombreuses violences ; pourtant, l'assassinat de sa mère est construit de manière plus intime. Si les violences quotidiennes auxquelles elle a été exposée sont devenues des parties prenantes du système colonial dans lequel elle existe, la mort de sa mère est plus déstabilisante, et, au sein du récit, cela marque le point de départ de sa contestation. En effet, à la suite de l'assassinat de sa mère, Syanna devient la cible de l'Empire de Mortemonde, qui la voit désormais comme une figure de résistance à abattre. Syanna s'enfuit et s'*holoport*e jusqu'à Sablereve, décidant finalement d'intégrer leur équipe et de combattre à leur côté dans le *Battledream*.

La place centrale qu'occupe Syanna, surtout en tant que personnage féminin, doit être appréciée. Avant de poursuivre l'analyse de la façon dont sa contestation est visuellement et narrativement proposée, il convient de s'attarder à présenter le statut des femmes en Martinique ; ceci permettant de contextualiser l'importance du personnage. Comme l'a affirmé Alain Bidard, dans une entrevue accordée à la sortie de *Battledream Chronicle* :

Ma principale inspiration est la culture martiniquaise et plus largement la culture afro-caribéenne. Il y a énormément d'aspects qui diffèrent dans nos cultures par rapport à la culture occidentale et orientale. Et tous ces aspects redéfinissent une nouvelle façon de communiquer dans l'animation. L'un des aspects les plus importants est probablement la *matrifocalité* [emphasis ajoutée] et le fait que la mère soit le pilier central de la famille et de la société dans notre culture. Par extension cela confère à la femme une importance qu'on ne retrouve pas dans l'animation occidentale et orientale. Aussi bien dans les films de Disney que dans la *japanimation* [emphasis dans le texte], la femme forte indépendante est toujours cet ovni qui doit se cacher des autres, s'excuser d'être différente ou encore vivre son émancipation dans la solitude. Les femmes indépendantes de l'animation occidentales restent toujours seules en général. Et en Occident, notamment dans les Disney, on a toujours ce rapport où la femme 'demande' à l'homme de lui laisser une place. Ce sont des aspects propres aux sociétés patriarcales. Mais les choses sont très différentes dans la société martiniquaise. Si les hommes occupent une place importante, tout ne tourne pas autour d'eux, les femmes n'ont généralement pas besoin de leur opinion quant à leur place dans la société. (*FranceTv*, s.p.)

Les propos de Bidard doivent cependant être nuancés. La matrifocalité—qui désigne une structure familiale centrée sur la mère—caractérise en effet la Martinique. Or, selon Nadia Chonville, elle

offre uniquement « le cadre général dans lequel se déroulent les relations familiales, mais n'explicitent pas l'ensemble des phénomènes de genre qui ont cours sur [les] territoires [martiniquais] » (2017 : 48). Chonville se penche particulièrement sur les valeurs hétéronormatives véhiculées à travers les représentations fictives martiniquaises ; elle affirme néanmoins que les identités genrées y sont socialement et historiquement construites et qu'il s'opère, en Martinique, certaines reproductions stéréotypées sexistes et racistes dérivant du colonialisme (62). Dès lors, même s'il faut reconnaître que la matrifocalité a engendré une « mise en valeur de la maternité » (55), il reste qu'une circonscription sociale et historique du genre en Martinique importe (79).

Pascale De Souza (2004) et Nathalie Ardanu (2022) offrent une telle appréhension sociale et historique du genre en Martinique. Pour De Souza, le colonialisme impose une « société patriarco-coloniale », dans laquelle les femmes se retrouvent dans une position de domination parce qu'elles sont à la fois des femmes et des personnes colonisées ; ainsi, le colonialisme a produit des images peu valorisantes des femmes issues des territoires colonisés (139). Selon Ardanu, il s'est en effet mis en place, à travers l'histoire coloniale martiniquaise, un système hiérarchique des genres au sein duquel les femmes—et surtout, les femmes noires—vont être défavorisées ; un système qui va par ailleurs perdurer. Après l'abolition de l'esclavage, en 1848, se forge l'idée d'une « nouvelle Martinique où tous [et toutes] naissent libres et égaux sur le principe, [mais] cette égalité ne s'applique en réalité qu'aux hommes » (90). La Martinique devient un département français plutôt qu'une colonie au tournant des années 1950 ; cela entraîne l'émergence de nombreuses idées, notamment le concept de la Négritude, avec lesquelles conceptualiser la construction identitaire des personnes noires par les pratiques racistes de l'histoire coloniale et réfléchir à des revendications d'émancipation (94). Cependant, comme le fait remarquer Ardanu, ce sont des hommes—notamment, Aimé Césaire—qui deviendront les figures marquantes associées à la théorie (97) ; les travaux d'intellectuelles femmes, comme Suzanne Césaire et Paulette Nardal, demeureront moins connus (voir Boni, 2014). Dès lors, les considérations relevant d'une perspective genrée de l'histoire coloniale en Martinique ne sont que peu abordées (Ardanu, 2022 ; Boni, 2014). À cela, Ardanu ajoute pourtant que, dans l'histoire de la Martinique, « les femmes ne restent pas moins celles qui défendent, revendiquent, contestent, “prennent la parole, prennent position, agissent en remettant en cause implicitement (sans pour autant avoir pensé à un programme d'action) l'ordre

établi et le pouvoir issu d'une situation où le rapport entre les sexes¹³⁴ leur est défavorable” » (Pago, cité dans Ardanu, 2022 : 90). Dans le contexte actuel, une mobilisation du *féminin* est d'ailleurs à constater, « qu'on érige en symbole d'héroïsme de valeur de courage et d'engagement » (102).

Les propos de Bidard au sujet de Syanna nécessitaient une brève contextualisation. Or, il n'en demeure pas moins que la décision de faire du personnage féminin une résistante à l'Empire de Mortemonde s'arrime au contexte martiniquais. D'autant plus que sa construction comme *symbole d'héroïsme* vient déstabiliser le caractère androcentrique de l'héroïsme de la science-fiction—notamment, la science-fiction cyberpunk, et invite à une réflexion à ce propos.

Comme pour la science-fiction en général—et comme bien d'autres sous-genres explorés au travers de cette thèse—la science-fiction cyberpunk s'est historiquement définie comme étant presque exclusivement masculine (Cadora, 2010 ; Marotta, 2017 ; Vint, 2007). Pour plusieurs, la cyberpunk peut même être pensée comme un « *boys club* » (Cadora, 2010 : 158 ; Vint, 2007 : 103) : un *club* qui accorde un privilège aux hommes hétéronormatifs et dans lequel des valeurs traditionnellement masculines prédominent. Dans son ouvrage *Boys Club* (2020), Delvaux définit le terme « *boys club* » de la sorte : « [...] une chorégraphie qui est un rouage du patriarcat, la mécanique qui permet à la domination masculine de s'articuler chaque minute de chaque jour de notre vie » (21). Elle présente le *boys club*, donc, comme un terme à travers lequel tenter « de penser la masculinité dans cet état qu'est le groupe » et comme « la manière dont certains individus s'associent au pouvoir afin de le maintenir en place » (22). Considérer la cyberpunk comme un *boys club* stipule qu'elle s'est historiquement conformée aux normes genrées et sexuées patriarcales au sein desquelles s'est imposée une *certaine* idée de la masculinité. Les récits cyberpunk ont ainsi traditionnellement présenté des histoires dans lesquelles cette *certaine* idée de la masculinité—de surcroît, normative—est privilégiée, renforcée et maintenue dans sa position normative ; à ce sujet, il est possible de prendre comme exemples les récits qui mettent de l'avant des avancées technologiques qui bénéficient aux héros masculins et/ou qui établissent la technologie comme étant intrinsèquement féminine—ou féminisée—et donc, au service du héros masculin. Certaines chercheuses ayant étudié le cinéma de science-fiction ont cependant noté la

¹³⁴ Au sens d'identités genrées.

tendance, dans la cyberpunk contemporaine, à mobiliser des représentations (surtout) féminines moins stéréotypées et, de surcroît, moins objectivées (Cadora, 2010 ; Marotta, 2017). Ces héroïnes de cette science-fiction que Karen Cadora qualifie de « cyberpunk féministe » (« *feminist cyberpunk* ») (2010 : 157) deviennent des sujets complexes possédant les habiletés de négocier et de prospérer au sein des cyber-espaces qu'elles occupent (157) et qui, surtout, sont « technologiquement capables » (« *technically capable* ») (160) ; soit, qu'elles parviennent à être favorisées par les technologies qu'elles intègrent ou au sein desquelles elles agissent. Syanna s'insère, d'une certaine manière, au sein d'un certain *héroïsme cyberpunk féministe* : même si elle est une esclave perçue par l'Empire de Mortemonde comme un objet techno-économique et que la technologie permettant l'existence du Battledream participe aux conditions dans lesquelles elle est forcée d'exister, elle demeure un personnage *technologiquement capable* ; c'est-à-dire, qu'elle est capable de faire usage de la technologie offerte dans le Battledream afin de trouver et utiliser des armes numériques, dont elle se sert pour combattre et, ultimement, vaincre l'Empire de Mortemonde (voir Figure 7.8).

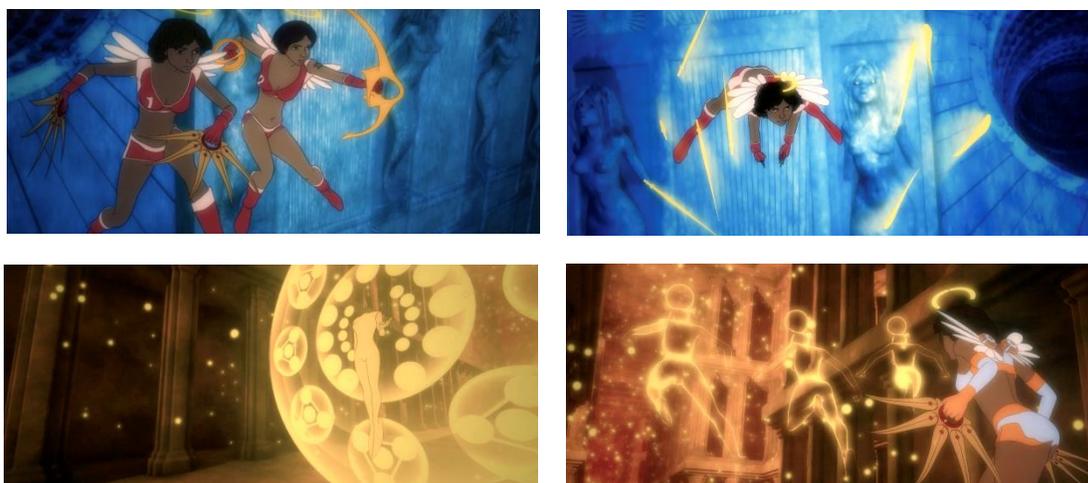


Figure 7.8 Images de Syanna qui utilise diverses armes afin de combattre dans le Battledream. Captures d'écran, en ligne.

En tant que participante dans le Battledream, Syanna fait usage des armes qu'elle a à sa disposition (images du haut, à 01:13:18 et 01:14:13) et se sert de certains outils de protection, comme celui servant de bouclier temporaire et avec lequel elle réussit à neutraliser son adversaire (image du bas, à gauche, 01:36:55) ou celui lui permettant de faire apparaître des pions numériques, lesquels peuvent combattre avec elle (image du bas, à droite, 01:37:47).

Il faut aussi constater que la cyberpunk conventionnelle s'est également construite sur la prémisse d'un héros unique et solitaire (Marotta, 2017) ; de surcroît, elle a offert des récits individuels, centrés sur la réussite d'un seul héros, plutôt que d'offrir des pistes de solution globales aux problèmes sociaux qu'elle adresse (Vint, 2007). Or, selon Melanie Marotta, la cyberpunk contemporaine a redéfini l'idée *d'un héros seul* ; désormais, il semble y avoir une emphase particulière portée sur les réalisations d'une communauté plutôt que sur celles d'un seul héros (2017 : 77). C'est exactement ce qui se produit avec *Battledream Chronicle* : bien que Syanna soit construite comme étant le personnage principal du film, sa victoire finale dans le Battledream et contre l'Empire de Mortemonde n'est pas une réalisation solitaire ; au contraire, la victoire est le résultat des compétences et habiletés de nombreux autres personnages, notamment de sa mère et des autres membres constituant l'équipe de Sablereve. En effet, Syanna a finalement décidé de combattre dans le Battledream aux côtés de l'équipe de Sablereve, et, après un combat les opposant à l'Empire de Mortemonde, elle et les autres membres de l'équipe de Sablereve remportent la partie ; conséquemment, ils remportent également la souveraineté sur l'espace numérique qu'est Farandjun et, donc, sur toutes les nations que l'Empire de Mortemonde avait auparavant colonisées, une souveraineté utilisée par Sablereve afin de redonner aux peuples colonisés leur liberté et autonomie. De plus, ce n'est qu'après avoir vaincu Mortemonde qu'ils apprennent que les joueuses et joueurs tués dans le Battledream ne sont, en réalité, pas morts ; plutôt, leurs corps physiques ont été dématérialisés en codes numériques puis transportés vers une adresse IP uniquement connue d'Isfet. À la suite de cette découverte, les corps de ces joueuses et joueurs décédés dans le Battledream sont restaurés, et Syanna retrouve ainsi presque toutes celles et ceux qu'elle avait connus, soit sa mère, son amoureux, sa meilleure amie, de même que les coéquipières et coéquipiers avec qui elle avait auparavant combattu dans le Battledream.

La dimension *collective* de la victoire contre l'Empire de Mortemonde est un élément qui doit être soulevé ; ceci dit, la décision de faire du personnage principal, Syanna, une femme demeure significative. L'inclusion d'un personnage principal féminin s'opposant au système colonial *et* utilisant les technologies ayant contribué à sa position de servitude est importante : d'une part, parce que Syanna, en vainquant l'Empire de Mortemonde dans le Battledream, déroge des représentations stéréotypées et normatives de la science-fiction cyberpunk, au sein desquelles les technologies digitales, numériques et cybernétiques bénéficient davantage un héros masculin ;

d'une autre part, parce que Syanna est également une femme martiniquaise qui, dans son combat et la contestation qu'elle mène, retrouve une agentivité qui défie l'impuissance des femmes vécue avec le colonialisme (De Souza, 2004) et présente une représentation de la femme—comme figure héroïque—qui s'arrime tout particulièrement au contexte martiniquais (Ardanu, 2022). En faisant de Syanna un personnage féminin qui participe activement à contester et détruire l'emprise de l'Empire colonial diégétique, *Battledream Chronicle* s'attaque donc aux stéréotypes genrés et coloniaux à travers lesquels l'agentivité des femmes issues de territoires colonisés a été désavouée ; d'autant plus qu'il rompt avec la tradition androcentrique du *boys club* de la science-fiction cyberpunk.

7.3 Conclusion du chapitre

Pour conclure, il s'avère qu'Alain Bidard possède une connaissance des conventions de la science-fiction cyberpunk, lesquelles sont mobilisées afin d'allégoriser l'histoire coloniale de la Martinique : l'Empire de Mortemonde y symbolise la colonisation française, et le *Battledream* sert à imager les pratiques coloniales ayant eu des impacts sur les populations des territoires colonisés. Même si la science-fiction cyberpunk a historiquement et canoniquement été associée au contexte étatsunien—et précisément, au cinéma de science-fiction *mainstream* hollywoodien—, Bidard s'en réapproprie les conventions, qu'il extériorise de leur contexte étatsunien et réinterprète au sein du contexte martiniquais. Ainsi, l'utilisation de conventions cyberpunk ne participe pas uniquement à faire de *Battledream Chronicle* un film de science-fiction, mais en fait également une invitation à la réflexion, particulièrement en ce qui concerne le colonialisme, l'esclavagisme et les répercussions du colonialisme sur la construction des identités et normes genrées en Martinique. Autrement dit, le sous-genre de la science-fiction cyberpunk n'y est pas utilisé que comme simple support générique au récit que présente *Battledream Chronicle*, et les conventions qui y sont intégrées s'arriment à un contexte historique particulier—l'histoire coloniale de la Martinique—, lequel participe à leur réinterprétation et redéfinition. Cette contextualisation génère des conventions cyberpunk dont le sens normatif—canoniquement délimité par le contexte étatsunien—se retrouve déstabilisé et mis en perspective. Les spectatrices et spectateurs qui regardent *Battledream Chronicle* et qui font l'expérience de cette *mise en perspective* des conventions cyberpunk sont donc, par la même occasion, invités à réfléchir au contexte duquel

cette mise en perspective des conventions canoniques de la cyberpunk émerge. Par cette réflexion, certains questionnements peuvent prendre forme, notamment par rapport à la constitution du pouvoir colonial, aux formes de contrôle (des individus issus des territoires colonisés) à travers des pratiques comme l'esclavage, aux répercussions de ces pratiques esclavagistes, aux normes patriarcales influencées par le colonialisme, etc.

Battledream Chronicle entraîne un processus de réflexion, mais ce processus s'arrime surtout à des connaissances qui souvent n'existent pas au sein de la science-fiction cyberpunk. En extériorisant les conventions cyberpunk et en les insérant au sein du contexte martiniquais, le film favorise une expérience cinématographique à travers laquelle de nombreux spectateurs et spectatrices de science-fiction—habituées à la science-fiction *mainstream* hollywoodienne—se retrouvent devant de nouvelles connaissances et remises en question. Dans son ouvrage *Reel to Race: Race, Class and Sex at the Movies* (2009[1996]), dans lequel elle élabore sur la construction de perspectives oppositionnelles dans le cinéma, bell hooks mentionne que le cinéma possède inévitablement ce potentiel de générer de nouvelles connaissances. Elle écrit :

La plupart d'entre nous allons au cinéma pour intégrer un monde qui est différent de celui que nous connaissons et avec lequel nous sommes confortables. Et même si la plupart des personnes vont dire qu'elles vont au cinéma seulement pour être diverties, la vérité est que beaucoup d'entre nous, moi-même incluse, allons au cinéma pour *apprendre quelque chose* [emphasis ajoutée]. Souvent, ce que nous apprenons peut transformer notre vie d'une certaine manière (2 ; traduction libre¹³⁵)

La science-fiction cyberpunk devient donc, dans *Battledream Chronicle*, un véhicule à travers lequel encourager certains spectateurs et spectatrices à *apprendre quelque chose* et à réfléchir à un contexte historique avec lequel il est possible qu'ils ne soient pas familières.

¹³⁵ Citation originale : “*Most of us go to movies to enter a world that is different from the one we know and are most comfortable with. And even though most folks will say that they go to movies to be entertained, if the truth be told lots of us, myself included, go to movies to learn stuff. Often what we learn in life-transforming in some way.*”

CHAPITRE 8

WHEN THE VAGINA HAS ITS MONOLOGUE, OU LA SCIENCE-FICTION BIOPUNK AU SERVICE DE L'EXPÉRIENCE QUEER DANS *DIRTY COMPUTER*

*Let the vagina have a monologue.
Mansplaining, I fold 'em like origami
What's a wave, baby? This is a tsunami*
—Janelle Monáe

Singer. Dancer. Movie star. Activist. Queer icon. Afrofuturist. Working class heroine. Time traveler. Prophet. Black radical. Fashionista. Feminist. Diva. Android. Dirty Computer.
—Dan Hassler-Forest, à propos de Janelle Monáe

Sometimes a normative conception of gender can undo one's personhood, undermining the capacity to persevere in a livable life. Other times, the experience of normative restriction becoming undone can undo a prior conception of who one is only to inaugurate a relatively newer one that has greater livability as its aim.
—Judith Butler

Dans ce chapitre, je m'intéresse à *Dirty Computer* (2018), une œuvre audiovisuelle arrimant cinéma et musique et faisant suite à l'album musical du même titre de l'artiste étatsunienne multidisciplinaire Janelle Monáe, connue pour être à la fois une auteure-compositrice-interprète, une actrice, une écrivaine et une figure déjà marquante de l'Afrofuturisme. Pendant environ quarante-huit minutes, *Dirty Computer* mélange un récit visuel et narratif de science-fiction, les chansons de l'album *Dirty Computer* et les vidéoclips qui accompagnent lesdites chansons. Monáe est une artiste reconnue pour son utilisation des conventions de la science-fiction, auxquelles iel a souvent recours afin de représenter l'altérité des personnes noires étatsuniennes issues de la communauté LGBTQIA+ et s'en servir comme mécanisme disruptif à travers lequel représenter les identités raciales, genrées et sexuées. Avec *Dirty Computer*, la rigidité de l'hétéronormativité est critiquée à travers une célébration science-fictionnelle des identités et désirs queer. Dans ce chapitre, je m'intéresse aux manières dont Monáe se réapproprie les discours hétéronormatifs de la science-fiction *mainstream* et conséquemment en fait une science-fiction pouvant engager à une expérience queer et, de surcroît, oppositionnelle.

8.1 Présentation sommaire du film

8.1.1 Contextualisation

Janelle Monáe est auteure-compositrice-interprète, actrice et auteure. Son travail est d'ailleurs généralement accueilli favorablement par la critique et l'opinion publique : iel a reçu de nombreuses nominations pour sa participation à la culture musicale étatsunienne—et chacun de ses trois albums studios, *The ArchAndroid* (2010), *The Electric Lady* (2013) et *Dirty Computer* (2018) lui a valu d'être nominée—, de même que pour son jeu d'actrice dans *Hidden Figures* (Theodore Melfi, 2016) et *Moonlight* (Barry Jenkins, 2016). Monáe s'est également mise à la littérature : son recueil de nouvelles de science-fiction, *The Memory Librarian* (2022), co-écrit avec des auteures et auteurs de science-fiction, est paru récemment. De manière générale, iel s'est établie comme une artiste majeure de la culture populaire étatsunienne (Hines, 2020 ; Miller, 2015 ; Painia, 2014).

Monáe est également devenue une artiste centrale de l'Afrofuturisme, que certaines et certains qualifient d'ailleurs d'*icône afrofuturiste* (Hassler-Forest, 2022 ; Retta, 2022). Ses albums musicaux précédents—le EP *Metropolis: Suite I* (2007) et les deux albums studios *The ArchAndroid* (2010), *The Electric Lady* (2013)—suivent tous la même trame narrative, inspirée de *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), un classique allemand du cinéma de science-fiction : Cindi Mayweather, l'alter-ego de Monáe, est un cyborg vivant dans un futur dystopique qui tombe amoureux d'une personne humaine. À travers ses chansons, iel invoque certaines figures et conventions de la science-fiction afin d'aborder entre autres la construction sociale des identités genrées et sexuées et l'altérité vécues par les femmes, les personnes queer et les personnes racisées.

Dirty Computer est son album musical paru en 2018. Il est accompagné d'une œuvre audiovisuelle du même titre qui combine cinéma et musique, et qui présente un récit visuel et narratif de science-fiction entre-coupé de quelques-unes des chansons de l'album et des vidéoclips qui les accompagnent : *Crazy*, *Classic*, *Life* ; *Take a Byte* ; *Screwed* ; *Django Jane* ; *Pynk* ; *Make Me Feel* ; *I Like That* ; et *Americans*. Une version gratuite de quarante-huit minutes est offerte sur les plateformes de vidéos en ligne YouTube et Vimeo depuis sa sortie en 2018 ; une version longue de quatre-vingt-douze minutes est offerte sur la chaîne NOM de la plateforme de vidéos par

abonnement Amazon Prime Video¹³⁶. *Dirty Computer* est par ailleurs le premier projet musical dans lequel Monáe prend les traits d'un autre personnage que Cindi Mayweather ; son alter-ego, cette fois-ci, se nomme Jane et est humaine. Or, Monáe y mobilise toujours le genre de la science-fiction afin de critiquer explicitement la rigidité de l'hétéronormativité et célébrer les identités et désirs queer. Dès sa sortie, l'œuvre a été encensée par la critique : Lauren O'Neill écrit qu'avec *Dirty Computer*, « il est difficile de voir [Monáe] comme autre chose qu'une visionnaire » (« *it's hard to see [Monáe] as anything than a total visionary* » (2018 ; s.p.) ; Tim Grierson décrit, quant à lui, *Dirty Computer* comme un « nouveau chef-d'œuvre de science-fiction qui arrive à un *moment opportun* [emphasis ajoutée] » (« *a timely new sci-fi masterpiece* ») (2018 : s.p.).

Sorti en 2018, *Dirty Computer* peut effectivement être appréhendé dans le contexte sociopolitique étatsunien qui a suivi l'élection présidentielle de Donald Trump de 2016 ; un contexte marqué par un clivage social et politique ayant eu des répercussions sur le traitement des femmes, des personnes racisées et des communautés LGBTQIA+ au sein de la société étatsunienne (voir Hassler-Forest, 2022 ; Irazarry, 2022 ; Szendrei, 2020). Au sujet de l'impact de la victoire de Trump sur les communautés LGBTQIA+, Marla Brettschneider, Susan Burgess et Christine Keating affirment que des idéaux politiques anti-LGBTQIA+ ont notamment émergé à la suite de son élection (2017).

Monáe mobilise dans son œuvre certains codes génériques de la science-fiction *mainstream* de sorte à établir un discours critique sur la construction des identités disruptives des normes sociales étatsuniennes, notamment en regard aux identités raciales, genrées et sexuées. Le rapport entre l'utilisation des codes de la science-fiction et la construction d'un récit critiquant la rigidité de l'hétéronormativité et célébrant les identités et désirs queer est ce qui m'intéresse et qui sera discuté ici. Il existe, à ce sujet, un lien entre l'hétéronormativité et la science-fiction. Selon Josefine Wälivaara (2016), qui a mené une recherche sur l'hétéronormativité dans la science-fiction au cinéma et à la télévision, les codes génériques de la science-fiction se sont effectivement construits

¹³⁶ Malgré la dizaine de minutes supplémentaire de la version offerte sur une plateforme payante, celle-ci ne diffère pas grandement de la version originale, et la trame narrative n'y est pas modifiée. Quelques images ont été ajoutées au récit de science-fiction, de même qu'aux vidéoclips, mais les portions des entrevues de Monáe et de quelques-unes des personnes qui ont participé à la création de *Dirty Computer* qui se retrouvent à la fin du film sont le plus important ajout à cette version *director's cut*.

sur des systèmes dominants au sein desquels ils ont émergé—notamment le patriarcat et l'hétéronormativité. Cela a fait en sorte que les questions entourant les identités genrées et sexuées des personnages à l'écran ont historiquement été présentées et traitées de manière à correspondre aux normes dominantes. Conséquemment, la science-fiction s'établit comme étant hétéronormative et masculine, et il s'est imposé une tendance à dissocier la science-fiction des questions concernant la complexité des identités genrées et sexuées : les récits présentent des histoires et des personnages qui ne sont pas en *conflit* avec les normes dominantes touchant aux identités genrées et sexuées (29), et il s'est bâti un historique du genre qui inclut—de manière prédominante—une histoire romantique hétéronormative demeurant alignée à la normativité (118). Comme il le sera présenté, Monáe inscrit son œuvre dans une compréhension évidente des codes génériques, par lesquels iel se réapproprie les discours hétéronormatifs ayant participé à façonner le genre même de la science-fiction. *Dirty Computer* présente ainsi un personnage principal queer qui est également une femme noire et met en place un récit dont le point d'ancrage est une relation pansexuelle et polyamoureuse.

8.1.2 Résumé

Plus précisément, *Dirty Computer* suit l'histoire de Jane (jouée par Janelle Monáe elle-même), une femme noire, queer, pansexuelle et polyamoureuse, qui forme un couple avec les deux personnages secondaires du film, Zen (jouée Tessa Thompson) et Ché (joué par Jayson Aaron). Le film met en scène et en récit un futur dystopique, dans lequel toutes les personnes défiant l'ordre hétéronormatif établi—soit, qu'il existe une relation entre le sexe, le genre¹³⁷ et la sexualité produisant une normalisation de l'hétérosexualité et des codes genrés binaires—sont traquées par un système de reconnaissance, capturées et, par la suite, forcées d'entamer une déprogrammation de leurs identités et désirs queer. Le film débute dans les instants suivants la capture du personnage principal, Jane, alors qu'elle est amenée dans une immense pièce sombre afin d'y subir son processus de déprogrammation (le « *cleaning process* ») : couchée et attachée à une civière, Jane est forcée de respirer un gaz, appelé le Nevermind, qui doit activer la reconnaissance de ses souvenirs, lesquels sont alors visionnés puis effacés un par un de sa mémoire par deux hommes

¹³⁷ Au sens d'« identité genrée ».

blancs (joués par Dyson Posey et Jonah Lees) aux commandes d'un tableau de bord. Ils répondent aux exigences de Mother Victoria (jouée par Michele Hart), la personne en charge du programme que doit suivre Jane.

Une fois une première phase du processus entamée, Jane se réveille, seule, dans une pièce fermée et reçoit la visite de sa compagne Zen. Celle-ci, vêtue d'un habit moulant blanc que portent les personnes travaillant au sein du système, semble avoir elle-même traversé ce processus de déprogrammation—et elle semble même l'avoir terminé. Elle ne reconnaît pas Jane, se fait désormais appeler Mary Apple 53 et a été mandatée afin d'aller l'accueillir à son réveil et, du même coup, justifier le processus auprès de celle-ci. Devant une Jane visiblement confuse, Zen tente de se faire rassurante : « *I'm here to escort you from the darkness into the light [...] I don't know you, but what I do know, is that you have some bugs. We are here to get you clean* » (*Dirty Computer*, 00:11:23-00:12:18). « Je suis ici pour t'escorter de la noirceur vers la lumière », Zen lui dit-elle, en poursuivant qu'elle ne la connaît pas, mais qu'elle sait par contre que Jane possède « quelques défauts » et que le processus va permettre de les « arranger ».

Les scènes qui concernent ce programme que Jane est contrainte de suivre font partie d'un fil narratif continu, à travers lequel ses souvenirs sont un à un effacés de sa mémoire avec l'objectif que si Jane *oublie* ses souvenirs, ses « défauts » seront également oubliés et elle se soumettra, dès lors, au régime hétéronormatif en place. Chaque souvenir visionné et effacé de sa mémoire se présente aux spectatrices et spectateurs comme un des vidéoclips tournés pour accompagner les chansons de l'album musical du même titre et présente ces « *bugs* » (ces défauts, imperfections) que le processus tente d'éradiquer. Chaque chanson et vidéoclip fait la célébration des différences sexuelles, physiques et esthétiques, promeut la fluidité et la diversité des identités sexuées et genrées, et met de l'avant et fait la promotion de l'agentivité des femmes. Les personnes présentées dans ces vidéoclips/souvenirs incarnent cette non-normativité célébrée, notamment dans les relations amicales, hétéro ou homosexuelles et queer qu'elles entretiennent entre elles, dans les différents maquillages qu'elles arborent ou dans les vêtements qu'elles portent.

Puis, le film se clôt avec le début du processus de déprogrammation de Ché, dans la même pièce où s'étaient retrouvées Jane et Zen plus tôt dans le récit. Il est accueilli par Jane, qui ne semble pas

le reconnaître et se présente comme Mary Apple 54. Répétant les mêmes paroles que Zen (Mary Apple 53) précédemment, Jane affirme à Ché qu'elle est là afin de « l'amener de la noirceur vers la lumière ». Le film coupe ensuite directement sur un fond noir. Le titre apparaît, et le générique de fin commence à défiler. Environ une minute plus tard, l'image revient sur la scène finale du film. Zen entre dans la pièce dans laquelle se trouvent Jane et Ché, et les trois personnages se sauvent et quittent vers une imposante lumière blanche (qui n'est pas sans rappeler la phrase prononcée par Zen et Jane, « *I'm here to escort you from the darkness into the light* »), ce qui confirme que le processus de déprogrammation imposé à Jane, Zen et Ché n'a pas fonctionné.

8.2 Situer *Dirty Computer* dans l'espace générique biopunk

Dirty Computer est une œuvre qui s'insère dans le genre de la science-fiction. D'abord, son esthétique renvoie à certains éléments iconographiques de l'esthétique science-fictionnelle, notamment par rapport à la construction visuelle d'un futur dystopique (voir Figure 8.1).

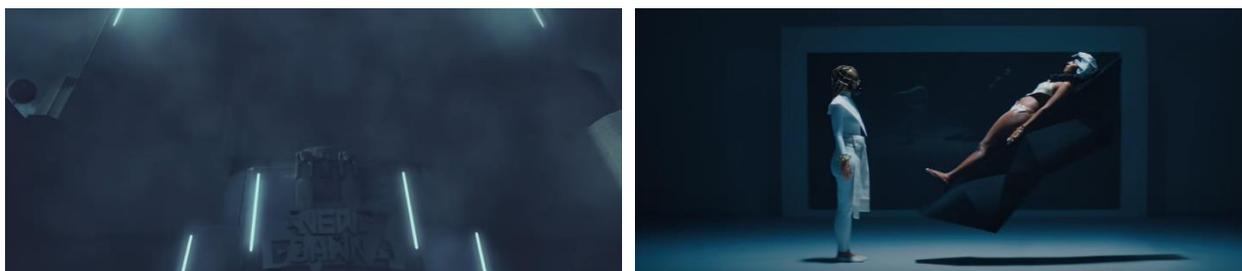


Figure 8.1 Images de l'esthétique de *Dirty Computer*. Captures d'écran, Youtube.

Les scènes se passant à l'endroit auquel se déroule le processus de déprogrammation présentent des décors fermés et sombres, au sein desquels l'éclairage provient de fluorescents, sans source de lumière naturelle. De plus, il y a une prédominance de couleurs foncées, comme le noir et le bleu marine, ce qui accentue son caractère angoissant et, de surcroît, dystopique (image de gauche, 00:00:38). Les personnages s'y trouvant et y œuvrant sont également, pour la plupart, vêtus d'une combinaison monochrome blanche et d'un imposant masque doré (image de droite, 00:03:21). Cela complète la construction visuelle du lieu, lequel est montré comme stérile et filtré.

À cela s'ajoute la prévalence des avancées technologiques comme outils de contrôle. Le récit de *Dirty Computer* concerne le processus de déprogrammation auquel est soumise Jane, lequel se conçoit en tant que technologie de contrôle psychobiologique utilisée afin de réprimer les souvenirs et de *modifier* les comportements dits non-hétéronormatifs : un casque est d'abord mis sur la tête de Jane, et celui-ci permet de connecter son esprit—soit, tous ses souvenirs—à un énorme tableau de bord que deux hommes opèrent ; ils peuvent ainsi naviguer au travers de ses souvenirs et activer

le Nevermind afin d’effacer ceux jugés problématiques. Or, avant d’être capturés, les personnages sont traqués, et plusieurs scènes montrent des drones et des systèmes de reconnaissance qui patrouillent et les poursuivent. De plus, les personnages se déplacent avec des cartes d’identité électroniques, lesquelles peuvent être lues à tout moment par des systèmes de reconnaissance qui servent à leur surveillance. De manière générale, ces personnages sont constamment surveillés et peuvent à n’importe quel moment être arrêtés et *déprogrammés* de force.

Dirty Computer construit dès lors un univers futuriste dystopique dans lequel les technologies en place sont utilisées afin de contrôler et modifier certains aspects psychobiologiques des personnages, et s’insère dans le genre de la science-fiction : contexte futuriste et dystopique ; prévalence des avancées technologies et de leurs impacts ; utilisation de technologies afin de maintenir une hiérarchie sociale. Par contre, la centralité du processus de déprogrammation fait que *Dirty Computer* peut se situer plus précisément dans le sous-genre de la science-fiction biopunk—dont une définition plus détaillée permettra d’apprécier les manières dont Monáe se réapproprie les discours hétéronormatifs de la science-fiction *mainstream* et conséquemment en fait une science-fiction pouvant encourager une expérience queer et, de surcroît, oppositionnelle.

8.2.1 La biopunk, une science-fiction post-cyberpunk

La science-fiction biopunk est un sous-genre de la science-fiction *mainstream* faisant suite au sous-genre de la cyberpunk et qui concerne, surtout, sur les biotechnologies et l’impact des avancées technologiques sur la biologie humaine (Schmeink, 2014 : 31). Si la cyberpunk misait de manière somme toute générale sur les avancées technologiques digitales, numériques et cybernétiques, la biopunk s’inscrit dans un cadre plus limité—celui de l’intégration directe et explicite de la biologie humaine—et dans un contexte plus actuel, où la génétique et la biologie humaines ne peuvent désormais plus s’opposer aux évolutions technologiques, par exemple par rapport à ce qui a trait aux avancées médicales et ses implications sur la biologie humaine ou les mutations génétiques et biologiques. Pour certaines et certains, la science-fiction biopunk serait pour cette raison la *suite logique* de la science-fiction cyberpunk (McHale, 2010 ; Schmeink, 2016) ; même si la biopunk et la cyberpunk ont des points de départ communs et se définissent selon des prémisses similaires, il

semblerait que la biopunk poursuive l'exploration des impacts des avancées technologiques sur l'humain d'une manière plus développée et actuelle que la cyberpunk. La biopunk offre un potentiel visionnaire qui se situe au cœur des nouvelles connaissances récentes en regard à la biologie humaine (Annelee Newitz, citée dans Schmeink, 2014 : 31), et l'impact des expérimentations concernant la génétique et la biologie humaines se retrouve désormais *partout* (« *everywhere* ») et ne peut être ignoré ; les questionnements soulevés se retrouvent dès lors dans la culture populaire et *mainstream*, notamment dans la science-fiction (Schmeink, 2016 : 5). Or, même si les enjeux par rapport à la biologie et la génétique humaines ne sont pas des thèmes nouveaux en science-fiction et que de nombreuses œuvres ont déjà abordé ces enjeux¹³⁸, il s'est façonné depuis le début du vingt-et-unième siècle un rapport aux biotechnologies et à ses impacts sur la biologie et la génétique humaines qui ne peut être négligé (9). Cela a de surcroît entraîné une *réinvention*, *répétition* et une *renégociation* (« *reinvention, reiteration and renegotiation* ») de la science-fiction cyberpunk, qui tient depuis compte des conséquences sociales, culturelles, politiques et économiques des biotechnologies (8). Ces changements au sein de la science-fiction cyberpunk ont d'ailleurs engendré de nouveaux termes servant à reconnaître la mutation de la cyberpunk dite classique, dont par exemple « *post-cyberpunk* » ou « *cyberpunk-flavoured* »—qui pourrait se traduire librement par *à saveur cyberpunk*.

« Biopunk » pourrait être un de ces *nouveaux termes*. Présenté tout d'abord comme « bio-punk » par Brian McHale (1992, 2010), le terme a depuis été utilisé et réutilisé afin de rendre compte des réinterprétations plus précises et actuelles de la science-fiction cyberpunk. L'emploi du terme « biopunk » suggérerait un « important changement » (« *strong derivation* ») par rapport à la science-fiction cyberpunk, tout en continuant pourtant de sy'associer (Schmeink, 2016 : 24). Le préfixe « bio » signifie alors la *biologie*, alors que le suffixe « punk » rend compte de l'importance de la cyberpunk dans l'émergence d'un imaginaire biopunk. Tout comme la cyberpunk, la biopunk est un sous-genre de la science-fiction principalement orientée vers la remise

¹³⁸ Lars Schmeink mobilise là-dessus la définition de Helen Parker qui, même si elle n'écrivait pas précisément sur la biopunk, étudiait déjà en 1977 l'importance des thèmes concernant la biologie dans les récits de science-fiction. Pour Parker, la science-fiction peut s'intéresser à la biologie de plusieurs manières : soit elle se concentre sur les accidents génétiques, notamment par rapport à l'altération souvent non-contrôlée et imprévue d'une espèce biologique ; soit elle se penche sur la faisabilité et la désirabilité de modifications génétiques et biologiques (citée dans Schmeink, 2016 : 8).

en question des avancées technologiques—et de leurs implications au sein de systèmes de pouvoir et capitalistes—mais qui s’intéresse dorénavant davantage à la multiplicité des possibilités humaines et aux moyens dont les avancées technologiques (par exemple, les nouvelles technologies permettant de reconfigurer le corps et l’esprit humains) participent à ceci (McHale, 2010 : 16). Les récits sur l’altération de la biologie humaine, la disruption du corps biologiquement humain, le clonage, la création de nouvelles espèces *humaines*, les moyens de transformation de l’esprit humain ou les expérimentations génétiques et biologiques ne sont alors que quelques exemples des récits présents la science-fiction biopunk.

8.2.2 Comprendre *Dirty Computer* comme une œuvre biopunk

Dans *Dirty Computer*, les personnages sont constamment surveillés, notamment grâce à une puce électronique servant à un système de reconnaissance faciale et par des drones traquant leurs mouvements et activités, capturés dès qu’ils enfreignent les normes hétéronormatives en place et, par la suite, forcés de participer à une déprogrammation. Ceci fait, en partie, de *Dirty Computer* une œuvre biopunk, puisqu’un des éléments qui caractérisent l’espace générique qu’est la science-fiction biopunk est la *manière dont les biotechnologies peuvent devenir des outils de contrôle des corps biologiques*, notamment dans l’établissement au sein des récits de politiques et normes sociales qui délimitent un rapport de force entre les technologies utilisées et les manières dont elles régissent les corps. Sean McQueen souligne que, dans la biopunk, politiques et normes sociales—qu’il qualifie de *biopolitiques*—s’insèrent au sein des institutions sociales, gouvernementales, économiques, etc. diégétiques en tant que techniques permettant de surveiller, superviser et contrôler des populations, par exemple, en mettant en place des moyens de contrôler le quotidien des personnes, leur hygiène de vie, les taux de natalité et de mortalité ou l’espérance de vie (2016). Les récits biopunk se décrivent donc en partie par l’insertion narrative et esthétique du contrôle—des corps biologiques et de ce que cela englobe, dont l’esprit, la conscience, etc.

En contre-partie, il existe bien évidemment, dans la science-fiction biopunk, des récits qui mettent de l’avant l’agentivité des personnages décidant eux-mêmes d’avoir recours à certaines biotechnologies afin de modifier, en partie ou en totalité, l’apparence de leur corps biologique, leurs habilités physiques et/ou leurs capacités cérébrales. En effet, comme le constate Lars

Schmeink (2016), il y a un rapprochement à faire entre les avancées biotechnologiques permettant la modification des corps biologiques et de l'esprit humain et la capacité de certaines et certains d'agir sur leur propre individualité (147) ; ceci dit, il prévaut tout de même de reconnaître les mécanismes systémiques—notamment, qui concernent les identités—peuvent venir ébranler, ou mettre en danger, la capacité d'agir de certains. Dans tous les cas, la science-fiction biopunk offre néanmoins la possibilité d'extrapoler sur les potentielles conséquences des avancées technologiques, de même que sur la « nature systémique » (« *systemic nature* ») de la capacité d'agir, de l'autonomie et de l'individualité (148).

Cette reconnaissance de la *nature* foncièrement *systémique* de l'agentivité est au cœur du récit de *Dirty Computer*, alors que les personnages existent dans un système—hétéronormatif—qui régit leur autonomie et individualité et qui contrôle toute forme d'agentivité : les activités jugées comme répréhensibles par le système—comme les relations sociales, amicales, romantiques ou sexuelles non-hétéronormatives, l'extériorisation de désirs queer, l'expression d'identités de genre défiant la binarité et rigidité de l'hétéronormativité ou tout autre comportement réputé *non-hétéronormatif*—sont surveillées et les individus qui y participent risquent d'être capturés et forcés d'entamer une déprogrammation. Le système hétéronormatif contrôle systématiquement et de manière explicite la société dans laquelle les personnages existent, et chacun possède par ailleurs une puce insérée dans leur œil qui leur sert de pièce d'identité et pouvant être utilisée pour les identifier et les traquer (voir Figure 8.2).



Figure 8.2 Le dispositif de surveillance (00:04:42). Capture d'écran, Youtube.

Il est possible d'en voir un exemple au début de la vidéo accompagnant la chanson *Crazy, Classic, Life* : Jane est au volant d'une voiture avec une autre femme noire (qui n'est pas nommée) dans le siège passager, lorsqu'elle se fait accoster par un drone ou dispositif de surveillance volant, lequel scanne la puce trouvant dans son œil et qui semble s'apparenter à un passeport électronique ou à une pièce d'identité, afin d'avoir vraisemblablement accès à ses informations personnelles.

La traque des personnages principaux au moyen ce dispositif de reconnaissance est non négligeable, considérant qu'ils sont, de même que les personnages assis dans la voiture à ce moment-ci, tous des personnes noires. À ce sujet, il est pertinent de se référer au travail de Simone Browne, laquelle a exploré, dans son ouvrage *Dark Matters: On the Surveillance of Blackness* (2015), le rapport entre les avancées technologiques (précisément, digitales) et le renforcement de l'altérité systémique vécue par les individus noirs, précisément aux États-Unis. Browne examine les processus de surveillance des personnes noires au moyen de technologies digitales, et il est possible de voir certaines similarités entre ses conclusions et la traque à laquelle sont soumis les personnages de *Dirty Computer*. Browne, dans un de ses chapitres sur les technologies biométriques et les processus de surveillance, part de la prémisse selon laquelle les identités raciales sont inscrites sur le corps (« *written on the body* ») et se réfère propos du chercheur en *Cultural Studies* et études postcoloniales Paul Gilroy, lequel avance que la production de discours racistes et coloniaux en regard aux identités raciales a forcé « le corps sans parole a dévoiler la vérité sur ses identités raciales » (« *to make the mute body disclose the truth of its racial identities* ») (108 ; voir Gilroy, 2017[1993]). Pour Browne, les technologies digitales et, particulièrement, biométriques—comme la reconnaissance faciale, les processus de scan de l'iris ou de la rétine oculaire, la prise des empreintes digitales, l'analyse de l'ADN, etc.—transforment

le corps en données/en informations et permettent donc de le mesurer et de le classer selon certains éléments. Browne démontre que ces technologies ont participé, et participent toujours, à surveiller les identités raciales et contrôler les personnes aux identités raciales marginalisées, particulièrement les personnes noires, favorisant l'émergence toujours croissante d'une dichotomie *mainstream* entre les identités dites normatives (privilegiées) et non-normatives (marginalisées). Pour Browne, cette classification se construit sur les bases de la normativité, alors que l'identité blanche est considérée comme normative et, ainsi, racialement anonyme (« *raceless* ») et invisible (« *racially invisible* ») (110). À travers ces moyens de reconnaissance et de surveillance, le corps devient une source d'informations et de données servant à la médiation raciale. Browne se questionne par ailleurs sur les répercussions de...

...ce qui arrive lorsque certains corps deviennent des codes digitalisés, ou à tout le moins, lorsque des tentatives sont faites afin que certains corps deviennent des codes digitalisés. Par codes digitalisés, [Browne] se réfère aux possibilités d'identification qui viennent avec certaines technologies de l'information biométrique, lorsque les algorithmes sont des outils informatiques à travers lesquels le corps ou, plus particulièrement, certaines parties, pièces et performances du corps sont mathématiquement codés comme données, formant des modèles uniques à partir desquels il est possible de trier en comptant sur des bases de données consultables [...] ou pour vérifier l'identité d'une personne possédant un document dans lequel de l'information biométrique est encodée. (109 ; traduction libre¹³⁹)

Ce sont des pratiques de surveillance similaires qui sont observées dans *Dirty Computer* et, tout particulièrement (tel que mentionné), dans la vidéo accompagnant la chanson *Crazy, Classic, Life*. Même si le drone ayant arrêté Jane finit par quitter après avoir scanné la puce qu'elle possède dans son œil, la vidéo se termine tout de même avec l'arrestation de Jane et de toutes les autres personnes présentes dans la voiture. Le dispositif dans l'œil de Jane est un outil qui a été inséré à l'intérieur des corps de manière à pouvoir les surveiller et qui est opéré afin de recueillir et analyser les informations sur les personnes dont le passeport électronique a été scanné.

¹³⁹ Citation originale : “[...] *what happens when certain bodies are rendered digitalized code, or at least when attempts are made to render some bodies digitalized code. By digitalized code, I am referring to the possibilities of identification that are said to come with certain biometric information technologies, where algorithms are the computational means through which the body, or more specifically parts, pieces, and, increasingly, performances of the body are mathematically coded as data, making for unique templates for computers to then sort by relying on a searchable database [...] or to verify the identity of the bearer of the document within which the unique biometric is encoded.*”

Qui plus est, ces technologies ne servent pas seulement au contrôle et à la répression de l'agentivité des personnages traqués ; elles servent également à modifier un aspect du corps biologique, soit, dans ce cas-ci, leur mémoire et, conséquemment, leur attitude. La modification de la biologie humaine au moyen de biotechnologies est un élément déterminant de la science-fiction biopunk, et, dans *Dirty Computer*, ceci se retrouve dans la technologie utilisée afin de pénétrer dans le cerveau des personnages capturés, d'accéder à leurs souvenirs et d'y effacer tout ce qui contrevient au système mis en place. Même si les biotechnologies utilisées ne modifient pas complètement l'entièreté du corps biologique et humain des personnages capturés, ceux-ci se retrouvent néanmoins face à un procédé technologique qui a un impact direct sur leur cerveau et, par le fait même, sur leur esprit ; c'est dans cette dimension qu'il est possible de lire l'effacement des souvenirs comme un exemple biopunk. L'objectif du programme Nevermind, même si ce n'est jamais clairement explicité, consiste à imposer à ces personnes l'hétéronormativité en les soumettant de force à un procédé biotechnologique pouvant, supposément, effacer leurs identités et désirs non-hétéronormatifs. Comme dans bon nombre d'œuvres biopunk, le conflit qui émane de *Dirty Computer* n'est pas *avec* la technologie ou *à propos de* la technologie à proprement parler ; plutôt, le conflit concerne l'utilisation de procédés technologiques, ici biotechnologiques, dans le but de maintenir et de renforcer des systèmes de marginalisation.

Pour Veronica Hollinger, la technologie, dans la science-fiction (mais pas seulement), possède une dimension genrée et sexuée qu'il importe de reconnaître, notamment lorsque les avancées technologiques permettent la mise en place de certaines manières de vivre (2008 : 141). C'est le cas de *Dirty Computer* : les technologies (de traçage, de surveillance et de déprogrammation) sont toutes utilisées de manière à instaurer ou maintenir *une certaine manière de vivre*, soit une vie déterminée par les normes hétéronormatives où les identités et désirs queer sont supprimés. Selon Hollinger, la dimension genrée et sexuée de la technologie n'est pas nouvelle dans l'histoire de la science-fiction, et elle note qu'il existe par ailleurs de nombreux ouvrages et œuvres dans lesquels les auteures et auteurs ont utilisé l'imaginaire science-fictionnel afin d'explorer les conséquences—qu'elles soient utopiques ou dystopiques—des avancées technologiques sur les structures identitaires humaines (144). Ceci se retrouve dans *Dirty Computer*, alors que les biotechnologies mobilisées dans le récit ne sont pas seulement des instruments utilisés par les personnages du film, mais, plutôt, des outils qui pénètrent directement le corps des personnages et qui affectent—ou ont

comme objectif d'avoir un impact sur—leurs identités mêmes. Ces biotechnologies sont utilisées d'une manière déshumanisant les personnes capturées et leur impose, d'une part, ce qui est accepté comme la perfection hétéronormative et, d'une autre part, de performer, suite à la modification de leur esprit, une hégémonie hétérosexuelle correspondant en tout point aux normes en place. Ainsi, les biotechnologies servent au maintien du système normatif dans lequel le récit de *Dirty Computer* est situé et sont utilisées comme des outils de régulation systémique.

La renégociation de l'*identité humaine* est également une caractéristique de la science-fiction biopunk : les figures posthumaines, comme les cyborgs, qui ont peuplé les récits de la science-fiction cyberpunk—ces êtres technologiquement modifiés et/ou influencés par la technologie numérique, digitale ou cybernétique—sont *réappropriées, réinventées* et *renégociées* de manière à constater les impacts que les biotechnologies et autres technologies de modification biologique et génétique peuvent avoir sur *une certaine condition humaine* et à poursuivre les questionnements entamés par la science-fiction cyberpunk concernant les *conditions sociales* de la construction identitaire. La science-fiction biopunk est ainsi mobilisée, dans *Dirty Computer*, dans cette optique : s'intéresser à la *construction* de l'hétéronormativité afin d'émettre un discours critique en regard à l'altérité vécue par les personnes occupant des sphères de non-normativité. À partir de ceci, Monáe se réapproprie l'espace générique qu'est la science-fiction et en fait, ultimement, un espace générique qui soit queer.

8.2.3 *Sales Ordis* : opposition *clean/dirty*, et l'expérience cyborg comme allégorie queer

Janelle Monáe s'intéresse, dans l'entièreté de son œuvre, mais tout particulièrement dans *Dirty Computer*, à la condition humaine ; ceci se retrouve notamment dans la mobilisation qu'il fait de la figure du cyborg—à la fois comme figure représentant la marginalisation de certains individus que leur émancipation. Dans *Dirty Computer*, les personnages traqués et capturés—dont Jane, Zen et Ché—se font appeler « *computers* » (« ordinateurs ») et peuvent être vus comme des cyborgs (ces figures de la science-fiction à la fois humaines et technologiques) : ceux-ci sont perçus comme des machines dé-programmables—d'où l'utilisation du qualificatif « *computer* ». Dans son article portant sur l'influence du mouvement afrofuturiste sur l'œuvre de Janelle Monáe, Tobia C. van Veen affirme que la figure du cyborg est employée, par Monáe, comme une image servant à

présenter l'expérience vécue de l'altérité (2013 : 16). Plus précisément, il affirme que l'altérité est *déjà* une figure narrative et esthétique (« *already an allegory* ») ; de ce fait, l'expérience de l'altérité vécue par certains cyborgs de la science-fiction rend compte—d'une manière figurée—de l'expérience vécue par certaines personnes marginalisées (16). La figure du cyborg devient une figure critique à travers laquelle se questionner au sujet de la construction identitaire et la formation de binarités normatives. Ici, la figure du cyborg prend une place prépondérante et sert à construire un discours critique laissant place à la construction d'un espace science-fictionnel intersectionnel.

Une analyse détaillée du titre « *Dirty Computer* » est donc pertinente. La traque et la capture des personnages principaux de Jane, Zen et Ché—qui sont appelés *dirty computers*—servent de prémisse narrative et se calquent sur la construction de l'opposition entre un « soi » et un « autre », une construction canonique du genre de la science-fiction¹⁴⁰ qui se retrouve, dès le départ, établie par le titre de l'œuvre. L'analyse du titre donne ainsi lieu à une appréhension compréhensive de l'utilisation allégorique que fait Monáe de la figure du cyborg.

Le film s'ouvre avec le monologue suivant, récité par la voix de Monáe et résumant de manière générale l'histoire de *Dirty Computer* :

They started calling us Computers. People began vanishing, and the Cleaning began. You were dirty if you looked different. You were dirty if you refused to live the way they dictated. You were dirty if you showed any form of opposition at all... (00:00:05-00:00:23)

Il est mentionné que cette appellation (« *computers* ») leur est attribuée pour diverses raisons : parce qu'ils ont « une apparence différente » (« *if you looked different* »), parce qu'ils refusent « de vivre de la manière dont ils le dictent » (« *to live the way they dictated* ») ou parce qu'ils présentent « ne serait-ce qu'une quelconque forme d'opposition... » (« *any form of opposition at all...* »). Leur différence—face aux normes du système hétéronormatif—justifie le processus de nettoyage (« *cleaning* ») auquel ces personnages sont forcés, et il s'établit dès lors une opposition distincte entre celles et ceux perçus comme correspondant aux normes et donc, « *clean* » et les

¹⁴⁰ Voir section 2.2 « La construction des conventions dans le cinéma de science-fiction », sur la construction binaire dans la science-fiction.

personnages ne correspondant pas aux normes qui sont qualifiés de « *dirty* » et de « *computers* ». Plus précisément, *Dirty Computer*, en opposant les désirs sexués dits normatifs (« *clean* ») et ceux dits non-normatifs (« *dirty* »), rend visible l'espace de l'hétéronormativité. Les identités et les désirs dits « *dirty* » sont vus avec la possibilité de venir déstabiliser et, même, renverser la stabilité du système hétéronormatif, d'où la construction langagière des personnages comme « *dirty* », soit « sales », « indécents », « impurs », etc. Par ailleurs, alors que le nettoyage de Jane doit s'entamer, Mother Victoria la force à répéter la phrase suivante : « *I am ready to be cleaned* » (« je suis prête à être nettoyée/purifiée »). Ceci la contraint à reconnaître que son propre caractère non-normatif nécessite une purification ou un nettoyage (« *cleaning* »).

Cette opposition entre « *clean* » et « *dirty* », Monée y réfère de manière à aborder directement des enjeux actuels concernant l'hétéronormativité, les identités genrées et sexuées, de même que les identités raciales. Dans ce rapport à l'« autre » (« *dirty* ») et dans la façon de mettre en scène et en récit la relation entre la construction du « soi » (« *clean* ») (et de la normativité) et la construction de l'altérité (et de la non-normativité), *Dirty Computer* devient une œuvre consciente de l'histoire générique¹⁴¹, cinématographique et sociale qu'elle incarne, mais également une œuvre promouvant les identités—ici, genrées, sexuées et sexuelles—non-normatives qui ont été et sont perçues comme *disruptives*.

À ce sujet, l'opposition qui s'établit entre « *clean* » et « *dirty* » requière une attention particulière, et, ici, la notion de l'abjection (Douglas, 2002 ; Grosz, 1994 ; Kristeva, 1982a, 1982b) peut être utile. Pour Julia Kristeva, l'abject est tout ce qui est perçu comme existant à l'extérieur des normes sociales et qui menace d'ébranler la stabilité de ces normes. Il faut comprendre que les systèmes—comme le patriarcat, l'hétéronormativité, le racisme—existent et sont maintenus en place parce qu'ils sont stables, et leur stabilité est plus souvent qu'autrement caractérisée en termes de normativité¹⁴². La normativité est donc un système stable et perçu comme moral, convenable et décent—d'où l'utilisation, dans *Dirty Computer*, de « *clean* » —et tout ce qui est perçu comme

¹⁴¹ C'est-à-dire par rapport aux genres cinématographiques

¹⁴² Voir également, sur la construction sociale de l'abject : Arya (2014, 2017) ; Creed (1993) ; Fahs (2015, 2017a, 2017b) ; Longhurst (2000) ; Riverin (2022).

ayant le potentiel d'être disruptif de cette stabilité est qualifié d'abject—d'où l'utilisation du qualificatif « *dirty* ». L'emploi du mot « *dirty* » renvoie par ailleurs à Mary Douglas qui a écrit l'ouvrage *Purity and Danger: An Analysis of the Concepts of Pollution and Taboo* (2002)—que Kristeva a mobilisé au moment de développer sa propre notion de l'abjection. Douglas, dans son livre, examine l'opposition entre la pureté et la saleté (ou la souillure) en regard aux constructions sociales, et y affirme que la notion de la souillure—elle utilise dans son ouvrage le mot « *dirt* »—peut devenir une analogie exprimant « une vision d'ensemble de l'ordre social » (« *a general view of the social order* »), notamment parce que la saleté renvoie à quelque chose qui est inconvenable, qui n'a pas sa place et qui doit être nettoyé ou purgé (3). L'idée de la saleté peut par exemple renvoyer aux discours sociaux concernant les femmes, leur corps et la sexualité.

Elizabeth Grosz est d'ailleurs de celles et ceux qui ont considéré les notions de souillure et d'abjection afin de rendre compte de la manière dont les femmes, leur corps et la sexualité, au sein des systèmes normatifs comme le patriarcat, sont perçus et ont été construits. Pour Grosz, l'abject—ou ce qui est sale, impur, répulsif—lie entre eux l'expérience vécue des corps, les déterminants sociaux et culturels entourant les corps, les discours sociaux et culturels ayant fait du corps un symbole et les façons dont certains corps sont privilégiés, alors que d'autres sont marginalisés et/ou sous-représentés (1994 : 192). Ainsi, les orifices du corps, ses frontières de même que ce qui le pénètre ou en sort (par exemple, les fluides corporels) sont devenus des représentations de ce qui intègre ou est exclu des systèmes normatifs et, plus précisément, de ce qui génère des formes sociales d'anxiété, notamment lorsqu'il est question des identités genrées, sexuées et raciales. En se référant comme exemple à la manière dont le patriarcat s'est approprié la sexualité des femmes, Grosz note que la sexualité féminine n'est pas en elle-même naturellement répulsive (« *inherently horrifying viscosity* »), mais que c'est plutôt la production de discours issus d'ordres sociaux comme le patriarcat qui a construit la sexualité et la corporalité des femmes comme étant marginales, inconcevables et donc, répugnantes et méprisables (195)¹⁴³.

¹⁴³ Cette affirmation rejoint également les propos de Kenneth W. Harrow, lequel précise que la sexualité des femmes noires, précisément, a été construite comme quelque chose qui avait le potentiel de renverser l'ordre dominant patriarcal, ce qui a participé—avec le colonialisme—a forgé une image de la « femme vulgaire » (« *trashy woman* »). Il note que cette image de la femme vulgaire sert à signifier le potentiel transgressif des femmes par rapport à l'ordre dominant (patriarcal et colonial) (2013 : 111).

La phrase que Jane se voit forcer de répéter, « *I am ready to be cleaned* », renvoie à cette compréhension de l'opposition entre « *dirty* » et « *clean* ». Non seulement la répétition de la phrase lui impose d'avouer son caractère abject, mais la contraint également à reconnaître que seuls les identités et désirs « *clean* », donc normatifs (comprendre, hétéronormatifs), sont convenables. La sexualité a traditionnellement été souvent perçue comme quelque chose devant être prise en charge, faisant que les identités sexuées, comme c'est particulièrement le cas avec les sexualités dites non-normatives, sont souvent représentées comme « un problème qui requière une intervention » (« *a problem that requires intervention* ») (Gwynne, 2016 : 2). Jane doit passer à travers un processus de purification justement parce qu'elle ne suit pas la stabilité d'un système qui perçoit son identité en tant que femme queer, pansexuelle et polyamoureuse comme un « problème qui requière une intervention » et comme abjecte.

Cette construction de l'altérité—tant fictive que sociale—comme abjecte renvoie par ailleurs de manière explicite à l'opposition, dans la science-fiction, entre le « soi » et l'« autre », lequel est un des éléments dominants du genre. Tel que présenté dans les chapitres II et III, la figure de l'Autre de la science-fiction renvoie habituellement à la peur de l'autre (soit, des identités perçues comme étant non-normatives) et prend la forme d'un autre social—souvent, les femmes et les personnes issues des diversités culturelles et raciales—représentant les grands changements sociaux des époques dans lesquelles émergent les films de science-fiction. Cette représentation de l'Autre comme entité non-humaine renforce le statut d'altérité de ce qui s'oppose à l'humain décent (« *clean* ») et protecteur de l'humanité normative. Dans le contexte de l'hétéronormativité, les normes entourant la construction de l'état humain, de même que les manières dont se sont constituées des normes en matière de sexualité et d'identités sexuelles et sexuées, ont engendré une hiérarchie de cet *état humain* (soit, dans l'opposition « soi » / « autre ») (Luciano et Chen, 2015 : 186). La question à savoir si les individus queer sont considérés comme *humains* se pose donc dans la manière dont iels s'inscrivent dans ce rapport entre le « soi » et l'« autre ». Comme les identités queer sont, par définition, « flexibles » (« *flexible* »), « multiples » (« *multiple* ») et « fluides » (« *fluid* »), les individus queer se retrouvent dans la possibilité d'*habiter* non seulement différentes identités, mais de multiples matérialités également (*ibid.*). Conséquemment, le qualificatif de « *computers* » apposé aux personnages traqués dans *Dirty Computer* est non-négligeable et peut être analysé comme un moyen de renforcer comment iels sont considérés : c'est-à-dire, [1] comme

pas *tout-à-fait-humains* ou ne correspondant pas à l'image-type de l'humain par excellence présentée dans la science-fiction et [2], surtout, comme des *objets* potentiellement déprogrammables.

Ceci rejoint par ailleurs l'appréhension que fait Matthew Omelsky de la figure du cyborg comme une forme de pensée (2012 ; voir aussi Osinubi, 2009). Pour Omelsky, la pensée cyborg émerge de la caractéristique que possède la science-fiction de mettre en images et en récit des processus identitaires qui déstabilisent les binarités normatives et hégémoniques à partir desquelles se sont forgées, notamment, les identités genrées, sexuées et raciales. Parmi ces processus identitaires : les nouvelles formes de l'*identité humaine* qui se constituent à travers la figure du cyborg. Omelsky affirme que les cyborgs sont des « sujets oppositionnels » (« *oppositional subjects* ») à travers lesquels se présentent des représentations identitaires qui dérogent de la fixité établie par les structures identitaires hégémoniques (9). *Dirty Computer* est une célébration de ces identités *cyborgs*, à travers laquelle il invite à une déstabilisation de l'abjection. Les codes de la science-fiction y sont mobilisés de manière à mettre de l'avant le désir queer et non-hétéronormatif (souvent peu représenté dans le cinéma de science-fiction *mainstream*), à déstabiliser l'opposition Soi/Autre canonique de la science-fiction et à rendre visible la construction de l'altérité.

8.3 *Dirty Computer* : une expérience oppositionnelle queer

8.3.1 L'expérience oppositionnelle, une phénoménologie de l'expérience ?

Les spectatrices et spectateurs sont invités à faire l'expérience de *Dirty Computer* à travers la mise en valeur de la perspective de Janelle Monáe en tant que personne femme, non-binaire, noire et queer—une perspective qui, comme cela a été mis de l'avant dans les précédents chapitres, s'éloigne de celle conventionnellement présentée dans le cinéma de science-fiction. Monáe incite, au moyen d'éléments esthétiques, narratifs et formels, les spectateurs et spectatrices à une identification dérogeant de celle typique du cinéma hollywoodien et encourageant plutôt à un engagement féministe et queer. En effet, Monáe, qui joue le rôle de Jane, apparaît dans toutes les scènes, et les spectatrices et spectateurs sont donc confrontés à un film qui la positionne comme centrale au récit. Or, ce qui est significatif dans *Dirty Computer* est le choix conscient des couleurs :

le rose, le bleu et le mauve dominant plusieurs scènes, tant celles qui construisent le récit de science-fiction que celles incluent dans les différents vidéoclips représentant ses souvenirs (voir Figure 8.3). Ces couleurs rappellent celles du drapeau de la bisexualité (voir Figure 8.4) et sont associées à une esthétique visuelle queer appelée « *bisexual lighting* »—un terme qui peut se traduire par « lumière bisexuelle ». Celle-ci est caractérisée par l'utilisation de lumières et/ou de filtres ajoutées aux images qui correspondent aux couleurs de la bisexualité (voir Daw, 2018 ; Goh, 2018 ; Whaley, 2018). Ainsi, dans *Dirty Computer*, l'image sert à promouvoir une perspective qui privilégie l'identité queer à la fois de Monáe et du personnage de Jane.



Figure 8.3 Lorsque Zen accueille Jane à son réveil après une séance de déprogrammation (00:11:19). L'image est saturée par les tons de bleu, mauve et rose. Capture d'écran, Youtube.



Figure 8.4 Drapeau de la bisexualité.

Par leur construction visuelle et narrative, les films poussent en effet à ressentir, percevoir et à *faire l'expérience* des histoires qui sont montrées. Il y a donc une dimension incarnée à l'expérience cinématographique : il se constitue une sensation d'appartenance dans laquelle les personnes spectatrices peuvent avoir l'impression d'intégrer un univers filmique et, d'une certaine manière, *en faire partie*. Pour de nombreuses chercheuses et chercheurs, le cinéma est donc en effet une expérience devenant une rencontre incarnée. Jennifer Barker, qui a écrit l'ouvrage *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience* (2009), considère, par exemple, que le cinéma possède trois corps distincts qui, dans l'expérience cinématographique, sont mis en relation : [1] le corps de la ou du spectateur du film, [2] le corps des personnages du film et [3] le corps du film (qu'elle appelle « *film-body* »). L'expérience relationnelle de ces différents corps est, pour ainsi dire, transmise à la spectatrice ou au spectateur d'un film, et c'est la relation entre ces trois corps et sa transmission à la ou au spectateur qui fait de l'expérience cinématographique une expérience incarnée (qui implique le corps) et une expérience tactile (qui mobilise le sens du toucher). L'expérience

cinématographique en est donc une qui se sent et se ressent par le corps : « en tant que forme matérielle de la perception et de l’expression, la tactilité cinématographique survient non seulement à la peau ou à l’écran, mais traverse tous les organes du corps de la spectatrice ou du spectateur et du film » (Barker, 2009 : 2 ; traduction libre¹⁴⁴).

L’expérience cinématographique n’est alors jamais qu’une expérience purement subjective de la part de la ou du spectateur, mais implique également les corps montrés à l’écran, de même que la qualité esthétique du film en lui-même. Katharina Lindner qualifie par ailleurs l’expérience cinématographique comme étant, compte tenu de cette relation, plutôt « quasi-intersubjective » (2017 : 54). Les spectatrices et spectateurs d’un film sont amenés, par les mouvements de corps des personnages à l’écran et par les techniques visuelles employées (mouvements de caméra, prises de vue, formes de cadrage et décadrage, focus, etc.), à assimiler certaines sensations—physiques et affectives—à travers leur propre corps. Certaines sensations corporelles sont alors—implicitement ou explicitement—suggérées aux spectatrices et spectateurs, qui peuvent ressentir—ou avoir l’impression de ressentir—les sensations vécues par un personnage, comme une sensation de vertige, de perte de vision, de perte d’équilibre, ou d’un coup violent reçu. Iels se retrouvent positionnés *au centre* des événements du film, ce qui fait en sorte qu’iels « d’une certaine manière, *participent* [emphase dans le texte] à la performance [filmique], plutôt que de simplement y assister » ; iels ne peuvent donc faire l’expérience que de ce qui est mis à disposition par le film (D’Aloia¹⁴⁵, cité dans Lindner, 2017 : 54 ; traduction libre¹⁴⁶).

Comme le remarque bell hooks, cela concorde, dans une majorité de films *mainstream* (hollywoodiens), avec la *sensation* de s’identifier—ou de devoir s’identifier—à des personnages, actions ou histoires qui supportent une perspective normative et stéréotypée en regard aux identités genrées, sexuées et raciales (hooks, 2008). Or, elle reconnaît qu’il existe néanmoins la possibilité

¹⁴⁴ Citation originale : “*As a material mode of perception and expression, then, cinematic tactility occurs not only at the skin or the screen, but traverses all the organs of the spectator’s body and the film’s body.*”

¹⁴⁵ On doit au chercheur en études cinématographiques Adriano D’Aloia de nombreux textes et ouvrages sur la phénoménologie du cinéma (2010, 2012a, 2012b, 2014, 2015, 2021).

¹⁴⁶ Citation originale : “[*The spectator of the film*] is positioned ‘in the middle’ of events, so that he/she in a way *participates in the performance, rather than only witnessing it.*”

de construire des expériences cinématographiques qui s'opposent à ceci. Pour elle, certains films invitent en effet leurs spectatrices et spectateurs à entrer dans un monde qui peut, ou non, être différent de celui que la ou le spectateur connaît et dans lequel elle ou il se sent confortable. Ces films, elle écrit, constituent « une nouvelle frontière qui offre un semblant de mouvement, celui d'extirper du familier et de voyager à l'intérieur et au-delà du monde de l'autre » (« [...] *a new frontier providing a sense of movement, of pulling away from the familiar and journeying into and beyond the world of the other* » (2009[1996] : 2).

Cette idée que les films peuvent, dans leur construction visuelle, narrative et formelle, encourager leurs spectatrices et spectateurs à *voyager à l'intérieur et au-delà* de divers univers correspond à une approche phénoménologique de l'expérience cinématographique. À ce sujet, la notion de la phénoménologie queer, définie par Katharina Lindner dans son ouvrage *Film Bodies: Queer Feminist Encounters with Gender and Sexuality in Cinema* (2017), est pertinente. Lindner, qui mobilise l'approche phénoménologique de Vivian Sobchack¹⁴⁷, affirme que le cinéma possède en effet une dimension incarnée qui a un impact sur l'expérience cinématographique, et, comme hooks, souligne que les films invitent généralement à des expériences normatives ; l'expérience cinématographique—surtout dans les films *mainstream*—n'est pas seulement une sensation d'intégrer *un* monde, mais principalement d'intégrer un *certain* monde (Sobchack, citée dans Lindner, 2017 : 58). Or, selon Lindner, la particularité de l'expérience cinématographique d'impliquer les spectatrices et spectateurs peut également donner lieu à des expériences autres, qui échappent aux déterminations binaires et aux signifiants normatifs qui leur sont souvent imposés (39-40). Le cinéma, de par ses différentes dimensions textuelles, narratives, visuels, sonores et affectives, offre la possibilité de proposer des expériences cinématographiques diverses, notamment en regard aux identités genrées et sexuées. À cela, Lindner note que l'objectif d'une phénoménologie queer du cinéma est :

[...] d'explorer plus précisément les résonances entre les modes d'incarnation qui prennent forme dans et autour du film et les différentes orientations, habitudes et tendances qui

¹⁴⁷ Voir section 4.2.1.3 « L'espace est un lieu incarné ».

caractérisent ces modes, notamment lorsqu'il est question de leurs dimensions genrées [et sexuées]. (49 ; traduction libre¹⁴⁸)

Lindner s'intéresse précisément à la construction d'expériences cinématographiques queer. Les personnes queer vivent à l'intérieur d'un système hétéronormatif et font l'expérience des normes et valeurs qui y sont imposées ; la construction visuelle et narrative d'expériences queer dans les films peut ainsi permettre de mettre de l'avant l'existence du système hétéronormatif et de rendre visibles des éléments de l'expérience hétéronormative qui ne le sont généralement pas, que Lindner qualifie même de « transparents »¹⁴⁹ (67). Ces films convient dès lors leurs spectatrices et spectateurs à s'engager dans l'expérience queer, et cet engagement peut faire du cinéma une expérience qui s'oppose à sa constitution normative. Ceci s'applique à *Dirty Computer*.

8.3.2 *Django Jane* et l'engagement queer de Janelle Monáe

D'abord, il semble essentiel de s'attarder à la manière dont Janelle Monáe construit et met en place cette forme d'engagement féministe, intersectionnelle et, spécifiquement, queer. La chanson *Django Jane* et le vidéoclip qui s'y rattache sont l'exemple parfait de cet engagement auquel iel convie ses spectatrices et spectateurs. Le titre de la chanson, « *Django Jane* », est une référence directe au film de 2012 de Quentin Tarantino, *Django Unchained*, dans lequel Jamie Foxx tient le rôle principal, celui d'un esclave noir du sud des États-Unis durant la période Antebellum qui devient un chasseur de prime. En reprenant le nom de Django, Monáe situe sa chanson comme une critique de l'oppression raciale vécue par les personnes noires aux États-Unis et, en y joignant le prénom de Jane (le prénom de son personnage dans *Dirty Computer*), en fait une célébration de l'agentivité des femmes, plus précisément des femmes noires et queer, et de l'émancipation face aux systèmes de marginalisation, tels que le patriarcat, l'hétéronormativité et le racisme. Dès lors, *Django Jane* s'offre comme une critique assumée de la passivité imposée aux personnes ayant historiquement fait, et qui font encore, l'expérience de formes de marginalisation de par leurs

¹⁴⁸ Citation originale : “[...] to explore more specifically the resonances between the modes of embodiment that take shape in, though and around film, and the different orientations, habits and tendencies that characterize these modes, specifically in terms of their gendered dimensions.”

¹⁴⁹ Citation originale : “The conventionally transparent aspects of heteronormative embodiments.”

identités genrées, sexuées et raciales. Dans une entrevue accordée à la journaliste Rebecca Bengal pour le journal *The Guardian* (« ‘You Don’t Own or Control Me: Janelle Monáe on Her Music, Politics and Undefinable Sexuality », 2018), Monáe explique la signification que prennent les paroles de la chanson en regard à son identité en tant que femme noire et queer et souligne que *Django Jane* est une de ses chansons les plus personnelles :

[Django Jane is] a response to me feeling the sting of the threats being made to my rights as woman, as a black woman, as a sexually liberated woman, even just as a daughter with parents who have been oppressed for many decades. Black women and those who have been the ‘other’, and the marginalised in society—that’s who I wanted to support, and that was more important than my discomfort about speaking out.

Pour Monáe, *Django Jane* est une « réponse au fait qu’[iel] ressent la pointe de menaces faites à l’endroit de [ses] droits en tant que femme, en tant que femme noire, en tant que femme sexuellement libérée, et en tant qu’enfant de parents qui ont vécu de l’oppression [raciale] pendant des décennies » (*ibid.* ; traduction libre). Il est possible de comprendre *Django Jane* comme une réponse face à la menace que ressentent les femmes qui sont marginalisées par des systèmes comme le patriarcat, l’hétéronormativité et le racisme. À ce sujet, Monáe poursuit : *Django Jane* est une façon de soutenir les « femmes noires et celles et ceux qui [...] sont marginalisés dans la société », ajoutant également que donner son appui à ces personnes était « plus important que [le] malaise [qu’iel pouvait ressentir] face à la prise de parole » (*ibid.* ; traduction libre).

Monáe, à travers *Django Jane*, prend donc parole et invite, par la même occasion, les femmes à la prise de parole, notamment avec des paroles incluant des références directes à la culture populaire féministe¹⁵⁰, aux réussites personnelles et professionnelles de Monáe¹⁵¹ et autres femmes noires connues¹⁵². Iel en critique également la culture populaire patriarcale¹⁵³. Certaines des paroles vont d'ailleurs comme suit :

¹⁵⁰ Par exemple, « *Motherfuckin' pussy riot* » est une référence au groupe de musique russe Pussy Riot dont les paroles de leurs chansons abordent des enjeux féministes et liés aux communautés LGBTQIA+. Plus tard dans la chanson, Monáe chante « *what's a wave, baby? This is a tsunami* », ce qui réfère directement aux vagues associées aux mouvements féministes américains : la première vague concernait le droit de vote des femmes, la deuxième vague s'élargissait aux revendications sociales et juridiques des femmes, notamment en matière de parentalité, de sexualité et de normes liées au travail, et finalement, la troisième vague marque un tournant, dans les années 1990, pour l'inclusion et la reconnaissance au sein des revendications féministes de la multiplicité des identités genrées et sexuées et de l'oppression liée aux identités raciales, notamment avec l'émergence de l'approche intersectionnelle en 1989 et des *Gender Studies*. La référence au « tsunami » peut être interprétée, il me semble, de deux manières : d'une part, comme une façon d'affirmer l'importance des revendications féministes, qui prennent de l'ampleur et peuvent donc être vues comme un *tsunami*. D'une autre part, l'emploi du mot « tsunami » peut également référer à l'éclatement des vagues, alors que plusieurs affirment que le tournant des années 2000 a entraîné une ère de postféminisme ; c'est-à-dire que, pour certaines et certains, le terme « féminisme » est devenu « flexible » (Gamble, 2001[1998] : 36) et signifie aujourd'hui la critique—plus inclusive et diversifiée—des systèmes de pouvoir et d'oppression, notamment face aux identités genrées, sexuées et raciales.

¹⁵¹ « *Wondaland, so my alias is Alice* » fait référence, d'abord à Wondaland, la compagnie de production de Monáe. Ensuite, Alice est le nom du personnage qu'a joué Monáe dans l'épisode « Autofac » de la série de science-fiction d'anthologie *Electric Dreams* (créée par Ronald D. Moore et Michael Dinner, 2018). Monáe mentionne également les films *Moonlight* (Barry Jenkins, 2016) et *Hidden Figures* (Theodore Melfi, 2016), deux films explorant la marginalisation des personnes noires—les personnes noires appartenant aux communautés LGBTQIA+ dans *Moonlight* et la reconnaissance scientifique de femmes noires dans *Hidden Figures*. Monáe tient un rôle dans les deux films.

¹⁵² « *I got away with murder, no scandal; cue the violins and the violas* » fait référence aux séries télévisées *How to Get Away with Murder* (2014-2020) et *Scandal* (2012-2018), deux séries créées par Shonda Rhimes, une productrice et auteure afro-américaine connue pour écrire des séries qui misent, tant dans les histoires racontées que dans le choix des actrices et acteurs principaux, sur la diversité des identités raciales, genrées et sexuées. La série *How to Get Away with Murder* est centrée autour d'une avocate en défense criminelle et professeure de droit d'une réputée université américaine, Annalise Keating ; un rôle qui a valu à son actrice, Viola Davis (dont le prénom est mentionné dans *Django Jane*), le prix de la meilleure actrice dans un premier rôle aux *Primetime Emmy Awards* de 2015. Avec ce prix, Davis est devenue la première femme noire à remporter un prix dans cette catégorie. L'actrice Kerry Washington a également reçu de nombreuses nominations et de nombreux prix pour son interprétation d'Olivia Pope, une conseillère en gestion de crise à la Maison Blanche, dans la série *Scandal*.

¹⁵³ Monáe inclut une mention du terme « *mansplaining* », soit la contraction entre les mots « *man* » (« homme ») et « *explaining* » (« expliquer »). Ayant pris forme dans les cercles Internet féministes, le terme a récemment—en 2018—fait son entrée dans le dictionnaire *Merriam-Webster* et signifie les moments durant lesquels un homme va couper à la parole à une femme (souvent) afin de lui expliquer un sujet qu'elle connaît ou dont elle est déjà une experte. Un exemple souvent utilisé pour illustrer ce qu'est le « *mansplaining* » est celui des menstruations, où un homme cisgenre—donc dans l'impossibilité biologique de faire l'expérience du cycle menstruel—va expliquer à une personne

[...]

*We gave you life, we gave you birth
 We gave you God, we have you Earth
 We fem the future, don't make it worse
 You want the world? Well, what's it worth?
 Emoticons, Decepticons, and Autobots
 Who twist the plot?
 Who shot the sheriff, then fled to Paris
 In the darkest hour, spoke truth to power?
 Made a fandroid outta yo' girlfriend
 Let's get caught downtown in the whirlwind
 And paint the city pink, paint the city pink
 And tuck the pearls in, just in case the world ends*

[...]

** move back, take a seat, you were not involved
 And hit the mute button
 Let the vagina have a monologue
 Mansplaining, I fold 'em like origami
 What's a wave, baby? This is a tsunami
 For the culture, I kamikaze
 I put my life on a life line
 If she the G.O.A.T now, would anybody doubt it?
 If she the G.O.A.T now, would anybody doubt it?
 Do anybody got it? Do anybody got it?
 I say anybody got it?*

qui a un cycle menstruel ce que sont les menstruations ou comment utiliser certains produits d'hygiène menstruelle (par exemple, les tampons, la coupe menstruelle ou les serviettes hygiéniques), sans tenir compte du fait que la personne concernée connaît le sujet certainement mieux que lui. Le terme est depuis devenu significatif du fait que, au sein du système patriarcal, l'expertise et la parole des femmes ne sont souvent pas reconnues.

Les paroles de *Django Jane* sont évocatrices d'un engagement féministe ; ceci dit, c'est dans la construction visuelle du vidéoclip que Monáe convie ses spectatrices et spectateurs à une expérience féministe qui se place au centre de la phénoménologie queer théorisée par Katharina Lindner (2012, 2017). Le vidéoclip débute sur une image d'une immense porte en bois fermée s'ouvrant pour laisser entrer la caméra dans une pièce sombre, à la lumière tamisée. Donnant l'impression d'une caméra subjective, la caméra adopte le regard de la spectatrice ou du spectateur. Lorsque la caméra se déplace à l'intérieur de la pièce sombre, cela force la spectatrice ou le spectateur à ressentir un effet qui donne l'impression qu'elle ou il se déplace également dans la pièce. La caméra avance lentement, jusqu'à se placer directement devant Janelle Monáe, assise au centre de l'image, vêtue d'un complet fuchsia éclatant qui contraste avec la noirceur de la pièce. La caméra poursuit un traveling avant qui agrandit l'image sur Monáe et accentue la place centrale qu'il prend dans celle-ci et l'impose comme focus central. Il s'agit d'un détail important, puisque, pour la majorité des plans du clip, Monáe est placée au centre de l'image (voir Figure 8.5).



Figure 8.3 Le premier plan de *Django Jane*, qui termine en cadrant Monáe au centre de l'image (00 :18 :51). Capture d'écran, Youtube.

Le plan suivant montre Monáe, toujours au centre de l'image, cette fois-ci assise sur un trône. La caméra placée en contre-plongée élève Monáe et force la spectatrice ou le spectateur à regarder vers le haut (voir Figure 8.6) ; conséquemment, elle ou il se trouve placé dans une position spatiale inférieure à Monáe, qui la ou le regarde de haut. De plus, la caméra impose aux spectatrices et spectateurs des mouvements de caméra qui reproduisent les mouvements corporels de Monáe : lorsqu'elle se penche, la caméra s'incline ; la caméra fait des mouvements saccadés et précipités qui imitent les mouvements de danse brusques de Monáe et des danseuses qui l'accompagnent ; ou

lorsque Monáe avance, la caméra recule (voir Figure 8.7). Les spectatrices ou spectateurs se retrouvent donc, de manière consciente ou non, à la merci des mouvements de Monáe qui prend le contrôle de l'image et, par le fait, de l'expérience à laquelle iel enjoint son spectatorat. Ce rapport entre la construction visuelle de *Django Jane* et les spectatrices et spectateurs qui regardent le vidéoclip est nécessaire à l'engagement féministe que provoque *Django Jane*, puisque celles et ceux-ci se retrouvent absorbés dans l'espace qu'est le vidéoclip. Dès lors, iels ne peuvent s'en extraire sans cesser le visionnement du vidéoclip et sont dès lors poussés à faire l'expérience de *Django Jane* du point de vue déterminé par Monáe elle-même.



Figure 8.5 Monáe assise au centre de l'image (00:18:59). Capture d'écran, Youtube.



Figure 8.4 L'angle de la caméra suit les mouvements de corps de Monáe et des danseuses qui l'accompagnent (00:19:27). Capture d'écran, Youtube.

Ce point de vue, Monáe semble s'en servir afin d'encourager un engagement qui force les spectatrices et spectateurs à prendre conscience de certains enjeux féministes et queer, notamment face à la passivité imposée aux femmes par le patriarcat et à la fluidité de la féminité et de toutes les identités genrées. Un premier exemple concerne directement la prise (ou non-prise) de parole des femmes et peut être lu comme une critique de la passivité dont les femmes, au sein du système patriarcal, sont assujetties. Vers la fin de la chanson, Monáe chante les paroles suivantes : « *And hit the mute button. Let the vagina have a monologue* » (00:21:05-00:21:07). Elle somme les personnes qui bénéficient du patriarcat et de la passivité des femmes (majoritairement, les hommes dits *normatifs*) à se « mettre sur muet », soit à garder le silence, et à laisser les femmes prendre la parole ou, comme elle le chante, à « laisser le vagin faire son monologue ». Au même moment, les spectatrices et spectateurs peuvent apercevoir, en plan large, Monáe, debout et toujours au centre de l'image, avec quatre danseuses de chacun de ses côtés. L'image se fige rapidement et, alors que les paroles « *let the vagina have a monologue* » sont prononcées, toutes les femmes à l'écran procèdent au même mouvement : elles portent leurs mains vers leur entre-jambe et, d'une certaine manière, bloquent l'accès à cette partie du corps (voir Figure 8.8).

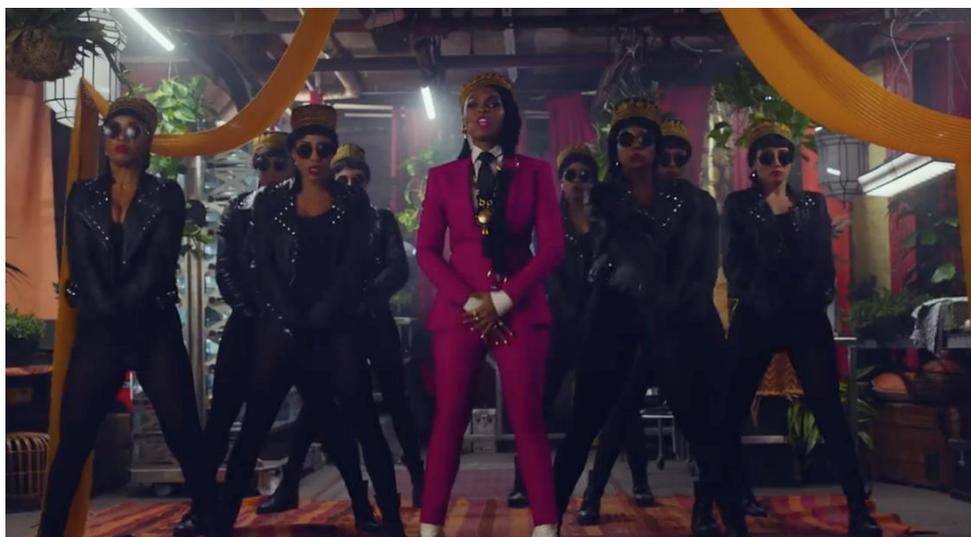


Figure 8.6 Construction visuelle lorsque Monáe chante : “*Let the vagina have its monologue*” (00:21:07). Capture d'écran, Youtube.

Cette position corporelle est significative, puisqu'elle invite de reconnaître que les femmes, au sein du système patriarcal, sont souvent tenues à un certain silence, ou autrement dit, que leur parole est souvent *bloquée*. En l'apposant au mouvement de mains de Monáe et ses danseuses,

« monologue » renvoie inévitablement au système patriarcal au sein duquel les hommes normatifs—blancs, cisgenres et hétérosexuels—ont historiquement eu l'exclusivité de la prise parole et donc, ont eu le privilège de *monologuer*. Or, en réclamant de laisser la place au « vagin » de faire son « monologue », Monáe encourage également ces mêmes hommes à plutôt se taire et à écouter les revendications que les femmes et autres personnes marginalisées au sein du système patriarcal font depuis des années, mais qui semblent passer sous silence. Le choix du mot « monologue » au même moment que le positionnement des mains possède donc une double interprétation. De plus, le fait d'employer les termes « vagin » et « monologue » renvoie à *The Vagina Monologues*, une pièce de théâtre écrite par l'auteure Eve Ensler en 1996 dans laquelle des femmes s'expriment, au moyen de courts monologues, sur différents sujets féministes, notamment en ce qui concerne la sexualité, le contrôle du corps féminin, de même que les enjeux entourant la diversité des identités genrées, sexuées et raciales. Comme c'est le cas pour *The Vagina Monologues*, Monáe, dans *Django Jane*, semble employer le mot « vagin » comme une figure d'analogie qui personnifie de manière générale les femmes, et non pas comme une façon de lier systématiquement la féminité aux parties génitales.

À ce sujet, Monáe exprime également, à travers *Django Jane*, la fluidité de la féminité et de toutes les identités genrées, ce qui concorde avec l'argument selon lequel le mot « vagin » est une analogie et donc, ne peut être compris comme une façon d'établir que l'identité genrée serait biologiquement déterminée. Un des exemples les plus évocateurs de cette fluidité défendue par Monáe est par ailleurs la phrase qui suit « *let the vagina have a monologue* » et l'image qui s'y rattache : Monáe chante « *mansplaining, I fold 'em like origami* » et, au même moyen, en plan moyen, la caméra avance et cadre le bas du corps nu de Monáe qui tient un miroir rond cachant son entre-jambe et dans lequel se reflète son visage. L'image est significative, puisqu'elle est une citation d'un film chilien, *A Fantastic Woman* (Sebastián Lelio, 2017) et d'un portrait de la photographe Armen Susan Ordjanian (1981) (voir Figure 8.9). *A Fantastic Woman*, qui a notamment remporté l'Oscar du meilleur film en langue étrangère en 2018, raconte l'histoire d'une femme transgenre, Marina (jouée par Daniela Vega) et des difficultés qu'elle rencontre, notamment face aux normes genrées et hétéronormatives qui perpétuent le lien entre l'identité de genre d'une personne et son anatomie.



Figure 8.7 Comparatif entre l'image tirée de *Django Jane* (00:29:09. Capture d'écran, Youtube) et celle tirée du film *A Fantastic Woman* (01:34:56. Capture d'écran, DVD).

Le plan de Marina, regardant le reflet de son visage dans un miroir rond cachant également ses parties génitales, rend compte de cette corrélation entre identité genrée et anatomie. D'une part, la décision de cadrer l'entre-jambe du personnage en gros plan, au centre de l'image renvoie inévitablement à l'importance que la société accorde à la biologie dans la détermination des identités genrées et rend compte des difficultés rencontrées par Marina à cause de son identité transgenre qui défie le déterminisme biologique présumée par l'hétéronormativité. D'autre part, le choix de placer le miroir de manière à cacher complètement l'entre-jambe du personnage fait en sorte que les parties génitales de Marina passent inaperçues, d'autant plus que le focus de l'image est mis sur son visage. De ce fait, la féminité de Marina est comprise par la manière dont elle se perçoit, et l'identité genrée est présentée comme quelque chose s'exprimant et se définissant selon la vision de la personne concernée. Le miroir, dans ce contexte, figure l'identité genrée : elle n'est pas biologiquement déterminée, mais est plutôt le reflet de la manière dont une personne se perçoit. En se réappropriant cette image du film *A Fantastic Woman*, Janelle Monáe s'inscrit donc dans cette position qui voit les identités genrées comme étant subjectives, multiples et singulières. Qui plus est, les paroles qui accompagnent l'image peuvent être lues comme une critique des normes patriarcales et hétéronormatives qui régissent la construction et la compréhension des identités genrées. En effet, la phrase débute par l'emploi du terme « *mansplaining* ». Dans le contexte de la chanson et de la citation empruntée à *A Fantastic Woman*, il est possible de faire un lien entre le terme « *mansplaining* » et les situations dans lesquelles des personnes cisgenres se permettent de commenter sur les manières dont l'identité genrée devrait se définir, sans tenir compte des impacts qu'un tel discours peut avoir sur les personnes non-binaires, transgenres ou à l'identité genrée fluide. L'ajout de « *I fold 'em like origami* » (« je les plie comme de l'origami ») peut par ailleurs être interprété comme un moyen pour Monáe d'affirmer son opposition face aux normes

patriarcales et hétéronormatives, en mentionnant qu’au lieu de se plier (« *fold* ») à ces normes, elle les plie plutôt comme une feuille de papier.

L’analyse détaillée du vidéoclip de *Django Jane* permet de comprendre un peu mieux l’importance que peut prendre une notion comme la phénoménologie queer dans l’analyse de l’œuvre *Dirty Computer*. Les paroles de la chanson *Django Jane* et le vidéoclip associé rendent compte de ce lien entre la phénoménologie et l’expérience cinématographique, soit qu’une spectatrice ou un spectateur de film ne peut jamais complètement prendre ses distances avec le film et, qu’au moyen des différents éléments d’un film, elle ou il devient une partie prenante du film. Plus précisément, et comme le soutient Katharina Lindner dans sa conceptualisation de la phénoménologie queer, c’est cette compréhension de l’expérience cinématographique qui permet de considérer le cinéma—ou les images en mouvement—comme un moyen d’encourager les spectatrices et spectateurs à prendre part à une forme d’engagement qui puisse être féministe et queer. Dans *Django Jane*, la présence d’une caméra subjective, les mouvements et différents plans de caméra, le cadrage de/sur Janelle Monáe, la couleur de son habillement, de même que les mouvements des personnes à l’écran (de Monáe elle-même et des danseuses qui l’accompagnent) sont les moyens employés afin de *convier* les spectatrices et spectateurs à intégrer l’espace qu’est le vidéoclip de *Django Jane*. De plus, ces éléments permettent d’appuyer les paroles de la chanson et d’enrichir les revendications introduites dans la chanson. Comme il sera développé dans les pages suivantes, cette forme d’engagement féministe et queer à laquelle Janelle Monáe convoque ses spectatrices et spectateurs contribue à la réappropriation dont iel procède de l’espace générique qu’est la science-fiction.

8.3.3 La phénoménologie queer et la visibilité de l’espace (hétéro)normatif

Lindner, dans sa formulation de la phénoménologie queer, considère que le cinéma permet de rendre visibles certaines normes et pratiques normatives qui, justement parce qu’elles sont normatives, passent souvent inaperçues et sont donc considérées comme invisibles (67). Lindner se penche précisément sur la « transparence » de l’hétéronormativité, et il faut reconnaître que, généralement, les identités normatives, qu’elles soient genrées, sexuées ou raciales, sont construites comme étant également *transparentes*, invisibles ou « naturelles » ; c’est-à-dire, qu’elles sont

construites comme la norme et que, conséquemment, il s'est socialement, culturellement et historiquement constitué l'idée selon laquelle les définir n'est pas une nécessité. Comme l'affirme Jessica Lindiwe Draper, l'identité blanche (par exemple) a socialement, culturellement et historiquement été placée comme perspective de base, à partir de laquelle définir et catégoriser les *autres* identités raciales ; de ce fait, il s'est établi une pratique à travers laquelle les spécificités de l'identité blanche, puisqu'elle sert de point de départ, ne sont pas marquées (« *unmarked* ») et ne sont pas nommées (« *unnamed* ») (2015 : 52). À l'inverse, les identités qui sont perçues comme étant non-normatives sont marquées et nommées. *Dirty Computer*, de par le choix de ses actrices et acteurs, rend les identités raciales visibles : les trois personnages auxquels Jane est confrontée (les deux hommes en charge d'effacer ses souvenirs et Mother Victoria) sont toutes des personnes blanches. Le visage de Mother Victoria est peu montré et demeure souvent caché sous un imposant masque doré ; or, Mother Victoria est, comme les deux hommes qui effacent les souvenirs de Jane, une personne blanche. Il s'agit-là d'un détail important à noter, puisque Jane, une personne noire, se trouve, pour l'entièreté du film, à la merci de ses trois personnages blancs, ce qui ne fait qu'accentuer la marginalisation qu'elle se voit imposer. Cela renforce également la séparation qui existe entre Jane, l'Autre « *dirty* », queer et noire, et ces personnages hétéronormatifs et blancs, dont le rôle est de maintenir la stabilité de l'humanité normative et décente, donc « *clean* ». En opposant le personnage de Jane aux personnes en charge du processus de purification, l'identité blanche de ces derniers devient conséquemment évidente et, de surcroît, visible. Plus encore, c'est non seulement leur identité raciale qui est présentée, mais également la position que ces personnages occupent : en plaçant ces personnages dans une position de contrôle et d'autorité, *Dirty Computer* rend visible et explicite la position de privilège et de pouvoir qu'occupent les individus normatifs—soit, les individus blancs et hétéronormatifs. Ainsi, *Dirty Computer* joue sur les oppositions binaires à partir desquelles se sont également construits des systèmes de pouvoir et de marginalisation (voir Figure 8.10) :

<p>Mother Victoria et les deux hommes en charge d'effacer les souvenirs de Jane :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Êtres humains • Personnes blanches • Personnes vraisemblablement hétéronormatives • Qualifiés de « <i>clean</i> », donc perçus comme des humains « décents » • Représentent le « soi » • Occupent une position de privilège et de pouvoir 	<p>Jane :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Considérée comme n'étant pas tout à fait humaine • Femme noire • Personne queer • Qualifiée de « <i>dirty</i> » et doit donc passer à travers un processus de purification et de nettoyage • Représente l'« Autre » • Est placée dans une position de marginalisation et d'oppression
--	--

Figure 8.8 Comparatif des oppositions binaires dans *Dirty Computer*.

Dans son rapport à l'hétéronormativité, Monáe semble mettre de l'avant cette idée que l'hétéronormativité puisse être une expérience « transparente », renvoyant ainsi à concevoir l'hétéronormativité comme un système hégémonique construisant les identités normatives—ici, en regard aux identités genrées, sexuées et sexuelles—comme *de facto* et qu'il devient, dès lors, non-nécessaires de préciser. Autrement dit, si chaque individu est, d'abord, perçu comme hétéronormatif, cela revient à considérer l'hétéronormativité comme une expérience invisible et donc, « transparente ». En suivant l'argumentaire de Lindner concernant la phénoménologie queer, il est possible de rendre compte que le cinéma—particulièrement, *mainstream*—existe au sein de ce système hégémonique, et que les histoires et personnages que les films présentent souscrivent à l'invisibilité et la transparence de l'hétéronormativité : les films participent à une réinscription performative de pratiques normatives en regard aux identités genrées, sexuées et sexuelles. L'« hégémonie hétérosexuelle » (Butler, 1990) peut d'ailleurs être utile afin d'examiner l'expérience cinématographique, et comment le genre de la science-fiction et un film comme *Dirty Computer* peuvent rendre compte de ceci.

À ce sujet, Veronica Hollinger (1999) affirme que l'hétéronormativité s'est effectivement intégrée au genre de la science-fiction comme étant l'identité *par défaut* des personnages. Bien qu'elle n'emploie pas le terme « transparent » comme Lindner, Hollinger précise tout de même que l'hétéronormativité est perçue comme étant « naturelle » et « universelle ». La science-fiction s'est circonscrite comme un genre « manifestation hétéro » (« *overwhelmingly straight* ») (s.p.) ; une affirmation que d'autres appuient, notamment Josefine Wälivaara. Selon elle, le genre de la science-fiction s'est historiquement distancé de la complexité et de la multiplicité des identités

genrées et sexuées, préférant s'en tenir à des récits et des personnages ne s'opposant pas aux normes hétéronormatives dominantes (2016). Ainsi, il est possible d'affirmer que la science-fiction est non seulement un espace générique, mais un espace générique hétéronormatif. La phénoménologie queer, ici, permet donc d'approfondir l'analyse selon laquelle *Dirty Computer* rend visible l'espace—générique et narratif—hétéronormatif dans lequel il se situe et construit une forme d'engagement féministe et queer.

Il importe de considérer le rapport qui s'inscrit entre l'*effacement* de la mémoire des personnages de *Dirty Computer* et l'invisibilité de l'hétéronormativité. L'hétéronormativité se forge comme étant, d'une part, l'adoption et la transmission de normes en regard des identités genrées, sexuées et sexuelles et, d'une autre part, comme étant la présomption que les identités genrées, sexuées et sexuelles de chaque individu concordent avec la norme de l'hétérosexualité ; cela écarte la possibilité que les identités genrées, sexuées et sexuelles puissent être fluides, multiples et complexes. L'*effacement* de la mémoire des personnages de *Dirty Computer* les assimile, de force, à un système dans lequel les identités genrées, sexuées et sexuelles ne peuvent être multiples, mais sont plutôt identifiées comme étant délimitées par une norme unique, *invisible*—représentée, dans *Dirty Computer*, par le gaz que les personnages capturés doivent respirer afin d'entamer l'effacement de leurs souvenirs. Qui plus est, l'esthétique que prend *Dirty Computer* renvoie également à cette notion de l'invisibilité de l'hétéronormativité, tout particulièrement dans l'opposition visuelle qui se présente entre les scènes durant lesquelles les souvenirs de Jane sont effacés et les scènes (vidéoclips) qui montrent ses souvenirs. Le programme se déroule dans un immense entrepôt aux couleurs ternes : les murs et le sol sont d'une couleur gris métallique et la lumière ambiante est artificielle—elle ne provient que d'immenses néons qui donnent à la lumière une allure bleu froid et maussade, rappelant des salles opératoires lugubres. Les lieux prennent une apparence *décolorée* ne pouvant que correspondre à l'invisibilité ou la *transparence* de l'hétéronormativité. Les personnages qui circulent à l'intérieur de l'endroit sont par ailleurs tous vêtus de blanc—certains sont vêtus de chemises blanches, alors que d'autres portent des habits ajustés au corps, mais tout de même blancs—et portent un imposant masque doré recouvrant, à l'exception de leurs yeux, leur visage et leurs cheveux et empêchant ainsi de les identifier personnellement. Même les plans de caméra mettent ceci de l'avant : ils sont cadrés de manière à suivre les lignes des murs, du sol et des néons linéaires fixés au sol, aux murs et au plafond,

découpant le décor et insufflant à l'image une atmosphère claustrophobique. Ce cadrage donne également l'impression de limiter les mouvements des personnages qui y circulent et de les enfermer dans cet environnement.



Figure 8.9 Le premier plan dans lequel le personnage de Jane est reconnaissable (00:01:39). Capture d'écran, Youtube.

Le premier plan dans lequel le personnage de Jane est visible et reconnaissable¹⁵⁴ est par ailleurs frappant (voir Figure 8.11) : en plan large, Jane est montrée, couchée sur ce qui a l'apparence d'une civière flottant dans les airs, dans une immense pièce fermée, sans fenêtre. Au plafond, un énorme néon en forme ovale projette une lumière froide et bleutée sur la pièce dont les murs et le sol sont de la même couleur. En *traveling* avant, la caméra se rapproche et, en même temps que les personnages *superflus* de la scène quittent, cadre et oppose les deux personnages restant au centre de l'image : à la gauche se trouve Mother Victoria et, à la droite, Jane. Mother Victoria est debout et se tient droite, mais son arrivée dans la scène s'est faite par la marche, ce qui soutient qu'elle détient la possibilité de se déplacer, d'être mobile. À l'inverse, Jane est couchée à plat, attachée, ce

¹⁵⁴ Jane apparaît à l'écran dans les quelques plans qui précèdent celui-ci, mais il n'y a que des parties de son corps qui sont montrées à l'écran. Un premier plan montre une personne, couchée et transportée par quatre autres individus, dont les spectatrices et spectateurs ne peuvent voir que les pieds ; ensuite, un gros plan d'une main ; puis, un gros plan sur un de ses poignets, sur lequel il est possible de voir un tattoo ; finalement, en plan plus éloigné est présenté le corps de la personne couchée sur la civière, mais sa tête est cachée par le corps d'une des personnes transportant la civière et n'est cependant pas visible. À cet instant, il n'est donc pas possible de déterminer que la personne couchée est Jane, et si elle est morte ou vivante.

qui lui impose d'être fixe, immobile et sans mouvement possible. Ces deux personnages sont en opposition : Mother Victoria, verticale et droite, est la porte-étendard du système hétéronormatif qui régit la société dans laquelle les personnages de *Dirty Computer* évoluent, et elle participe à maintenir son caractère normatif et hégémonique ; à l'inverse, Jane est horizontale et couchée. En tant que personne queer forcée de participer à l'effacement de ses souvenirs, elle représente celles et ceux qui sont perçus comme non-normatifs et existant à l'extérieur des normes hétéronormatives. Alors que le nettoyage de Jane doit s'entamer, Mother Victoria force Jane à répéter : « *I am ready to be cleaned* » (« je suis prête à être nettoyée »). Ceci accentue davantage l'opposition entre les deux personnages : Mother Victoria, en tant que personnage mobile, en position de pouvoir et forçant Jane à répéter ces paroles, est active ; Jane, à l'inverse, en tant que personnage immobile et forcée de répéter les paroles prononcées par Mother Victoria, est présentée comme passive. De plus, Mother Victoria et Jane sont séparées, dans l'image, par une imposante vitre qui se trouve à l'arrière de la pièce et derrière laquelle se trouvent les deux hommes qui auront la tâche d'effacer la mémoire de Jane. La place centrale que prend la fenêtre dans l'image est indicative de l'opposition entre les personnages de Mother Victoria et Jane : seule la réussite de l'effacement de la mémoire de Jane et donc, de ses désirs queer, la rangera du côté de Mother Victoria—du côté de l'hétéronormativité. D'ailleurs, les deux hommes qui se trouvent de l'autre côté de la vitre sont, et demeureront pour la durée totale du film, assis à leur bureau, dans cet espace fermé, ce qui leur confèrent une immobilité significative. Même s'ils ont la capacité d'appuyer sur les commandes qui permettent l'effacement des souvenirs de Jane et qu'ils ne sont donc pas complètement immobiles et passifs, ces personnages répondent aux ordres sans nécessairement les remettre en question et ne font pas usage de leur capacité à agir de manière à résister au système hétéronormatif qui impose un *nettoyage* à Jane ; ils participent de manière somme toute passive au maintien du système normatif.

Si le décor de l'entrepôt dans lequel se déroule ce processus de *nettoyage* est terne et aseptisé, c'est tout l'inverse pour les souvenirs de Jane, dont l'esthétique est colorée et éclatante. De plus, dans chacun des souvenirs, Jane chante et est en contrôle de sa parole—s'opposant au fait que, lors de son *nettoyage*, elle répète. De plus, alors que le système hétéronormatif imposé à Jane et aux autres personnages est visuellement établi comme monochrome, ses souvenirs—dans lequel elle exprime son identité et ses désirs queer—inspirent par la couleur la reconnaissance de la fluidité, la diversité

et la multiplicité des identités queer (voir Figure 8.12). L'esthétique du film importe, puisqu'elle établit de manière visuelle et sonore les positions de pouvoir et d'oppression qu'occupent les personnages.



Figure 8.10 Exemples des images colorées des souvenirs de Jane, qui contrastent avec l'entrepôt gris dans lequel est amenée Jane (00:06:42 et 00:08:47) . Captures d'écran, Youtube.

Le contraste s'impose également dans la mobilité et les mouvements des personnages, précisément pour les personnages (dont Jane) capturés et forcés d'entamer le processus de nettoyage. Les souvenirs de Jane prennent la forme de vidéoclip, dans lesquels les personnages chantent, dansent, jouent de la musique et bougent allègrement. Ce n'est pas un détail banal, puisque, comme le précise Katharina Lindner, le corps est la partie prenante de l'expérience incarnée et « nous offre, littéralement, un 'point de vue' » (2017 : 156 ; traduction libre¹⁵⁵). Les corps non-normatifs (qu'ils

¹⁵⁵ Citation originale : “[...] *the body, literally, provides us with a 'point of view', and perception involves a 'turning toward' certain object and others.*”

soient queer, féminins, racisés, etc.) existent dans un espace normatif, délimité par des normes qui leur imposent donc l'expérience d'un système normatif (hétéronormatif, patriarcal, raciste, colonial, etc.) ; autrement dit, l'expérience vécue est normative, avançant qu'il existe une expérience *particulière* se présentant comme *de facto*, de surcroît, comme étant occidentale, blanche, masculine, cisgenre, hétérosexuelle, etc. Les corps existant au sein de ces identités normatives sont ainsi perçus comme *naturels*, et c'est dans cette appréhension qu'il est possible de comprendre que l'existence, donc, de corps non-normatifs met de l'avant et rend visible la naturalisation de l'expérience normative. Pour Lindner, ces corps « rendent *étranges* » (« *make strange* ») l'absolutisme et la naturalisation de la normativité, et ce qu'elle conçoit comme phénoménologie queer permet de rendre compte « des manières dont ces corps prennent forme et sont dirigés par comment ils prennent de l'espace et agrandissent l'espace, et comment, également, les espaces prennent forme selon la direction et les orientations des corps qui l'occupent » (156 ; traduction libre¹⁵⁶). L'existence de corps non-normatifs au sein d'espaces normatifs rend ainsi ces espaces *visibles* et appréhensibles et, conséquemment, les normes qui les forgent, étranges. Lindner considère que les œuvres audiovisuelles dans lesquelles le corps est présenté en mouvements—soit, la danse, l'activité physique, le combat, etc.—peuvent revendiquer un engagement féministe et queer. Elle explique :

Cette manière de *rendre visible* and *saisissable* ce qui est normalement transparent est, ou peut être, exacerbée dans le contexte des incarnations cinématographiques en regard aux identités genrées et queer—tout particulièrement en relation aux performances corporelles, comme le sport ou la danse qui sont, pour commencer, des performances hautement genrées et qui affichent certaines pratiques incarnées de manière spectaculaire. (2017 : 67 ; traduction libre¹⁵⁷ ; emphases de moi-même)

¹⁵⁶ Citation originale : “A phenomenology of queer embodiments thus points out to the ways in which sexualized and radicalized bodies are shaped and directed by how they take up/extend space, and, conversely, to the ways in which spaces are shaped by the direction and orientations of the bodies within it.”

¹⁵⁷ Citation originale : “This making visible and graspable of what is normally transparent is, or can be, heightened in the context of cinematic incarnations of gender and queerness—especially in relation to bodily performances such as sport or dance that are highly gendered to being with and that put processes of embodiment on spectacular display.”

Dans ce contexte-ci, les vidéoclips comme moyen de mettre en images les souvenirs de Jane deviennent un élément d'analyse intéressant, et tout particulièrement par rapport à la phénoménologie queer telle qu'appréhendée par Lindner. Plus précisément, je souhaite m'attarder à un vidéoclip : celui de la chanson *Pynk*, dans lequel Janelle Monáe se réfère à l'anatomie féminine comme allégorie de l'expression de genre¹⁵⁸. En plan large, sept femmes noires (Janelle Monáe au centre et trois danseuses à chacun de ses côtés) dansent au milieu d'un désert dont les rochers sont de couleur rose (voir Figure 8.13). Elles sont vêtues d'un maillot rose, dont la partie qui couvre le haut du corps est la même pour toutes. La partie aux jambes change pour chacune d'elles : certaines ne portent rien qui recouvre leurs jambes et d'autres portent des pantalons, d'un rose clair vers l'extérieur et d'un rose plus foncé vers l'intérieur des jambes, et dont les pattes sont, selon la personne qui le porte, plus ou moins larges.



Figure 8.11 Image tirée de *Pynk* qui montre les costumes que portent Monáe et les danseuses qui l'accompagnent (00:24:12). Capture d'écran, Youtube.

Vantant les mérites de la couleur rose, les paroles de la chanson vont comme suit :

¹⁵⁸ Dans le sens d'« identité genrée ».

Pink like the inside of your, baby
Pink behind all of the doors, crazy
Pink like the tongue that goes down, maybe
Pink like the paradise found
Pink when you're blushing inside, baby
Pink is the truth you can't hide, maybe
Pink like the folds of your brain, crazy
Pink as we all go insane
 [...]

Pink like the lips around your, maybe
Pink like the skin that's under, baby
Pink where it's deepest inside, crazy
Pink beyond the forest and thighs
Pink like the secrets you hide, maybe
Pink like the lid of your eye, baby
Pink is where all of it starts, crazy
Pink like the halls of your heart
 [...]

Pink like the inside of your, baby (we're all just pink)
Pink like the walls and the doors, maybe (deep inside, we're all just pink)
Pink like your fingers in my, maybe
Pink is the truth you can't hide
Pink like your tongue going round, baby
Pink like the sun going down, maybe
Pink like the holes in your heart, baby
Pink is my favourite part

À la première lecture, il est évident que la chanson réfère de manière plus ou moins explicite aux parties génitales féminines : la couleur rose suppose la couleur de la chair ; le modèle et la forme des pantalons portés par certaines des danseuses ressemblent aux lèvres de cette partie précise du corps ; et certaines des paroles de la chanson font directement référence à la relation entre corps et sexualité. Une analyse plus poussée de ce souvenir/vidéoclip permet de constater que Monáe y exprime la fluidité de la féminité et, plus largement, des identités genrées. La décision de faire porter ou non des pantalons à la forme vulvaire aux danseuses est indicative de la construction sociale des identités de genre¹⁵⁹, soit que les identités genrées ne sont pas déterminées par le corps d'une personne ; plutôt, l'identité genrée est une construction à laquelle une personne peut, ou non, adhérer, et ce, indépendamment de son corps—et de ses organes génitaux. De même, le choix, dans

¹⁵⁹ Voir section 4.2.3 « Genre ».

les paroles de la chanson, de faire abstraction de certains mots peut également être lu selon cette même idée : l'organe féminin n'est jamais explicitement mentionné et est, au contraire, plutôt insinué. Par exemple, « rose comme l'intérieur de ton... » (« *Pink like the inside of your* »), « rose comme les lèvres autour de... » (« *Pink like the lips around your* »), « rose comme la peau sous... » (« *Pink like the skin that's under* »), « rose comme tes doigts à l'intérieur de mon... » (« *Pink like your fingers in my* »). Ceci pourrait effectivement être lu comme un choix permettant à la chanson d'être jouée dans des réseaux de grande écoute, sans contrainte concernant la nature explicite des paroles, mais il semble que le rapprochement entre les paroles de la chanson et l'esthétique du vidéoclip permet de constater que la décision subtile d'écarter certains mots appuie ici la fluidité de la féminité et l'idée que l'organe féminin n'est pas nécessaire à l'expression de la féminité.

Les mouvements de danse y sont également révélateurs, puisque, même s'ils sont relativement simples, ils demeurent significatifs : debout, les danseuses baissent leur corps vers le sol et écartent largement les jambes, et, avec leurs mains, font des mouvements qui pointent vers l'aine, imposant comme focus de l'image cette partie du corps. La danse est un processus incarné qui, selon Lindner, « est largement institutionnalisé, commercialisé et structuré de manière rigide selon des identités genrées, sexuées, raciales et de classes sociales » (2017 : 78 ; traduction libre¹⁶⁰). Ainsi, les corps habitent des structures identitaires normatives au sein desquelles leurs mouvements y sont limités et, même, jugés, et il existe des implications affectives aux corps et à leurs mouvements qui renforcent ces structures. Lindner mentionne à ce sujet l'exemple des stéréotypes patriarcaux et phallogocentriques qui ont déterminé les manières de « lire » (« *read* ») un corps dansant, notamment un corps jugé féminin qui sera perçu comme davantage faible ou frêle et qui sera érotisé et/ou objectivé (79). La danse s'inscrit dans cette compréhension des corps et de leurs mouvements, et les corps qui dansent dans le souvenir/vidéoclip *Pynk* sont une performance corporelle invitant les spectatrices et spectateurs à réfléchir à ces structures, notamment en mettant de l'avant des corps noirs et féminins qui défient l'objectification patriarcale et coloniale et qui sont en contrôle de leurs mouvements.

¹⁶⁰ Citation originale : “*Dance is widely institutionalised, commercialised and rigidly structured along the lines of gender, sexuality, race and class.*”

D'autant plus que *Pynk* est une performance narrative, esthétique et corporelle qui encourage un engagement corporel avec l'identité de genre et dans lequel Monáe revendique une critique de la construction sociale de la relation entre corps, mouvements, genre¹⁶¹ et sexualité, notamment en utilisant la danse afin d'exprimer que les identités genrées—particulièrement ici, la féminité—sont en constant mouvement. En suivant la notion de la performativité de Judith Butler¹⁶²—selon laquelle l'identité de genre est le résultat d'une répétition d'actes performatifs genrés—les mouvements de danse, dans *Pynk*, se présentent pour ainsi dire comme une figuration quasi-littérale de la performance genrée qui, de surcroît, défie les normes sociales hétéronormatives régissant la fluidité des corps et des expressions genrées et sexuées. En tant que souvenir de Jane, *Pynk* invite également les spectatrices et spectateurs à reconnaître davantage la relation romantique de Jane et Zen. En effet, Zen—qui se retrouve dans pratiquement tous les souvenirs de Jane—y apparaît, la tête placée entre les jambes de Jane et donc dans l'espace permis par les pantalons que porte Jane (voir Figure 8.14).



Figure 8.12 La tête de Zen, placée entre les jambes de Jane (00:24:32). Capture d'écran, Youtube.

De cette manière, *Pynk* présente des corps qui existent—bougent, dansent, chantent et occupent l'espace—afin d'exprimer des *oppositions* face au système hétéronormatif en place, et l'apparition

¹⁶¹ Au sens d'« identité genrée ».

¹⁶² Voir section 4.2.3 « Genre ».

de la tête de Zen entre les jambes de Jane peut symboliser la relation qui unit ces deux personnages. *Dirty Computer*—plus précisément, *Pynk*—présente des corps et des identités queer qui, dans leur construction audible, visuelle et narrative, engage à une forme d’engagement oppositionnel—féministe et queer.

8.4 Conclusion du chapitre

La fluidité des expressions genrées et sexuées devient un leitmotiv dans *Dirty Computer*, tant au niveau de sa narration que dans sa forme esthétique, ce qui par ailleurs participe à faire de l’espace-image de *Dirty Computer* un espace queer. L’image cinématographique, telle que présentée dans le chapitre IV, peut être vue comme un espace « générateur d’une forme narrative productrice de sens » (Lambert, 1998 : 111) et, surtout, comme un espace « chargé d’histoire » (Bouilly, 2005 : 137). En effet, l’espace cinématographique s’est historiquement et culturellement façonné comme majoritairement patriarcal et hétéronormatif, et les images construites au sein de cet espace ont souvent renforcé les normes et pratiques patriarcales et hétéronormatives. À l’inverse, la facture esthétique et la construction narrative de *Dirty Computer* en regard aux identités genrées et sexuées participent à une réappropriation de l’espace normatif.

Dès lors, il semble possible d’approcher *Dirty Computer* en tant qu’expérience oppositionnelle qui invite son spectatort à intégrer un espace subversif *devenu queer*, notamment au moyen d’images visuelles confrontant les spectatrices et spectateurs à des réalités qui divergent de la conformité hégémonique—présentée, par exemple, dans le cinéma de science-fiction *mainstream*, lequel a en effet typiquement et conventionnellement été appréhendé comme un espace générique normatif, délimité par des systèmes de valeur patriarcale et hétéronormative. Or, comme le démontre *Dirty Computer*, la science-fiction peut également être un genre à partir duquel mettre en images et en récit des représentations corporelles, genrées et sexuées subversives, notamment parce que la qualité spéculative—et imaginative—de la science-fiction se prête aux réflexions concernant les conditions normatives de l’*humain*. La science-fiction est alors susceptible de présenter des identités et désirs queer qui peuvent exister—et existent—en dehors de l’hétéronormativité ; ce genre peut engendrer de nouvelles possibilités à travers lesquelles (re)considérer la fluidité et la multiplicité des identités queer (Clarke, 2013 ; Lothian, 2014 ; Strother, 2017). Dans *Dirty*

Computer, la science-fiction devient donc un outil oppositionnel, dont les conventions sont mobilisées afin de faire émerger des représentations plus inclusives en regard à la construction des identités genrées et sexuées et encourager des remises en question.

CHAPITRE 9

CES FUTURS DU PASSÉ, OU COMMENT SE RÉAPPROPRIER L'HISTOIRE PAR LA SCIENCE-FICTION : LES CAS DE *AFRONAUTS* ET DE *BLACK PANTHER*

[...] to give humanness a different future, itself historically chartered by that past.
—Sylvia Wynter

No, I think the future of humanity will be like the past, we'll do what we've always done and there will still be human beings. Granted, there will always be people doing something different and there are a lot of possibilities.
—Octavia Butler

Les trois chapitres précédents, dans lesquels ont été analysés les films *Pumzi* (Wanuri Kahiu, 2009), *Battledream Chronicle* (Alain Bidard, 2015) et *Dirty Computer* (Janelle Monáe, 2018), ont mis de l'avant une des caractéristiques narratives du genre de la science-fiction : la construction de l'altérité. Dans ces trois films analysés, certaines conventions science-fictionnelles sont en effet mobilisées de manière à remettre en question les structures de pouvoir et de marginalisation à travers lesquelles certains individus—aux identités genrées, sexuées et/ou raciales dites *non-normatives*—se retrouvent construits en tant qu'*autres*. C'est le cas dans la façon dont *Pumzi* propose un récit post-apocalyptique écoféministe au sein duquel réfléchir aux connexions pouvant exister quant aux impacts des systèmes comme le patriarcat et le colonialisme sur les femmes, principalement les femmes africaines, et la nature ; ou dans la manière dont les codes de la science-fiction cyberpunk servent à imaginer, dans *Battledream Chronicle*, la déshumanisation des personnes issues de territoires colonisés ; ou dans l'utilisation, dans *Dirty Computer*, de la figure cyborg comme une allégorie de l'altérité queer.

Or, le genre de la science-fiction—cinématographique et autre—s'est également défini par sa qualité *futuriste* (Alonso, 2013 ; Csicsery-Ronay Jr, 2008 ; Hurley, 2008), où le futur tient à la fois une valeur narrative, esthétique et symbolique. En effet, comme plusieurs l'ont noté, le futur est une manière dans la science-fiction d'appréhender certains enjeux passés ou actuels (Alonso, 2013 ; Csicsery-Ronay Jr, 2008). Cependant, par la portée globale et hégémonique du cinéma de science-fiction *mainstream* hollywoodien, il s'est généré avec les années une vision somme toute monolithique du futur, dans lequel les structures de pouvoir patriarcal, raciste, hétéronormatif et/ou

colonial demeurent intactes (Bachran, 2016 ; Barnes, 2008 ; Barr, 2008 ; Grewell, 2001 ; Hanchey, 2020b ; Hardy, 2015 ; Kim, 2017 ; Morrison, 2017 ; Nyong'o, 2019). Par ailleurs, comme le futur science-fictionnel est, en réalité, à propos du passé et/ou du présent, il faut également rendre compte de l'importance qu'y prend la construction de l'Histoire¹⁶³. En effet, le futur science-fictionnel se construit inévitablement sur les bases d'un passé—ou d'une vision du passé—tout autant monolithique au travers duquel les systèmes de pouvoir et de marginalisation ne sont que très rarement questionnés.

L'un des objectifs de l'Afrofuturisme est d'ailleurs de remettre en cause l'homogénéité du futur science-fictionnel, en intégrant des perspectives noires à sa construction et en questionnant l'Histoire—ou la vision monolithique et *mainstream* de l'Histoire—à partir de laquelle s'est *historiquement* forgé ce futur science-fictionnel *mainstream*. Dans le chapitre présent, je mets en relation deux films dans lesquels la science-fiction sert à une *réinterprétation* de faits historiques réels : le film étatsunien Marvel *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018) imagine un univers dans lequel un pays fictif de l'Afrique de l'Est a réussi à échapper à la colonisation européenne, et le court métrage américano-ghanéen *Afronauts* (Frances Bodomo, 2014) réimagine un passé dans lequel la Zambie participe à la course pour la conquête de l'espace. Je commence en présentant ces deux films, de même que les contextes historiques dans lesquels ils s'inscrivent, et j'observe que *Black Panther* et *Afronauts* participent à faire reconnaître qu'il est possible de concevoir l'Histoire en dehors de sa construction normative et hégémonique permettant une réappropriation de l'Histoire. Puis, je m'intéresse tout particulièrement aux personnages féminins des deux films : en m'appuyant sur la pensée concernant « l'«autre» langue des femmes » de Léonora Miano (2021), j'établis qu'en réinterprétant l'Histoire, *Black Panther* et *Afronauts* proposent des univers futuristes au sein desquels la passivité que le colonialisme, le patriarcat, de même que le cinéma de science-fiction ont historiquement imposée aux femmes africaines est critiqué et dans lesquels elles retrouvent des formes d'agentivité précoloniales et sont placées dans des positions de pouvoir.

¹⁶³ Au sens d'« historique ».

9.1 Présentation des films

9.1.1 *Black Panther* : contextualisation et résumé

Black Panther (Ryan Coogler, 2018) est un film de superhéros des studios Marvel, une compagnie de production cinématographique hollywoodienne reconnue pour ses adaptations cinématographiques des bandes dessinées de superhéros de l'éditeur Marvel—par exemple, la série de films *The Avengers* qui suit les aventures de certains des plus importants superhéros Marvel. Le film de 134 minutes, suit l'histoire de T'Challa (joué par Chadwick Boseman), le prince héritier de Wakanda, un pays fictif situé en Afrique de l'Est ayant échappé à l'invasion européenne et qui, pour préserver sa culture et l'accès à sa principale ressource naturelle, est devenu une nation recluse évitant de faire des affaires avec les autres pays et de participer aux enjeux mondiaux ; cette ressource naturelle, le vibranium, est un puissant métal provenant d'un météorite ayant atterri sur Terre qui sert entre autres à la construction d'armes quasi-indestructibles. Le vibranium a d'ailleurs permis à Wakanda de devenir un pays hautement technologisé, dont les avancées technologiques et scientifiques dépassent celles des autres pays, notamment les grandes puissances occidentales et asiatiques, et apparaissent *futuristes* en comparaison.

Wakanda est également une nation basée sur la monarchie et la méritocratie. La personne—un homme—qui siège comme dirigeant du pays devient également *la panthère noire* : un superhéros hyper-puissant possédant une combinaison créée à partir de vibranium lui accordant des capacités physiques extraordinaires et faisant de lui un combattant hyper-puissant. Cette combinaison moulante et noire rappelle l'esthétique d'une panthère noire, d'où le nom donné à celui qui la porte. Dans le film, le Black Panther est T'Challa qui hérite, à la mort de son père, du pouvoir sur Wakanda et, conséquemment, du titre de Black Panther. Il se sert des capacités surhumaines que lui offre sa combinaison afin de maintenir le statu quo à Wakanda et vaincre celles et ceux qui oseraient venir attaquer sa nation, notamment Ulysses Klaue (joué par Andy Serkis), un criminel et contrebandier de vibranium, dont l'objectif est de s'en emparer, et Erik 'Killmonger' Stevens (joué par Michael B. Jordan), le cousin de T'Challa qui souhaite le détrôner et mettre fin à l'isolationnisme de Wakanda.

À sa sortie, *Black Panther* a fait grand bruit. Il était le tout premier film Marvel à avoir comme personnage principal un superhéros étant une personne noire. En faisant d'un pays africain une puissance mondiale et la nation la plus technologiquement et scientifiquement développée, il s'oppose d'autant plus directement aux visions stéréotypées qui construisent l'Afrique comme un continent *en développement* et nécessitant l'aide des pays occidentaux. D'ailleurs, les critiques cinématographiques ont encensé le film pour ces raisons, affirmant de manière générale que le film est socialement important, notamment par rapport à l'histoire des personnes noires. À titre d'exemples : Jamelle Bouie a écrit que *Black Panther* n'était pas seulement un bon film, mais que c'était surtout un film important pour ce qu'il a à dire (*Slate*, 2018 ; s.p.), alors que d'autres journalistes et critiques de films ont parlé d'un film « culturellement significatif » (« *culturally significant* ») (Brian Truitt, *USA Today*, 2018 ; s.p.), d'un « pilier culturel » (« *a cultural touchstone* ») (Richard Roeper, *Chicago SunTimes*, 2018 ; s.p.), d'un film de superhéros important méritant d'être vu plus d'une fois (Kenneth Turan, *Los Angeles Times*, 2018), ou d'un film dont le résultat est « révolutionnaire » (« *the result feels revolutionary* ») et qui passera à l'Histoire (Peter Travers, *Rolling Stone*, 2018 ; s.p.). Clarisse Loughrey, pour le *Independent*, a décrit la sortie du film comme « un moment culturel important » (« *a major cultural moment* ») (2018 ; s.p.). À ce sujet, selon la journaliste culturelle Émilie Côté, le film amène à « réfléchir sur plusieurs thèmes d'actualité de la présidence de Donald Trump : l'ouverture des frontières, le féminisme et la juste reconnaissance de la culture afro-américaine » (*La Presse*, 2018 ; s.p.). Natasha S. Alford a avancé, pour *The Grio*, que « *Black Panther* est remarquable parce que le film est un mouvement, une révolution en cours [...] » (2018 ; traduction libre¹⁶⁴). Pour Peter Debruge, *Black Panther* ne peut pas—et ne devrait pas—être comparé aux films de la série *The Avengers* et autres films Marvel similaires, puisqu'il offre pour une fois un superhéros avec une quête signifiante ; le film doit donc être reconnu comme étant « radicalement différent » (« *radically different* ») des autres films Marvel dans lesquels un superhéros traditionnellement blanc (« *superheroes have traditionally been white dudes* ») défend les États-Unis contre ses ennemis (*Variety*, 2018 ; s.p.). Le film *Black Panther* s'est installé, depuis sa sortie, comme un film d'une certaine importance, d'autant plus

¹⁶⁴ Citation originale : “*Black Panther is remarkable because this film is a movement, a revolution in progress [...]*”

que le contexte historique entourant la création et l'apparition du personnage de la Panthère noire participe à renforcer cette importance culturelle qui lui est accordée.

Avant d'être transposé sur grand écran, *Black Panther* a d'abord été une série de bandes dessinées¹⁶⁵ Marvel créée par le scénariste Stan Lee et le dessinateur Jack Kirby. Son personnage principal, T'Challa, également connu sous son nom de superhéros de La Panthère noire (The Black Panther), est apparu dans l'univers science-fictionnel de Marvel pour la toute première en 1966, dans un numéro dédié aux Quatre Fantastiques (*Fantastic Four*, Marvel, numéro 52, juillet 1966) (voir Figure 9.1).

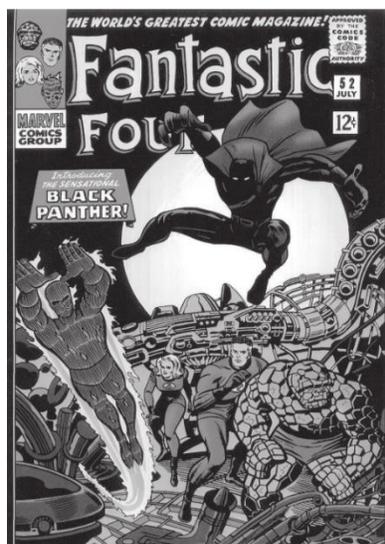


Figure 9.1 Première apparition du superhéros Black Panther dans une bande-dessinée de Marvel en 1966 (Image tirée de Nama, 2011 : 41).

Déjà à l'époque, le personnage de Black Panther s'insère au sein de revendications sociales contemporaines qui en font une figure *socialement significative* (Guthrie, 2019 ; Nama, 2011 ; Ongiri, 2018). En effet, les années 1960 sont marquées, aux États-Unis, par une période de revendications sociales qui s'opposent à l'oppression raciale, particulièrement en ce qui a trait à l'oppression vécue par les personnes noires. La même année que la première apparition du personnage de Black Panther, la Lowndes County Freedom Organization, une organisation

¹⁶⁵ À cela il importe de préciser que, comme ma recherche porte précisément sur le cinéma, l'analyse que je fais de *Black Panther* ne tient compte que du film et n'inclut pas les bandes dessinées.

politique étatsunienne qui défendait les droits des personnes afro-américaines, utilise pour la toute première fois l'image de la panthère noire comme symbole de résistance face aux politiques racistes des États-Unis (Nama, 2011 : 39). C'est également l'époque de l'émergence du mouvement des Black Panthers (les *Panthères noires*), un mouvement de résistance sociale ayant fait son apparition aux États-Unis dans les années 1960 (quelques mois après la toute première apparition du superhéros Black Panther) et qui dérive du mouvement du Black Power, apparu à la suite de la mort de l'activiste Malcom X, lequel remettait en question « la stratégie de la non-violence et de la résistance passive » dans la lutte pour l'égalité des personnes noires (Boukari-Yabara, 2017[2014] : 259). Au sein du Black Power, l'objectif était pour les personnes noires de « prendre le contrôle de leur propre communauté et [de] mettre en place leurs propres organisations sans suivre les conseils [des personnes blanches]. » (259). Le mouvement des Black Panthers s'insère dans la résistance du Black Power et se consacre à « la résistance par tous les moyens nécessaires » (260). Leur programme misait d'abord et avant tout sur la reconnaissance des enjeux systémiques sociaux et économiques du racisme aux États-Unis :

Les Panthères réclament la liberté et l'autodétermination de la communauté noire à l'issue d'un plébiscite organisé sous contrôle des Nations unies, le plein-emploi, la fin de l'exploitation capitaliste, l'amélioration des conditions de logement, la mise en place d'une politique éducative répondant aux attentes de la communauté. Revendiquant le port d'arme en conformité avec la Constitution et en réponse aux brutalités policières, les Panthères demandent l'exemption de tous les hommes noirs du service militaire, la libération des Noirs emprisonnés, la mise en place de tribunaux mixtes et un programme d'activités sociales complet. (260)

La première apparition du superhéros Black Panther, l'utilisation de l'image d'une panthère noire par la Lowndes County Freedom Organization et l'émergence du mouvement des Black Panthers sont des événements distincts, mais permettent tout de même de constater le changement culturel et social étatsunien des années 1960, alors que la résistance pour les droits des personnes afro-américaines entraîne une véritable « onde de choc socioculturelle » (« *a sociocultural shockwave* ») (Nama, 2011 : 42). La figure de la panthère noire, utilisée par Marvel, la Lowndes County Freedom et les Black Panthers, est ainsi une « conséquence des politiques de l'époque,

durant laquelle ‘noir’ devint un adjectif déterminant permettant d’exprimer le changement politique et culturel du mouvement des droits civils » (42 ; traduction libre¹⁶⁶).

Durant les années suivant les contestations des mouvements des Black Panthers et du Black Power, il se façonne également aux États-Unis un désir de se réapproprier l’histoire des personnes noires, de mettre de l’avant une culture noire et de défendre une « éducation afrocentrée », donnant ainsi naissance aux études concernant l’afrocentricité « pour traduire les besoins des [chercheuses et] chercheurs noirs qui veulent articuler l’idéologie panafricaine avec les luttes politiques, sociales et culturelles en cours » (Boukari-Yabara, 2017[2014] : 263). À cela, Amzat Boukari-Yabara écrit :

Constatant l’impossibilité de purger le racisme présent dans le système scolaire et universitaire, et estimant que le dysfonctionnement des institutions éducatives recevant les jeunes Noirs avait un lien avec la surreprésentation carcérale de cette frange de la population, l’éducation afrocentrée décide de revenir aux fondamentaux de la culture et de l’identité africaines. (263)

Le film *Black Panther* s’insère dans ce contexte de *réappropriation de l’histoire des personnes noires*. Le film présente un récit futuriste qui met de l’avant des expériences *afrocentrées* et au travers duquel l’histoire coloniale—qui a eu des conséquences sociales, culturelles, économiques, etc. sur les personnes africaines, afro-américaines et afro-diasporiques—est *réimaginée* de manière à construire un futur s’opposant à la normativité de l’aspect futuriste de la science-fiction *mainstream*. En ce sens, le genre de la science-fiction est nécessaire à *Black Panther*, puisque les qualités science-fictionnelles sont utilisées afin de proposer ce que Ricardo Guthrie qualifie d’« imagination décoloniale » : la construction d’un monde spéculatif existant à l’extérieur de l’imaginaire colonial, tout en reconnaissant les impacts du (post et néo)colonialisme sur l’histoire des personnes noires (2019 : 16).

¹⁶⁶ Citation originale : “[...] a consequence of the politics of the period, during which ‘black’ became a defining adjective to express the political and cultural shift in the civil rights movement.”

9.1.2 *Afronauts* : contextualisation et résumé

Cette *imagination décoloniale* qu'offre *Black Panther* se retrouve dans d'autres films afrofuturistes, notamment *Afronauts*, un court métrage américano-ghanéen de quatorze minutes réalisé par Nuotama Frances Bodomo, une réalisatrice d'origine ghanéenne établie aux États-Unis depuis le début de ses études universitaires en cinéma—à l'Université Columbia, d'abord, puis à l'Université de New York pour sa maîtrise. Son film, sorti en 2014, se base sur un fait historique réel : la course pour la conquête de l'espace, à laquelle a tenté de participer un enseignant au primaire de la Zambie, Edward Mukuka Nkoloso. En 1964, l'année même de l'indépendance de la Zambie de l'Empire britannique, Nkoloso met sur pied la Zambia National Academy of Science, Space Research and Philosophy et lance le Programme Spatial Zambien (*Zambian Space Program*), un programme dont l'objectif était d'entraîner un groupe formé d'adolescentes et adolescents à devenir des astronautes—et le terme « *afronauts* » leur a été attribué. Ultimement, le but principal était d'envoyer sur la Lune une adolescente de dix-sept ans, Matha Mwamba, ainsi que deux chats (Lopez Cassell, 2019 ; Serpell, 2017). Son projet a été largement moqué (Serpell, 2017), mais Nkoloso demeura convaincu de sa faisabilité. Il dira par ailleurs à un journaliste ceci : « *Some people think I'm crazy, but I'll be laughing the day I plant Zambia's flag on the moon* » (Lopez Cassell, 2019 : s.p.¹⁶⁷). Dans les faits, Nkoloso n'a cependant pas complété son projet et ce sont les États-Unis qui ont *remporté* la course ; faute de ressources—monétaires, surtout—le projet de Nkoloso n'a jamais pu aboutir et, cinq ans après la création de son programme, les États-Unis font atterrir la navette Apollo 11 sur la Lune et le commandant Neil Armstrong devient la première personne à y poser les pieds.

Le film de Bodomo, *Afronauts*, se base sur ce fait historique réel : l'histoire se déroule en 1969, quelques jours à peine avant l'atterrissage d'Apollo 11 sur la Lune, alors que Nkoloso (joué par Hoji Fortuna) ainsi que des membres de l'Académie Spatiale Zambienne (*The Zambian Space Academy*) participent à l'entraînement de Matha (jouée par Diandra Forrest), une adolescente albinos de dix-sept ans, dans le but d'en faire la toute première personne à marcher sur la Lune.

¹⁶⁷ Traduction libre : « Certaines personnes pensent que je suis fou, mais je vais bien rire le jour où je planterai le drapeau de la Zambie sur la Lune. »

D'autres éléments véridiques sont ajoutés, notamment par rapport à l'entraînement de Matha : pour lui permettre de s'adapter à la sensation de flottabilité, elle est lancée dans les airs à partir d'une énorme bache, et pour l'entraîner à l'apesanteur, elle entre à l'intérieur d'un baril vide et dévale une petite falaise.

Bodomo y réinterprète donc ce fait historique et fait de la Zambie un participant à la course pour la conquête de l'espace. Si la navette Bantu 7, créée par Nkoloso, ne s'est, en réalité, jamais posée sur la Lune, la fin d'*Afronauts* laisse place à une interprétation différente. La navette, dans laquelle Matha et les deux chats prennent place, décolle sous les regards craintifs mais tout de même optimistes de la tante de Matha (jouée par Yolonda Ross), de Nkoloso et des autres membres de l'Académie. Quelques secondes plus tard, ce qui donne l'impression d'être des feux d'artifice éclatent dans le ciel sombre et la navette retombe au sol ; la tante de Matha accourt et hurle aux autres que la navette est vide. « Elle est partie ! » (« *She's gone!* »), s'écrit-elle. Constatant le vide évident de la navette, le personnage de Nkoloso lève les yeux vers le ciel et dit : « *To the Moon! [...] Let us rejoice; my little space girl has gone to the Moon.* » (« Vers la Lune ! [...] Réjouissons-nous ; ma jeune fille de l'espace s'est rendue vers la Lune. ») ; il est ensuite suivi des autres membres de l'Académie, qui enchantent « Matha, Matha... » (*Afronauts*, 00:11:00-00:11:24). La scène finale montre Matha, dans son habit d'astronaute, se tenant droite, debout sur un sol granuleux et fermant les yeux ; il n'est pas explicitement mentionné si Matha s'est finalement bien et bien rendue sur la Lune, mais cette dernière scène, qui demeure somme toute ouverte, en appelle à des interprétations différentes et, il semble, plus nuancées que l'échec qu'a réellement rencontré Nkoloso. Soit les feux d'artifice représentent le fait que Matha explose lorsque sa navette quitte l'atmosphère terrestre ; soit ils symbolisent plutôt le voyage de Matha vers la Lune. Tenter de circonscrire la fin d'*Afronauts* de manière (trop ?) fermée viendrait contredire sa dimension spirituelle ; ce qui advient réellement de Matha n'est pas ce qui possède le plus d'importance, puisqu'à travers sa fin, *Afronauts* érige Matha en figure symbolique qui, pour Nkoloso et les autres membres de l'Académie, signifie la possibilité pour un peuple africain de se rendre dans l'espace.

9.2 La science-fiction comme moyen de réinterpréter l'Histoire

Même s'il s'agit de deux œuvres différentes, les films *Black Panther* et *Afronauts* ont un point commun important : la réinterprétation de l'Histoire à travers la science-fiction. L'Histoire a *historiquement* été construite dans l'intérêt d'un groupe dominant, et cela s'est transposé dans les manières de l'incorporer aux récits, images et sons, principalement dans les œuvres cinématographiques. Souvent, les films—surtout les films étatsuniens et hollywoodiens—sont construits sur une temporalité linéaire qui répète de manière continue et prévisible le passé (voir Sobchack, 1990). Comme pour le cinéma de science-fiction, ils sont fondés sur la répétition d'une certaine vision de l'Histoire qui, au fil des répétitions, en vient à dépasser les frontières diégétiques des films et à se positionner, pour certaines spectatrices et spectateurs, au sein d'une compréhension extra-diégétique de l'Histoire et de certains faits historiques. Au travers de ces répétitions, la représentation de l'Histoire peut en arriver à être appréhendée comme étant universelle et monolithique, et finit par proposer une généralisation des faits historiques (Sobchack, 1990 : 36).

Une construction de l'Histoire similaire se retrouve dans le genre de la science-fiction, puisque la science-fiction, dans sa qualité futuriste, peut être analysée comme un genre qui transpose dans le futur une répétition du passé. En ce sens, les œuvres afrofuturistes qui revisitent, réexaminent et/ou critiquent certains événements historiques permettent de se questionner sur cette construction linéaire de l'Histoire (voir Adami, 2017 ; Anderson, 2016 ; Armillas-Tiseyra, 2016 ; Bahng, 2009 ; Bisschoff, 2020 ; Colmon, 2017 ; Elia, 2015 ; Joy, 2017 ; Kilgore, 2008 ; Kim, 2017 ; Kurtz, 2016 ; Lavender III, 2014 ; Mbembé, 2014 ; McKenna Ibrahim, 2015 ; McNally, 2014 ; Wilson, 2019 ; Womack, 2013 ; Yaszek, 2006). Des films comme *Black Panther* et *Afronauts* participent à faire reconnaître qu'il puisse être possible de concevoir l'Histoire en dehors de sa construction normative et hégémonique

À ce propos, *Black Panther* et *Afronauts* mettent de l'avant la nécessité d'approcher le futur comme émanant d'une *suite de possibilités* plutôt que comme la répétition normative d'un passé dominant. Puisque le futur est souvent appréhendé selon la perception de ce qui s'est réellement produit (Simandan, 2019 : 133), cette manière de penser est reproduite dans la science-fiction : généralement, le futur science-fictionnel est donc construit comme étant *le seul dénouement*

possible à une seule et même version du passé, renvoyant à le concevoir comme étant téléologique. Or, selon Dragos Simandan, le passé—donc, les événements historiques—devraient plutôt être compris comme une suite de possibilités ; un fait historique s'étant réalisé n'est en fait que l'aboutissement d'une des multiples possibilités qui auraient pourtant été *possibles*. Observer l'Histoire comme une téléologie invalide ainsi la reconnaissance de ces événements qui ne se sont pas produits—*mais qui auraient pu* (2019 : 133). À l'inverse d'une Histoire téléologique, les deux films proposent plutôt des issues différentes à des faits historiques réels : dans *Black Panther*, l'issue d'un pays n'ayant pas été colonisé par l'Europe est montrée ; dans *Afronauts*, la possibilité qu'un pays africain puisse avoir envoyé des astronautes vers la Lune en premier est présentée.

Dans les pages à venir, j'analyse et compare les films *Black Panther* et *Afronauts*. Dans les deux cas, l'aspect futuriste—et fictionnel—de la science-fiction permet de défier la rigidité factuelle de l'Histoire ; à travers leur réinterprétation de faits historiques, ces deux films afrofuturistes construisent des futurs qui confrontent la linéarité normative de la science-fiction *mainstream*.

9.2.1 La science-fiction, un genre futuriste

Les images narratives et esthétiques du futur que la science-fiction renvoie proviennent majoritairement du cinéma *mainstream* hollywoodien, ce qui a historiquement contribué à faire de ce futur science-fictionnel une convention générique perçue comme *universelle*. Karen Hurley s'est penchée sur la construction du futur dans le genre de la science-fiction et affirme que l'amplitude et la portée globale des films hollywoodiens doivent impérativement être considérées lorsqu'il est question de comprendre le futur science-fictionnel, parce qu'Hollywood—de par sa valeur hégémonique et globale—a participé à la mise en place d'une vision unique et dominante du futur (2008). Plus précisément, elle soutient que l'hégémonie des films hollywoodiens au sein de la construction générique de la science-fiction a permis d'établir le futur science-fictionnel hollywoodien comme étant « universel » ; conséquemment, les réalités extra-diégétiques étatsuniennes à partir desquelles se construit *ce futur science-fictionnel* sont également positionnées comme universelles (354). La science-fiction s'est donc établie comme un genre au sein duquel le capitalisme occidental est possiblement le seul futur envisageable et imaginable ; le maintien au pouvoir et l'omnipotence d'un héros humain qui s'arrime aux identités normatives

étatsuniennes sont les seules manières de triompher ; l'hégémonie culturelle, économique, technologique et politique d'une seule nation—les États-Unis—est acceptable et acceptée des autres pays ; et le progrès technologique au détriment des communautés humaines qui ne possèdent pas des identités semblables au héros et/ou au détriment, également, des communautés non-humaines est perçu comme une manière convenable d'avancer. Il va donc sans dire : le futur science-fictionnel est construit de sorte qu'il reproduit les biais occidentaux et, précisément, étatsuniens, notamment par rapport aux structures de pouvoir et de marginalisation sur lesquelles repose la société étatsunienne. Cela semble être une observation somme toute généralisée dans les études sur la science-fiction et, surtout, les études sur le futur (voir Bell, 1996, 2002 ; Gordin *et al.*, 2010 ; Milojević et Inayatullah, 1998, 2003), à savoir que le futur est généralement imaginé et partagé par *ceux* qui dominent au sein de systèmes de pouvoir et de marginalisation normatifs. D'ailleurs, Hurley décrit le futur science-fictionnel ainsi : largement étatsunien, masculin, blanc, présumé hétérosexuel et orienté vers des valeurs familiales traditionnelles (2008 : 354 ; voir aussi Assa, 2017).

Il faut ajouter que le futur, comme il ne peut pas être complètement imaginé, renvoie inévitablement à des éléments présents et/ou passés. En effet, tel que le conçoit Wendell Bell, spécialiste des études sur le futur (*Future Studies*), réfléchir au futur revient essentiellement à réfléchir à ce qui s'est déjà passé et/ou à ce qui se passe actuellement ; autrement dit, les conditions actuelles doivent être prises en considération lorsqu'il est question du futur, puisque le futur est constamment (re)négocié à partir du passé et du présent (2002 : 11). C'est entre autres la raison pour laquelle la qualité futuriste de la science-fiction doit être analysée comme étant une réflexion à propos du passé et/ou du présent (Alonso, 2013 ; Armillas-Tiseyra, 2016 ; Carrasco *et al.*, 2015 ; Grewell, 2001 ; Mayer, 2017 ; Nama, 2011 ; Nyong'o, 2019 ; Omelsky, 2014 ; Swanson *et al.*, 2015). Il est en effet nécessaire d'envisager la science-fiction comme étant le reflet de situations actuelles : même si le genre tend à mettre en scène et en récit des réalités futuristes (et, de surcroît, fictionnelles) crédibles, ces réalités doivent être interprétées comme des « miroirs de notre monde » (« *as mirrors of our world* ») (Alonso, 2013 : 25). Le futur science-fictionnel est donc toujours « connecté » (« *interconnected* ») aux situations actuelles qui émanent des contextes sociaux, culturels et/ou historiques extra-diégétiques des films (24).

Plusieurs envisagent par ailleurs le futur comme une construction linéaire qui se calque sur le passé (Barnes, 2008 ; Hurley, 2008 ; Nyong'o, 2019). Ivana Milojević et Sohail Inayatullah défendent cet argument, alors qu'elle et il définissent et critiquent le futur comme un « temps prévisionnel » (« *forward time* ») ; c'est-à-dire, comme une ligne droite reproduisant de manière linéaire et prévisible le passé et, de surcroît, les structures sociales en place (2003 : 493). Cette linéarité est issue de structures de pouvoir et de marginalisation, notamment le colonialisme et le patriarcat, et est construite de manière à maintenir ces structures en place (Nyong'o, 2019 : 24). De manière similaire, cela se retrouve également dans la science-fiction : le futur science-fictionnel offre une finalité qu'il est possible de prédire et qui s'élabore au sein de processus esthétiques et narratifs racistes, coloniaux, patriarcaux et majoritairement hétéronormatifs. À partir de ceci, il convient de comprendre comment, dans une majorité de récits science-fictionnels, la construction du futur peut s'arrimer aux considérations sociales, culturelles et historiques du colonialisme (voir aussi Barnes, 2008 ; Grewell, 2001 ; Hanchey, 2020b ; Hardy, 2015 ; Morrison, 2017 ; Kim, 2017).

En ce sens, l'Afrofuturisme se prescrit comme un genre oppositionnel, transgressant la qualité linéaire et prévisible du futur science-fictionnel conventionnel et, donc, s'*opposant* à sa linéarité. En effet, plusieurs ont déjà noté l'importance du futur dans le cinéma afrofuturiste—et son nom en témoigne d'ailleurs directement—tout en reconnaissant que le futur de l'Afrofuturisme participe à construire des « conceptions non-linéaires de la temporalité » (« *non-linear conceptions of temporality* ») (Bachran, 2016 : 196 ; voir aussi Everhart, 2016 ; Hugo, 2017 ; Omelsky, 2014 ; Rico, 2017 ; Yaszek, 2006). Selon Daoine S. Bachran (2016), il s'est forgé une tradition, au sein des œuvres science-fictionnelles visant s'opposer au caractère américano-centrique, impérialiste, blanc et patriarcal de la science-fiction *mainstream*, qui vise à établir une fracture temporelle, soit à déconstruire la temporalité science-fictionnelle traditionnellement linéaire (197). La science-fiction *mainstream* a historiquement construit des récits présentant des univers futuristes dans lesquels les idées en lien avec le futur, le progrès et l'avancement supportent des visions étatsuniennes passées et actuelles aux concordances racistes, (néo)coloniales, capitalistes, patriarcales et hétéronormatives qui favorisent le maintien hégémonique des valeurs sociales et culturelles étatsuniennes ; à l'inverse, la science-fiction que je pourrais qualifier d'*oppositionnelle* tend davantage à présenter une redéfinition du progrès, de l'avancement et, ainsi, du futur. Pour Bachran, les manières dont ces œuvres articulent des réflexions critiques par rapport au futur

science-fictionnel conventionnel s'insèrent en même temps dans une redéfinition du passé : ces œuvres dérogent des conventions traditionnelles et *mainstream* en regard du progrès—et de ce qui constitue, ou non, une vision du progrès—et s'intéressent à (ré)imaginer des passés qui influencent la construction de *nouveaux* futurs science-fictionnels (197 ; voir aussi Dery, 2008). De ce fait, l'Afrofuturisme s'appréhende comme un *subgenre* science-fictionnel dont l'objectif n'est pas seulement de projeter des personnages noirs dans des espaces narratifs et esthétiques futuristes—même s'il s'agit d'un élément important—mais également de « réimaginer et de travailler à travers » (« *reimagine and work through* ») différentes perceptions du passé (Rico, 2017 : 84). La qualité futuriste de la science-fiction y devient donc un aspect narratif et esthétique ouvrant la porte à de nouvelles possibilités à travers lesquelles repenser et restructurer *le passé* et proposer de nouvelles avenues non-normatives pour un futur plus inclusif des identités et subjectivités noires (Carrington, 2016 ; Eshun, 2003 ; Langer, 2011 ; Mayer, 2000 ; Nyong'o, 2019 ; Olmelsky, 2014 ; Rico, 2017 ; Womack, 2013).

Les propos du cinéaste camerounais Jean-Pierre Bekolo, qui a réalisé *Les saignantes* (2005), offre par ailleurs une explication pertinente :

[...] genre films are part of our culture, as Africans. There's no doubt about that. But the thing is always not just to use them, but to question them in relation to the choices we have to make in the context of African cultures. It's a question of how to appropriate the cinema that's out there, that we're watching like everybody else. It's not just about following what's being done like sheep, because I think it's all about reaffirming and realizing our own identities. The point is that one can get alienated very easily, because the images out there are powerful and are being constantly driven and distributed. So we have to raise these questions: why am I using the horror film style? Why am I using the sci-fi style? [...] The typical thing is to say of you use any of the genres, then you have moved African cinema to the next level. But I don't think there's any formula about it, except if we really have reflection about it, and wonder why one should make a sci-fi film. For me, the important question is that every time you talk about Africa you never talk about the future... we always talk about the past [emphasis ajoutée]. (cité dans Adesokan, 2008 : 3¹⁶⁸)

¹⁶⁸ Traduction libre : « [...] les films de genre font partie de notre culture, en tant que [personnes africaines]. Il n'y a aucun doute. Par contre, il ne s'agit pas seulement de les utiliser, mais de les remettre en question par rapport aux choix que nous devons prendre dans le contexte des cultures africaines. C'est une question de comment s'approprier le cinéma qui est à notre portée, que nous regardons comme tout le monde. Ce n'est pas seulement de suivre ce qui a déjà

Le lien qui s'opère entre la construction du futur, la linéarité et le passé devient une évidence, particulièrement lorsqu'il est question de la science-fiction—et de l'Afrofuturisme. La qualité futuriste de la science-fiction s'arrime toujours à une considération historique, puisque celle-ci ne peut pas être interprétée en dehors des relations qu'elle entretient avec le passé et, donc, avec l'Histoire. Tel que défendu par Darko Suvin, ces éléments nouveaux et futuristes que la science-fiction présente sont « toujours une catégorie historique » (« *always a historical category* »), puisqu'ils sont toujours déterminés par des « puissances historiques » (« *historical forces* ») qui s'insèrent dans l'appréhension de la science-fiction comme un fait social (Suvin, 1979 : 80). La science-fiction est donc un genre qui n'est jamais « ahistorique » (« *ahistoric* ») (Henton, 2008 : 104), et le lien entre la linéarité du futur et l'importance que prend l'Histoire dans la science-fiction doit faire l'objet d'un examen plus détaillé.

9.2.2 La décolonisation spéculative de *Black Panther*

Dans *Black Panther*, Wakanda prend la forme d'un *monde spéculatif*, un pays fictif situé en Afrique de l'Est où la majeure partie de l'action se déroule. Grâce à ses nombreuses montagnes ainsi qu'au lac Nyanza, Wakanda est construit comme une sorte d'enclave, lui ayant permis de demeurer isolé et à l'*abri* des autres pays. Par ailleurs, de par son emplacement géographique, Wakanda a également évité l'invasion européenne et a ainsi échappé à la colonisation et au pillage de ses ressources naturelles ; les personnes habitant Wakanda ont pu garder l'accès et le contrôle sur leurs ressources naturelles, principalement le vibranium, et développer leur pays socialement, économiquement, technologiquement, scientifiquement, etc. Comme le constate Jana Fedtke, Wakanda se présente, dans l'œuvre intégrale de *Black Panther*, comme un personnage à part entière, participant à la construction symbolique du film et possédant une identité symbolique,

été fait comme des moutons, parce qu'il s'agit, je pense, de réaffirmer et de réaliser nos propres identités. Le point est qu'une personne peut être aliénée très facilement, parce que ces images [*mainstream*] sont puissantes et sont constamment présentées et distribuées. Alors, nous devons nous poser des questions : pourquoi est-ce que j'utilise le cinéma d'horreur ? Pourquoi est-ce que j'utilise le cinéma de science-fiction ? La réponse typique est de dire que si vous utilisez n'importe quel genre [cinématographique], alors vous avez amené le cinéma africain à un autre niveau. Par contre, je ne pense pas qu'il y ait une formule à suivre, à part si nous voulons réellement réfléchir à propos de cela et se demander pourquoi une personne déciderait de faire un film de science-fiction. Pour moi, la plus importante question est qu'à chaque fois qu'une personne parle de l'Afrique, ce n'est jamais réellement à propos du futur... vraiment, nous parlons toujours du passé. »

notamment dans la manière de présenter un pays africain dont les avancées technologiques et scientifiques apparaissent comme étant à la fois crédibles (d'une perspective science-fictionnelle) et afro-centriques (2022 : 229-230). Même si Fedtke se concentre sur un ouvrage issu des bandes-dessinées *Black Panther*, il est possible de considérer Wakanda dans le film d'une manière semblable : en tant que nation qui, dans sa non-colonisation, existe en dehors des stéréotypes traditionnellement imposés aux sociétés africaines ayant été colonisées. Wakanda est un pays qui est montré comme étant hyper-développé et, même, le pays *le* plus développé. Lorsque le film débute, le jeune T'Challa demande à son père, T'Chaka (joué par John Kani), alors le roi de Wakanda, de lui parler du royaume. T'Chaka raconte alors la découverte du vibranium, et il décrit Wakanda comme étant le pays qui a été capable d'inventer des « technologies plus avancées que celles de n'importe quelle autre nation » (*Black Panther*, 00:01:15) (« *technologies more advanced than any other nation* »)—grâce à la découverte de ce matériau et, surtout, parce qu'il n'a pas été pillé par les empires colonisateurs européens. Visuellement, Wakanda est représenté comme un pays ayant utilisé ses avancées technologiques afin de se construire : avec ses imposants gratte-ciels et voitures volantes qui passent au-dessus de la ville, Wakanda est un pays riche qui correspond aux perspectives occidentales sur le développement.

D'autant plus que le pays est construit d'une manière qui contraste avec les discours hégémoniques décrivant les pays africains comme des pays pauvres et *en voie de développement*. Afin de demeurer dans sa position isolée, Wakanda passe, aux yeux des autres pays, comme un pays pauvre—sinon un des pays les plus pauvres. Ceci est mis de l'avant lorsque, à la mort du roi T'Chaka, une journaliste étatsunienne décrit Wakanda comme « une minuscule nation » (« *a tiny nation* ») qui « demeure un des plus pauvres pays du monde » (« *it remains one of the poorest countries in the world* ») et qui « ne participe pas aux échanges internationaux et n'accepte pas l'aide [des pays plus riches] » (« *does not engage in international trade or accept aid* ») (*Black Panther*, 00:07:11-00:07:22). Les paroles de la journaliste se superposent à une image de T'Challa : assis dans un large fauteuil, il regarde et écoute le reportage de la journaliste, lequel est projeté en haute résolution sur d'immenses moniteurs. L'image est frappante et illustre la disparité qui existe entre ce que Wakanda est réellement et les discours des nations hégémoniques—ici, les États-Unis—à travers lesquels se construit une version de ce pays africain.

La construction narrative et visuelle de la non-colonisation et de l’hyper-développement de Wakanda a valu à *Black Panther* certaines critiques. Dans un article portant sur la construction de la décolonialité dans *Black Panther* (2022), Xiletelo Mabasa et Priscilla Boshoff considèrent que même si la non-colonisation et l’hyper-développement de Wakanda peuvent être appréciés pour leur qualité à confronter les injustices sociales vécues par les personnes africaines, afro-américaines et afro-diasporiques et causées par le colonialisme, la manière dont l’histoire coloniale est réappropriée dans l’œuvre témoigne tout de même d’un penchant occidental, à travers lequel se conçoit le développement technologique, scientifique et économique d’une perspective demeurant calquée sur les valeurs sociales, culturelles et économiques occidentales—particulièrement, étatsuniennes. Elles précisent d’ailleurs :

Plutôt que d’offrir un remède révolutionnaire aux injustices du colonialisme et de ses impacts, le film adopte une perspective libérale qui satisfait tout de même la suprématie blanche, tant au sein d’Hollywood que de son contexte socio-politique. (2022 : s.p. ; traduction libre¹⁶⁹)

Or, la réinterprétation de l’Histoire qui s’opère dans *Black Panther* demeure significative. Ricardo Guthrie offre une affirmation qui semble venir nuancer les propos de Mabasa et Boshoff ; même si les critiques à l’endroit de *Black Panther* sont pertinentes et que le film est un film de science-fiction *mainstream* et étatsunien proposant en effet certaines « intrigues douteuses » (« *questionable plotlines* »), il reste néanmoins une œuvre qui génère « une fondation cinématographique intéressante afin de se poser les bonnes questions [par rapport à l’histoire coloniale et à ses impacts sur les personnes noires] » (« *a compelling cinematic foundation for asking the right questions* ») (2019 : 19). *Black Panther* montre un pays africain ayant pu garder sa souveraineté et autonomie et utiliser ses ressources afin de se développer ; ce faisant, il peut être envisagé comme un film qui offre une certaine « imagination décoloniale », au travers de laquelle la qualité spéculative de la science-fiction sert à articuler un imaginaire largement influencé par la réappropriation *factuelle* de l’histoire coloniale africaine (Guthrie, 2019).

¹⁶⁹ Citation originale : “*Rather than offering a revolutionary remedy for the injustices of colonialism and its aftermath, the film embraces a liberal standpoint that remains palatable to the white establishment, both within Hollywood and the broader socio-political milieu.*”

Black Panther s'inscrit directement dans le *subgenre* de l'Afrofuturisme, non seulement parce qu'il insère au cœur d'un récit de science-fiction les perspectives et expériences de personnages noirs africains et afro-américains, mais surtout parce que certains éléments canoniques du genre de la science-fiction y sont mobilisés de manière à se réapproprier l'Histoire. En effet, certains chercheurs et chercheuses en Afrofuturisme décrivent le *subgenre* comme un « contre-discours » (« *counter-narrative* ») (Anderson, 2016) ou une « contre-mémoire » (« *counter-memory* ») (Eshun, 2003) qui émerge de l'histoire coloniale africaine de manière à se la réapproprier. C'est exactement ce qui se construit dans *Black Panther*.

La qualité futuriste de la science-fiction devient révélatrice dans l'Afrofuturisme, puisqu'elle permet de réimaginer des possibilités futures et futuristes pour les personnes noires, et les éléments science-fictionnels y deviennent des outils avec lesquels contrôler le futur (Nathaniel et Akung, 2022). Jane Bryce abonde dans le même sens : en considérant que le genre de la science-fiction permet de projeter des futurs imaginés, l'Afrofuturisme peut être appréhendé dans sa mobilisation de la qualité spéculative de la science-fiction comme moyen de concevoir des futurs qui puissent être afro-centriques (2019). Le lien qui s'opère entre l'Afrofuturisme, la science-fiction, l'Histoire et le futur science-fictionnel s'avère donc essentiel. Par ailleurs, le réalisateur de *Black Panther*, Ryan Coogler, s'est déjà prononcé sur cela :

So, I think Afrofuturism is kind of a response to that. It finds way to bridge the cultural aspects of African traditions with the potential of the future [emphase ajoutée]. Just looking at Africans et African culture in that context is refreshing, you know, when you're used to looking at it in the context that mainstream media tends to portray it. (cité dans Loughrey, 2018¹⁷⁰)

Les qualités science-fictionnelles mobilisées, comme c'est le cas dans *Black Panther*, montrent la possibilité de réfléchir aux structures sociales passées et actuelles (Carrasco *et al.*, 2015 ; Guthrie, 2019 ; Jones, 2013 ; Nikolova, 2021) et s'insèrent dans une pratique visant un certain changement social—notamment en regard aux identités des personnes noires. Le futur—dans la science-fiction

¹⁷⁰ Traduction libre : « Donc, l'Afrofuturisme semble être une réponse à cela. C'est une manière de trouver un moyen de connecter les aspects culturels issus des traditions africaines plus anciennes au potentiel qu'offre le futur. Simplement évoquer les personnes africaines et la culture africaine dans ce contexte est rafraichissant, vous savez, lorsque vous êtes habitué de le voir de la manière dans les médias *mainstream* tendent à le représenter. »

comme dans les études sur le futur—devient par ailleurs essentiel à ceci et s’inscrit comme un élément science-fictionnel permettant de générer certaines réflexions sur le changement social (Kitchin et Kneale, 2001 ; Morrison, 2017 ; Nikolova, 2021 ; von Stackelberg et McDowell, 2015). Les qualités science-fictionnelles de *Black Panther* deviennent des outils de dialogue permettant de produire de nouveaux sens sociaux, particulièrement en ce qui concerne les structures normatives de pouvoir et de marginalisation maintenues dans la science-fiction *mainstream*.

9.2.3 « *To the Moon!* » : la réécriture du fait historique dans *Afronauts*

Afronauts emprunte quant à lui principalement aux codes de la science-fiction rétrofuturiste et du *New Space Opera*—qui pourrait être traduit textuellement par « nouvel opéra de l’espace »—afin de réinterpréter le voyage vers la Lune de Matha. D’abord, le *New Space Opera* est un sous-genre de la science-fiction faisant suite, comme son nom l’indique, au *Space Opera*, un sous-genre traditionnellement reconnu comme s’insérant à la fois au sein de la science-fiction comme de la fantaisie (souvent présenté comme de la *fiction spéculative fantastique*). Il s’articule principalement autour de la conquête de l’espace : vaisseaux spatiaux qui voyagent dans l’espace et à travers les galaxies, récits de diplomaties intergalactiques, découvertes de nouvelles planètes et galaxies, guerres de territoires entre planètes et galaxies, rencontres entre peuples extra-terrestres et intergalactiques, etc. Le *Space Opera* s’est longtemps défini par rapport aux valeurs idéologiques véhiculées dans ses récits : comme pour une grande majorité de sous-genres science-fictionnels, l’hégémonie culturelle étatsunienne a entre autres participé à façonner ses délimitations et, ce faisant, les récits de voyages, quêtes exploratoires et découvertes intergalactiques ont inévitablement fait écho à certaines idéologies sociales et culturelles hégémoniques étatsuniennes et occidentales, notamment concernant les identités genrées et raciales, le colonialisme d’occupation et l’assimilation culturelle (Winter, 2016). Avant l’émergence du *New Space Opera* et de ses nouvelles perspectives à travers lesquelles imaginer des récits se déroulant dans l’espace, le *Space Opera* était reconnu comme un sous-genre *fasciné* par les récits de « super-hommes possédant de super armes » (« *super-men and super weapons* ») aux sous-textes racistes, sexistes et classistes (2). Le *New Space Opera* vise à insérer une perspective critique et réflexive face aux spéculations fantastiques du *Space Opera* traditionnel, et se présente désormais comme une « succession » (« *legacy* ») dont l’objectif est de réfléchir de manière critique aux clichés et

stéréotypes—souvent sexistes et racistes—du *Space Opera* (6). De plus, comme c’est le cas pour les sous-genres déjà explorés dans les chapitres précédents, le *Space Opera* traditionnel s’est historiquement conçu comme *masculin*, s’articulant autour de récits et personnages renforçant l’hégémonie masculine du pouvoir patriarcal, notamment dans la construction de personnages principaux masculins et blancs et dans la marginalisation des savoirs féminins dans les champs issus des sciences et des technologiques (135). Il s’est également articulé autour de valeurs néocoloniales, entre autres dans la promotion de l’expansion intergalactiques de valeurs sociales, culturelles et économiques occidentales (13). En ce sens, le *New Space Opera* démontre le caractère évolutif de la science-fiction et peut être appréhendé comme une « réponse progressiste-critique à l’hégémonie » (« *critical-progressive response to hegemony* »), laquelle a trouvé écho dans la science-fiction féministe (135) comme dans la science-fiction post- et décoloniale (155). D’ailleurs, dans certains récits afrofuturistes, des conventions associées aux voyages spatiaux deviennent une « métaphore permettant d’échapper aux divisions raciales » (« *metaphor for an escape from racial divisions* ») ; ces œuvres participent à la construction de futurs afro-centriques au sein desquels les sociétés peuvent avoir progressé au-delà des hiérarchies raciales (Wilson, 2019 : 154). *Afronauts* est un film qui s’insère dans le *New Space Opera* : le voyage dans l’espace et l’image de l’astronaute servent d’éléments narratifs à travers lesquels confronter certains des récits patriarcaux et coloniaux traditionnellement mis de l’avant dans la science-fiction *mainstream* (Armillas-Tiseyra, 2016).

Ceci s’arrime à la qualité *rétrofuturiste* de certaines œuvres de science-fiction et, particulièrement, afrofuturistes. Le rétrofuturisme est une particularité de certaines œuvres du genre de la science-fiction et peut être décrit comme la construction de récits futuristes imaginés à travers le prisme du passé qui amènent à concevoir des visions du futur issues du passé ; même si les œuvres se déroulent dans un espace socio-temporel passé, les récits servent à envisager des futurs possibles (Wilson, 2019 : 140). Précisément, le rétrofuturisme s’inscrit dans la considération du futur—ou de l’aspect futuriste—comme un élément générique significatif de la science-fiction et concerne souvent les récits qui s’interrogent tant sur la relation existant entre le futur et le passé que sur des enjeux plus larges englobant certains questionnements au sujet de l’Histoire, la construction et la présentation de la factualité de l’Histoire et les discours concernant le progrès (Guffey et Lemay, 2014 : 434). Il permet de réfléchir à la notion de mémoire collective, tout en permettant également

de confronter certaines des idées, idéologies et valeurs véhiculées par l'Histoire et la manière dont l'Histoire est transmise *en tant que* mémoire collective (*ibid.*). Autrement dit, le rétrofuturisme peut ainsi se comprendre comme une manière de mobiliser des éléments génériques science-fictionnels afin de jouer avec des idées associées à la temporalité et venir à la fois brouiller la frontière qui sépare le passé du futur et défier la linéarité traditionnellement apposée à l'aspect futuriste du genre (437). La particularité rétrofuturiste peut d'ailleurs servir à confronter les dynamiques de pouvoir et de marginalisation à travers lesquelles une *certaine image* du passé s'est forgée, laquelle a entraîné une *certaine image* du futur. En d'autres mots, le rétrofuturisme peut démontrer que le passé, le présent et le futur sont liés et opèrent à l'intérieur de systèmes de pouvoir et de marginalisation communs (Wilson, 2019 : 142).

Il est possible d'analyser *Afronauts* à partir de ceci : il est un exemple d'un film rétrofuturiste dans lequel un fait historique passé est *recupéré, réorienté, révisé et transformé* (« *recover* », « *redirect* », « *revise* », « *repurpose* ») afin d'offrir de nouvelles manières d'interpréter les possibilités scientifiques et technologiques de l'Afrique et de générer de possibles futurs (Wilson, 2019 : 162). La course pour la conquête de l'espace a débuté en pleine Guerre Froide et a opposé les États-Unis à la Russie, deux grandes puissances économiques et technologiques ; un pays africain, comme la Zambie, n'ayant pas des ressources matérielles, économiques et technologiques comparables aux États-Unis ou à la Russie, n'a donc jamais été considéré comme un concurrent sérieux (*Faces of Africa*, 2021). Comme la Zambie ne possédait pas les moyens lui permettant de compétitionner avec les États-Unis ou la Russie, il était peu probable, voire impossible, que le projet de Nkoloso réussisse. Or, *Afronauts* montre la possibilité de la réussite du projet de Nkoloso, et propose l'idée selon laquelle celle-ci n'est pas basée sur une nouvelle technologie fictive ou sur l'emprunt de savoirs scientifiques et technologiques occidentaux, mais plutôt à partir des ressources et connaissances locales, comme l'importance dédiée à la spiritualité ou les techniques d'entraînement de Matha (voir Armillas-Tiseyra, 2016).

Afronauts construit ce que Magalí Armillas-Tiseyra (2016) qualifie d'« histoires spéculatives » (« *speculative histories* »), soit la réinterprétation critique d'éléments provenant du passé afin de concevoir des visions alternatives de l'Histoire et du futur (273). La particularité rétrofuturiste engendre ainsi une « réflexion critique » (« *critical reflection* ») concernant les processus

dominants à travers lesquels se sont construites l'appréhension de l'Histoire et, conséquemment, l'imagination du futur science-fictionnel (274). Dans *Afronauts*, la réinterprétation spéculative d'un fait historique réel contraste avec les récits traditionnels de voyage dans l'espace, et sa fin ouverte offre une vision du passé qui s'oppose aux discours coloniaux, racistes et sexistes à travers lesquels le futur a longtemps été imaginé ; ce faisant, en revisitant le passé, ce sont les possibilités de réfléchir au futur qu'*Afronauts* présente.

9.3 Les femmes comme forces de réinterprétation

Je souhaite ici m'attarder plus précisément aux personnages féminins qui, tant dans *Black Panther* que dans *Afronauts*, sont des participantes actives des réinterprétations de l'Histoire proposées dans ces deux films. Dans cette section, j'examine comment ces réinterprétations de l'Histoire établissent une critique de la passivité que le colonialisme, la construction de l'Histoire coloniale, de même que le cinéma de science-fiction ont historiquement imposée aux femmes noires. En m'appuyant sur la pensée concernant « l'‘autre’ langue des femmes » de Léonora Miano (2021), j'établis qu'en réinterprétant le passé, *Black Panther* et *Afronauts* imaginent des univers dans lesquels les femmes africaines retrouvent des formes d'agentivité précoloniales et sont placées dans des positions de pouvoir.

Dans son récent ouvrage, *L'autre langue des femmes* (2021), l'écrivaine camerounaise Léonora Miano se penche sur certaines femmes importantes de l'Histoire africaine subsaharienne et note l'importance qu'elles ont eue sur les traditions, mythes et valeurs de plusieurs peuples africains, tout en critiquant comment le colonialisme et le patriarcat ont influencé des « représentations dévalorisantes » des femmes africaines (10). Elle critique précisément la construction d'une *histoire unique*¹⁷¹ provenant principalement de l'Occident à travers laquelle s'est forgée une

¹⁷¹ Cette idée de l'histoire unique provient de l'auteure nigériane Chimamanda Ngozi Adichie qui, lors d'une présentation TED intitulée « *The Danger of a Single Story* » (soit, « Le danger d'une histoire unique ») (2009), affirme qu'il s'est construit une *histoire unique* du continent africain, laquelle a influencé la manière de percevoir l'Afrique à l'international. Pour Ngozi Adichie, l'Afrique est représentée comme un tout, et les enjeux concernant la pauvreté, la corruption et la violence sculptent une représentation *unique* et monolithique de l'Afrique qui invalident l'existence d'histoires et représentations *plus positives* des pays africains et des communautés africaines.

version de l’Afrique et au sein de laquelle les femmes africaines sont perpétuellement représentées comme des victimes. Elle écrit :

Les Subsahariennes sont perçues comme les misérables, les opprimées par excellence, les victimes d’une histoire qui se serait jouée sans elles. Pourtant, ce n’est pas chez elles que les femmes viennent tout juste d’être autorisées à conduire une voiture, ce n’est pas chez elles que l’infanticide des filles sévissait encore il y a peu. (14)

Miano s’attarde à déconstruire cette représentation des femmes subsahariennes comme *opprimées par excellence*, mais remet également en cause comment les pratiques (néo)coloniales et patriarcales ont façonné un rapport à l’Histoire qui, souvent, écarte les femmes noires et africaines. Miano se consacre donc à certaines de ces femmes subsahariennes qui « marquèrent l’Histoire de leur empreinte » afin de « réfléchir à la vie des femmes au sud du Sahara, à partir de figures qu’il faut encore présenter au monde » (17-18). Elle ajoute :

Ce que l’on peut souligner en tout cas, c’est que l’Afrique subsaharienne, d’hier à aujourd’hui, ne se raconte pas sans mentionner les femmes ou le principe féminin. C’est l’influence coloniale—d’Orient ou d’Occident—qui en minore l’importance, puisqu’elle vient imposer un monde que le masculin désaxé s’est accaparé. Lorsque les Subsahariennes de l’ère actuelle doivent résoudre les problèmes que leur posent les sociétés déstructurées par le colonialisme ou de prétendues traditions qui les brutalisent, il est bon *qu’elles se remémorent le point de départ véritable de leur être au monde, qu’elles corrigent les failles du présent à partir de ce lieu, le leur* [emphasis ajoutée]. (41-42)

Ceci se présente—d’une manière semblable—dans *Black Panther* et *Afronauts*, alors que la réinterprétation de l’Histoire passe par une représentation de l’importance que prennent les femmes. En effet, Miano critique l’idée que les femmes africaines sont *les victimes d’une histoire qui se serait jouée sans elles*, et cela apparaît être justement renversé dans les deux films : les personnages féminins y tiennent non seulement une place centrale, mais sont présentés comme des figures actives de la réinterprétation de l’Histoire qui se façonne. Ainsi, les femmes n’y sont pas présentées comme *les victimes d’une histoire qui se serait jouée sans elles*, mais plutôt comme *les participantes d’un futur qui s’érige avec elles*.

Dans *Black Panther*, trois¹⁷² personnages féminins prennent une place essentielle : Shuri, Nakia et Okoye. Shuri (jouée par Letitia Wright) est princesse de Wakanda et la jeune sœur adolescente de T'Challa, et, surtout, elle supervise le département des avancées technologiques de Wakanda ; elle y développe de nouvelles technologies et, parmi celles-ci, innove sur les manières de concevoir une combinaison plus puissante pour le Black Panther. Nakia (jouée par Lupita Nyong'o) est une espionne et agente d'infiltration pour le royaume de Wakanda ; la première scène dans laquelle le personnage apparaît, elle est montrée durant une mission, alors qu'elle infiltre un réseau de trafic humain au Nigéria pour y sauver des femmes captives. Et Okoye (jouée par Danai Gurira) combat et dirige l'armée Dora Milaje, une équipe tactique des forces spéciales de Wakanda entièrement composée de femmes.

Dans *Afronauts*, le personnage de Matha prend une importance particulière : non seulement est-ce le personnage central du film, mais, dans l'éventualité où le projet de Nkoloso puisse réussir, elle deviendrait la première personne à mettre les pieds sur la Lune—cette première personne étant par ailleurs une jeune femme africaine. La centralité de Matha est montrée dès le premier plan suivant les notices textuelles qui contextualisent le récit du film. L'image est floue, mais laisse apercevoir les silhouettes de quatre hommes, lesquels sont debout et font face à la caméra. Puis, un personnage, Matha, faisant dos à la caméra, se lève ; bien que son visage n'apparaisse pas à l'écran, son corps occupe le centre de l'image et est au foyer (voir Figure 9.2). En considérant le récit du film, ce premier plan est significatif : même si la personne en charge de cette mission de se rendre sur la Lune est Nkoloso—qui se trouve d'ailleurs à l'extrémité droite de l'image—et que plusieurs autres personnages oeuvrent à sa réussite, le focus demeure sur Matha. Ainsi, le point central du récit n'est pas le projet que tente de mener à bien Nkoloso, ni même sa manière de concevoir son projet ; le film privilégie plutôt le *regard* que porte Matha sur la mission. Le plan final du film reproduit ceci : il s'agit d'un gros plan sur le visage de Matha qui, habillée en astronaute et regardant au loin, ferme les yeux (voir Figure 9.3). Le film ne se conclut pas avec une résolution claire—et les

¹⁷² *Black Panther* contient d'autres personnages féminins possédant une importance singulière, notamment Ramonda (jouée par Angela Bassett), la mère de T'Challa et Shuri et la reine de Wakanda. Dans le film sorti en 2018, Ramonda fait office de conseillère pour son fils qui devient roi, mais c'est surtout dans le film sorti en 2022 que son personnage prend une importance marquée. Malgré son importance évidente, le personnage n'est pourtant pas aussi présent, ni aussi développé, que les personnages de Shuri, Nakia et Okoye.

spectatrices et spectateurs ne peuvent être convaincus qu'elle a bel et bien atterri sur la Lune— mais termine toutefois en confirmant sa centralité. La construction des images insiste sur sa perspective, et les spectatrices et spectateurs sont encouragés à faire l'expérience du film *de par son expérience subjective*.



Figure 9.2 Première apparition de Matha dans *Afronauts* (00:00:42). Capture d'écran, Vimeo.



Figure 9.3 Dernier plan d'*Afronauts* (00:12:11). Capture d'écran, Vimeo.

Dans les deux films, les personnages féminins sont audiovisuellement et narrativement construits comme des personnages actifs—à l'inverse de la construction passive favorisée par le *regard masculin mainstream*¹⁷³ : dans leur construction narrative, ces personnages sont présentés comme possédant de l'agentivité et agissant directement sur le récit ; dans leur construction audiovisuelle, les personnages sont mis en scène d'une manière mettant—audiovisuellement—de l'avant leur caractère actif. D'autant plus que, dans *Black Panther*, comme dans *Afronauts*, leur agentivité se présente notamment dans la construction d'une reconnaissance scientifique, l'importance de la collectivité, de même que la prise de parole.

9.3.1 « *Not that hard, genius!* » : la reconnaissance scientifique

Nuotama Frances Bodomo, dans une entrevue qu'elle a accordée à la journaliste Kate Patterson, pour le journal *Sloan Science and Film*, a abordé l'importance de s'appropriier les savoirs scientifiques. Elle mentionne : « *I want to explore the longing for scientific reward from the*

¹⁷³ Pour une définition plus étoffée du regard masculin, voir la section 4.2.4 « Regard oppositionnel ».

perspective of those who seemingly do not have access to it » (Patterson, 2015 ; s.p.¹⁷⁴). Il s'agit d'une remarque intéressante, considérant que la science et, par extension, les savoirs scientifiques et technologiques ont historiquement été appréhendés comme des dérivés des connaissances de l'*homme blanc européen*, lequel a socialement été construit comme étant *capable* de s'affranchir de l'impureté, de l'irrationalité, de la subjectivité et de la légèreté, des éléments considérés comme des freins à l'avancement des connaissances scientifiques et technologiques et qui ont, dans l'Histoire, été largement imposés aux femmes ainsi qu'aux personnes noires (da Silva, 2010 : 371 ; voir également Bachran, 2016 ; Dubey, 2008 ; Wolmack, 2013). À l'inverse, les femmes et les personnes noires ont longtemps été construites comme des « objets passifs du savoir » (« *passive objects of knowledge* ») (Dubey, 2008 : 31). En effet, il s'est organisé une façon binaire de considérer le savoir scientifique, laquelle était basée sur l'opposition entre la *science masculiniste*, décrite comme rationnelle et raisonnable, et la *nature féminisée*, au contraire décrite comme irrationnelle et subjective ; cette opposition binaire a été utilisée comme manière de concevoir entre autres les femmes et les personnes noires comme des individus qui ne possédaient pas les facultés nécessaires au raisonnement scientifique. Celles et ceux-ci ont donc « discursivement » (« *discursively* ») été construits comme des personnes *autres* existant à l'extérieur de la rationalité scientifique et devenant dès lors les « objets plutôt que les sujets de la connaissance scientifique » (« *as objects rather than subjects of scientific inquiry* ») (*ibid.* ; voir également Abraham, 2006 ; Anderson, 2002 ; Harding, 2009 ; Henton, 2008 ; Schnabel, 2014 ; Willey, 2016).

Cela s'est également transposé au genre de la science-fiction : puisque traditionnellement été perçu comme un genre *masculin*, les personnages scientifiques masculins et les savoirs scientifiques dits « purs » (« *hard* ») y sont normalement valorisés ; au contraire, les savoirs scientifiques dérogeant de ce qui a historiquement été associé à la « science pure » (« *hard science* »), comme la médecine traditionnelle, la pratique sage-femme ou, encore, la valorisation de la magie, ont longtemps été décrits comme des éléments non-scientifiques à cause de leur association à la féminité et aux femmes (Dubey, 2008 : 32). Il est donc pas surprenant de constater que plusieurs auteures et auteurs s'arrimant davantage à des perspectives féministes et post- et/ou décoloniales décident d'intégrer

¹⁷⁴ Traduction libre : « Je veux explorer le désir de la reconnaissance scientifique de la perspective de celles et ceux qui apparemment n'y ont pas accès. »

un rapport à la science et aux savoirs scientifiques et technologiques comme moyen de présenter des modèles de reconnaissance des savoirs scientifiques alternatifs qui s'opposent aux modèles traditionnellement proposés dans la science-fiction. Plus précisément, il s'y construit un rétablissement et une revalorisation des formes de savoir scientifique et technologique historiquement discréditées par les systèmes de pouvoir et de marginalisation comme le patriarcat, le colonialisme et le racisme (Dubey, 2008 ; Watkins, 2012). En d'autres mots :

Historiquement définies comme les *autres* de la rationalité moderne occidentale, les auteures et auteurs de science-fiction et de fiction spéculative féministes et afro-diasporiques déploient la magie de manières saisissantes afin de réévaluer tout un ensemble de ces dichotomies genrées et raciales qui ont participé à façonner le sujet de la science moderne. (35 ; traduction libre¹⁷⁵)

Il s'y insère donc une remise en cause et en question des oppositions binaires ayant historiquement servi dans la circonscription des savoirs scientifiques et technologiques dominants : nature/culture ; magie/science ; femme/homme ; Afrique/Europe ; etc. Dans ces œuvres, les savoirs sont désormais plutôt fondés sur l'empathie et l'incarnation, où les savoirs scientifiques et technologiques naissent du rapprochement entre la rationalité et la subjectivité et s'acquièrent tant par la recherche que par le corps ; et il s'établit des figures héroïques féminines et noires dont les savoirs scientifiques sont montrés comme une alternative subversive au héros typique construit sur des idéaux scientifiques patriarcaux et coloniaux (Bedfort, 2014 : 98 ; voir également Bahng, 2009 ; Gunn, 2020 ; Leong, 2016 ; Hanchey, 2020b).

Afronauts présente ces modèles de reconnaissance des savoirs alternatifs. Il offre une revalorisation de techniques africaines : celles mobilisées par Nkoloso et son équipe pour entraîner Matha ne sont pas présentées comme *obsolètes* ; au contraire, elles sont montrées comme des étapes d'un processus rigoureux d'entraînement. Sur fond noir, le type d'entraînement que Matha s'apprête à faire est écrit en lettres blanches (voir Figure. 9.5). Puis, le plan suivant fait voir la technique employée. Dans un premier temps, celle pour lui permettre de s'adapter à la sensation

¹⁷⁵ Citation originale : “Historically defined as the others of modern Western rationality, Afro-diasporic and feminist writers of speculative and science fiction deploy magic in strikingly convergent ways to reevaluate a whole set of gendered and racialized dichotomies that have helped to prop up the subject of modern science.”

de flottabilité, durant lequel elle est lancée dans les airs à partir d'une large bâche que tiennent Nkoloso ainsi que les autres membres de l'Académie (voir Figure 9.6) ; dans un second, elle est placée à l'intérieur d'un baril vide et poussée vers le bas d'une petite falaise, une manière de l'entraîner à l'acclimater à l'apesanteur (voir Figure 9.7). Les scènes dépeignant les différentes techniques utilisées sont entre-coupées de plans, souvent en plans rapprochés, de Matha s'entraînant à la course (voir Figure 9.4). Les images, toutes en noir et blanc, de même que les plans rapprochés servant à cadrer ces différents moments font d'*Afronauts* un film à l'esthétique sobre, et cette sobriété visuelle impose un regard intime, objectif et somme toute réceptif face à ces différentes techniques.

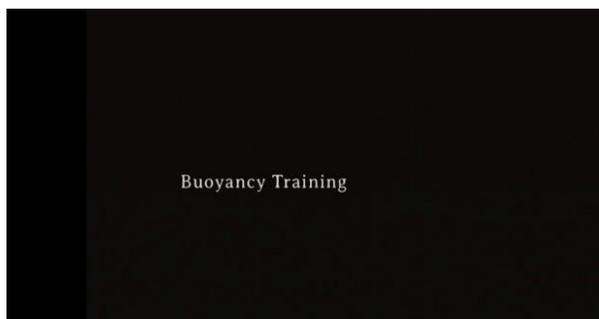


Figure 9.5 Le plan annonce l'entraînement de Matha afin de s'adapter à la sensation de flottabilité, « *buoyancy training* » (00:01:24). Capture d'écran, Vimeo.



Figure 9.6 La technique employée pour entraîner Matha à la sensation de flottabilité (00:01:26). Capture d'écran, Vimeo.



Figure 9.7 La technique employée pour que Matha puisse s'acclimater à la sensation d'apesanteur (00:01:50). Capture d'écran, Vimeo.



Figure 9.4 Plan rapproché sur Matha qui court (00:01:53). Capture d'écran, Vimeo.

La construction esthétique d'*Afronauts* est également influencée par les cosmologies africaines, un courant spirituel partagé par de nombreux peuples africains—nonobstant certaines spécificités selon les régions et les groupes ethniques. Ce courant reconnaît le caractère incarné de la spiritualité et l'appréhende comme un champ de connaissance, de savoir et d'expertise (Higgins, 2001). Dans le film, cela s'articule majoritairement autour de l'importance visuelle accordée aux étoiles et à l'espace (voir Figure 9.8). Plusieurs plans montrent en effet Matha, portant sa combinaison d'astronaute, regarder vers l'espace et sembler interagir, d'une certaine manière, avec les étoiles et planètes qu'elle voit devant elle. *Afronauts* participe ainsi à revaloriser des modes de connaissance africaines qui s'arriment davantage à une vision plus spirituelle de la science, laquelle déroge de la rationalité occidentale favorisée tant par le colonialisme que par le genre de la science-fiction.



Figure 9.8 Image qui montre l'importance de l'espace dans *Afronauts* (00:06:52). Capture d'écran, Vimeo.

Il faut également noter l'utilisation de ce savoir comme moyen de faire de Matha une figure héroïque. Comme précédemment mentionné, la réussite du projet de Nkoloso signifierait que la première personne à se poser sur la Lune ne serait pas un homme occidental, blanc et provenant d'un pays considéré comme une puissance mondiale économique—comme ce fût le cas avec Neil Armstrong—mais plutôt une adolescente africaine, noire et avec la caractéristique de l'albinisme. Le choix de Matha est pertinent, puisque son âge (en tant qu'adolescente de 17 ans), son identité genrée (en tant que femme), son ethnicité (en tant que personne africaine), son identité raciale (en tant que personne noire) et son albinisme sont des caractéristiques qui l'éloignent de la figure typique du héros possédant des connaissances scientifiques et/ou à qui profitent certaines avancées et connaissances techniques. Tel que le présente Paul Wilson, dans son analyse d'*Afronauts*, il

existe par ailleurs une histoire en Occident à travers laquelle les corps africains albinos ont été utilisés comme des objets de divertissement (2019 : 153). La centralité et l'héroïsme du personnage de Matha sont donc significatifs : son personnage n'est pas construit comme un objet passif servant au divertissement ; au contraire, elle est présentée comme une participante active du projet scientifique de Nkoloso.

Black Panther propose également une reconnaissance des savoirs scientifiques qui passent par un personnage féminin noir, Shuri, la sœur adolescente de T'Challa à la tête du laboratoire chargée des avancements technologiques de Wakanda. Shuri, principalement en tant que femme, défie ainsi l'idéal scientifique patriarcal selon lequel les savoirs scientifiques sont masculins et dont les hommes sont les détenteurs principaux et par excellence. La scène durant laquelle T'Challa, avant de partir combattre Klaue (l'ennemi du film), la visite au laboratoire m'intéresse, puisque la scène l'introduit comme scientifique par excellence et en fait un personnage actif.

D'abord, le laboratoire dans lequel travaille Shuri est visuellement construit comme un lieu caché, dans lequel se trouve le secret du pouvoir technologique de Wakanda, une sorte d'utopie protégée du reste du monde : le laboratoire est situé sous terre, dans une énorme pièce ouverte, à la luminosité artificielle mais claire et d'un ton bleu métallique. T'Challa, tout de noir vêtu, contraste avec la clarté de l'endroit et avec Shuri, qui vient l'accueillir vêtue d'une longue robe blanche et de souliers blancs, un accoutrement qui correspond à l'ambiance de l'endroit et établit, dès ces premiers instants, la position des deux personnages : Shuri cadre dans le laboratoire, alors que T'Challa, même s'il est le roi de Wakanda, n'y est qu'un invité. Cela se retrouve d'ailleurs dans le placement des personnages (voir Figure 9.9) : pour la majeure partie de la scène, Shuri est placée devant son frère ; elle guide la visite et présente les différents objets technologiques (système de communication, système de surveillance audio, etc.) qu'elle a inventés afin que celui-ci puisse compléter sa mission.



Figure 9.9 Shuri et T'Challa à l'intérieur du laboratoire (00:37:59 et 00:38:24). Captures d'écran, DVD.

D'autant plus que la scène caractérise le personnage de Shuri : une scientifique qui invente des technologies puissantes et qui est consciente que ses connaissances scientifiques dépassent les compétences de son frère, ce qu'elle utilise allègrement pour se moquer de lui. Sa qualité sarcastique et moqueuse est d'ailleurs mise de l'avant dans la manière dont elle s'adresse à T'Challa : lorsqu'elle voit les sandales que porte T'Challa, elle s'exclame, « *WHAT ARE THOSE?* » (« Mais qu'est-ce que c'est ça ? »), en pointant vers celles-ci avec une expression laissant sous-entendre un certain déplaisir. Elle continue : « *Why do you have your toes out in my lab?* » (« Pourquoi montres-tu tes orteils dans mon laboratoire ? »), en insistant sur le fait que T'Challa se trouve bel et bien à l'intérieur de *son* laboratoire ou, du moins, à l'intérieur de l'endroit dont *elle* est en charge (*Black Panther*, 00:38:42-00:38:46).

Les moqueries de Shuri se poursuivent d'ailleurs lorsqu'elle lui présente la combinaison confectionnée précisément pour le Black Panther. Elle se dirige, suivie de son frère, vers un emplacement où se tiennent trois mannequins en plastique, chacun vêtu d'une combinaison différente.

Shuri : *If you're going to take on Klaue, you'll need the best the Design Group has to offer. Exhibit A.*

T'Challa : *My design.*

Shuri : *Old tech.*

T'Challa : *Old?*

Shuri : *Functional, but old. Eh, people are shooting at me; wait, let me put on my helmet.*

T'Challa : *Enough*¹⁷⁶. (00:39:19-00:39:35)

Lors de ce moment, Shuri se place devant le premier mannequin, et T'Challa précise qu'il s'agit de la combinaison qu'il a dessinée. À cela, Shuri qualifie instantanément la combinaison de « vieille » et que la technologie utilisée pour ce modèle, même si elle est fonctionnelle, est archaïque, et elle utilise ce détail pour s'en moquer : la combinaison est si dépassée que, même en plein combat, alors que des personnes armées pourraient tirer en direction de T'Challa, il devrait prendre le temps de mettre son casque plutôt que de se défendre et attaquer rapidement. T'Challa semble peu amusé, et Shuri poursuit en pointant fièrement vers les deux nouveaux modèles qu'elle a confectionnés.

Shuri : *Now look at these [...] Ooooooh! The entire suit sits within the teeth of the necklace. Strike it.*

T'Challa : *Anywhere?*¹⁷⁷ (00:39:38-00:40:13)

T'Challa s'exécute et donne un violent coup au centre de la combinaison. Le mannequin est alors projeté au sol, plus loin.

Shuri : *Not that hard, genius!*

T'Challa : *You told me to strike it; you didn't say how hard.*

Shuri : *I invite you to my lab, and you just kick things around.*

T'Challa : *Maybe you should make it a little stronger, eh?*¹⁷⁸ (00:40:18-00:00:40:28)

¹⁷⁶ Traduction libre : « Si tu es pour te battre contre Klaue, tu vas avoir besoin de ce que le Design Group a de mieux à offrir. Pièce A. » ; « Mon modèle. » ; « Vieille technologie. » ; « Vieille ? » ; « Fonctionnelle, mais vieille. Eh, des personnes me tirent dessus, mais attendez, je dois d'abord mettre mon casque. » ; « C'est assez. ».

¹⁷⁷ Traduction libre : « Maintenant, regarde celles-ci [...] Oooooh! La combinaison entière est contenue dans les dents du collier. Maintenant, donne un coup. » ; « N'importe où ? ».

¹⁷⁸ Traduction libre : « Mais pas si fort, crétin ! » ; « Tu m'as dit de donner un coup, mais tu n'as pas dit avec quelle force. » ; « Je t'invite dans mon laboratoire et, toi, tu frappes les choses comme ça. » ; « Alors, peut-être que tu aurais dû la faire plus puissante, eh ? ».

En faisant preuve d'une force physique non négligeable qui fait tomber le mannequin au sol, T'Challa tente désormais de changer les positions : c'est lui qui se *moque*, sous le regard semi-amusé de Shuri, du modèle confectionné par sa sœur, en suggérant que celui-ci n'est pas assez puissant pour répondre à sa propre force physique. Il est évident que T'Challa apparaît fier. Puis, une lumière mouvante bleutée et métallique apparaît à l'endroit même où T'Challa a frappé.

T'Challa : *Wait a minute...*

Shuri : *The nanites absorb the kinetic energy and hold it in place for redistribution.*

T'Challa : *Very nice.*

Shuri : *Now strike it again, in the same spot*¹⁷⁹. (00:40:29-00:40:40)

Shuri demande donc à T'Challa de redonner un coup au mannequin, à l'emplacement exact du premier. En même temps, elle sort un objet qu'elle utilise pour filmer la scène, sous le regard à la fois interrogateur et naïf de son frère. Il donne le coup ; par la force de redistribution, il reçoit la force du coup et se retrouve à son tour projeté au sol. Shuri se met à rire très fort, ce qui laisse sous-entendre qu'elle a filmé la scène afin de pouvoir la visionner plus tard et se moquer de sa crédulité. Cette scène caractérise le personnage de Shuri : à travers ses connaissances scientifiques et technologiques avancées, elle se positionne en tant que femme possédant un certain pouvoir, et cela participe à faire que son personnage soit actif. Ceci se remarque d'ailleurs dans le positionnement par rapport à son frère : même si T'Challa règne sur le royaume de Wakanda, Shuri possède *quelque chose* que celui-ci ne possède pas (soit, des compétences scientifiques et technologiques), mais qui sont néanmoins nécessaires à l'exercice de ses fonctions en tant que roi. Dès lors, *Black Panther* présente Shuri comme un personnage actif qui, de par son savoir scientifique, agit directement sur le récit ; d'autant plus que l'héroïsme de T'Challa ne pourrait pleinement exister sans la contribution de sa sœur¹⁸⁰.

¹⁷⁹ Traduction libre : « Attends une minute... » ; « Les nanites absorbent l'énergie cinétique et la garde en place afin de la redistribuer. » ; « Très bien. » ; « Maintenant, donne un autre coup, au même endroit. ».

¹⁸⁰ Il semble par ailleurs important de souligner que, malgré des qualités évidentes, Shuri demeure un personnage qu'il faut approcher de manière critique, notamment dans la reconnaissance de *Black Panther* comme un film étatsunien, hollywoodien et, de surcroît, *mainstream*, ce qui semble évidemment avoir influencé grandement la construction du

Cette idée est d'ailleurs explicitée lorsque, plus tard dans le film, Shuri se retrouve aux côtés de Ross (joué par Martin Freeman), un agent de la CIA dont T'Challa, encouragé par Shuri elle-même, fini par accepter la collaboration. Ross, blessé par balle lors d'un affrontement, se réveille et demande à Shuri combien de temps il s'est passé depuis l'affrontement. Elle répond qu'il a eu lieu « hier » (« *yesterday* ») ; ce à quoi il prétend que ce n'est pas possible, puisque « les blessures par balle ne guérissent pas miraculeusement en l'espace d'une seule nuit. » (« *Bullets wounds don't just magically heal overnight* »). Shuri rétorque fièrement : « Ici, oui. Mais pas grâce à la magie, grâce à la technologie » (« *They do here. But not by magic, by technology* »). Ce moment est significatif, puisque Ross est un homme, blanc, occidental et, de surcroît, plus âgé que Shuri. Au sein des discours dominants, il incarne donc un *idéal-type* et, surtout, les caractéristiques par excellence de ce qui a historiquement servir à circonscrire les compétences scientifiques et technologiques (voir Figure 9.10).

Ross :	Shuri :
<ul style="list-style-type: none"> • Homme • Personne blanche • Membre d'une organisation étatsunienne • Adulte d'un âge moyen 	<ul style="list-style-type: none"> • Femme • Personne noire • Princesse d'une nation africaine • Adolescente.

Figure 9.10 Comparatif entre Shuri et Ross.

Il a déjà été noté que les femmes noires africaines ont historiquement été invisibilisées au sein des champs relevant des sciences et des technologies (Oku, 2021). À l'inverse, les films *Black Panther* et *Afronauts* construisent des représentations des compétences physiques et scientifiques à travers lesquelles leurs personnages féminins (tous des femmes noires africaines) y deviennent des participantes actives ; d'autant plus que les représentations qui sont faites dévient des rôles genrés

personnage de Shuri. En effet, lors de cette scène au laboratoire avec T'Challa, Shuri présente une vision des avancées technologiques qui semble tendre vers un certain mépris des traditions africaines, qu'elle considère comme dépassées. Ceci est évident lorsque Shuri se moque des sandales que porte T'Challa, alors que celui-ci affirme vouloir porter ses sandales, qu'il appelle ses « sandales royales » (« *royal sandals* »), afin de faire honneur à ses ancêtres. De ce fait, Shuri semble voir, à travers ses compétences scientifiques et technologiques, une manière de se distancer des générations plus vieilles et s'orienter vers une vision colonialiste des avancées technologiques (voir Brown, 2022).

et raciaux que la science-fiction *mainstream* a historiquement imposé à propos des savoirs et compétences scientifiques.

9.3.2 Le « *coming together* » et la collectivité comme force de pouvoir

Il s'avère également impératif de constater comment *Afronauts* et *Black Panther* présentent l'importance que prend la collectivité, un aspect qui s'arrime directement aux perspectives issues des féminismes noirs et africains. Au sein des féminismes noirs et, surtout, africains, les valeurs de la collectivité (ou du groupe) priment sur l'individualité (Cruz, 2015 ; hooks, 2000a, 2017 ; Miano, 2021 ; Mikell, 1995). En effet, comme le souligne Joelle M. Cruz, il s'établit dans les féminismes noirs et africains une façon d'appréhender l'agentivité des femmes noires qui émane de ce rapport à la collectivité et du rapport qu'entretiennent, au sein de la collectivité, les femmes et les hommes. Elle affirme que les féminismes noirs et africains ont historiquement perçu la collectivité comme une manière de se « rassembler ensemble » (« *coming together* »), et que c'est dans ce rassemblement que prend forme une « force de pouvoir mutuelle » (« *mutual empowerment* ») (27) pouvant défier les binarités patriarcales de la pensée féministe blanche. De ce fait, il convient de se pencher sur comment se construisent des modes d'agentivité des femmes au sein même de la collectivité, et cette perspective plus holistique qu'offre la pensée issue des féminismes noirs et africains permet de réfléchir davantage à l'importance que prennent les personnages féminins dans *Black Panther* et dans *Afronauts* en dehors des perspectives binaires largement imposées par les systèmes de pensée occidentaux, dans lesquels la passivité des femmes est souvent mise en opposition au caractère actif des hommes. Autant dans *Afronauts* que dans *Black Panther*, l'agentivité des personnages féminins est en lien avec le bien-être de la collectivité et s'arrime à un rapport agentif commun au sein duquel la communauté en bénéficie.

Dans *Afronauts*, cela se présente dans la participation de Matha au projet de Nkoloso, lequel a d'ailleurs pour objectif de bénéficier à la population zambienne et, conséquemment, aux personnes africaines. L'importance de ce *projet commun* semble avoir grandement influencé la construction visuelle du film. De nombreux plans montrent Matha et Nkoloso : à plusieurs moments, les deux personnages se retrouvent ensemble, à l'intérieur d'un même plan serré, ce qui accentue de manière visuelle la relation les unissant. D'une part, le projet de Nkoloso ne peut s'accomplir sans la

participation de Matha ; d'une autre part, Matha ne peut devenir une héroïne individuelle. Cette construction visuelle du projet commun que met en scène et en récit *Afronauts* est explicitée lorsque la navette dans laquelle se trouve Matha (et les deux chats) décolle : la caméra, positionnée derrière la petite foule qui observe le décollage, est placée de sorte à donner aux spectatrices et spectateurs le point de vue du groupe (voir Figure 9.11).



Figure 9.11 Image du décollage de la navette dans laquelle se trouve Matha (00:10:04). Capture d'écran, Vimeo.

Les spectatrices et spectateurs, dès lors situés à l'arrière, regarde le décollage, non pas d'un point de vue privilégié qui les placerait devant la foule, mais d'un point de vue collectif, devenant ainsi une partie intégrante de ce projet. Visuellement, *Afronauts* établit que l'action individuelle de Matha prend forme au sein d'un projet collectif qui dépasse l'individualité. Cela est également renforcé par le montage, où de nombreux plans individuels sont mis en relation de manière à déployer une suite qui insiste sur ce projet *commun* (voir Figures 9.12 à 9.14).



Figure 9.13 Plan serré sur Matha prête à décoller (00:09:46). Capture d'écran, Vimeo.

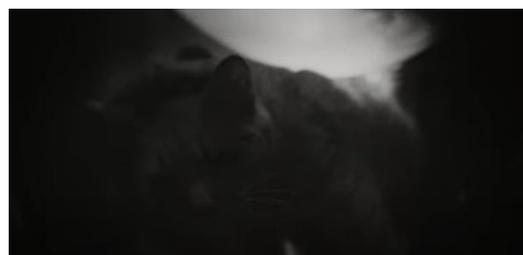


Figure 9.12 Très gros plan sur un des chats que carresse Matha (00:09:42). Capture d'écran, Vimeo.

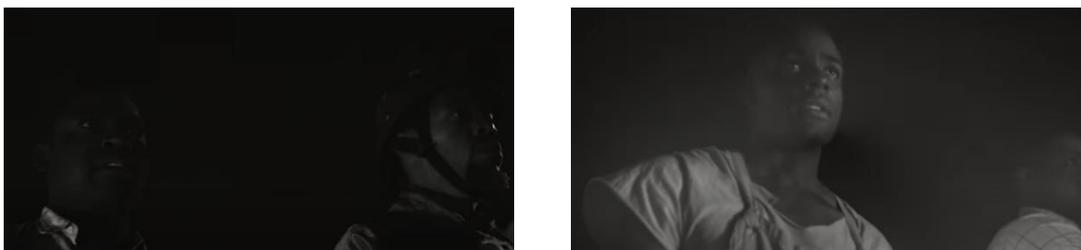


Figure 9.14 Plans sur certains des membres de l'Académie, qui regarde le décollage (00:09:51 et 00:09:53). Captures d'écran, Vimeo.

La réalisatrice du film, Nuotama Frances Bodomo, explique sa décision d'avoir voulu faire du personnage de Matha, non pas seulement une adolescente africaine (comme dans le fait historique duquel elle s'inspire), mais également une personne avec l'albinisme, ce qui peut apporter une perspective critique au sujet de l'importance que prend la collectivité au sein du récit et de la construction visuelle du film. Dans une entrevue accordée au magazine *Hyperallergic*, Bodomo affirme :

It's very telling that not only was she a woman, but then, in my kind of artistic licensing of the story, a woman with albinism. I think for me, the albinism was kind of a twofold device [...] to me, the kind of person who would put their life on the line is somebody who is experiencing a lack of safety around belonging, a person who's having to prove their worthiness to the group, a person who was still othered. Being so othered is an experience I've had as a Black person growing up in places like Norway or Hong Kong [...] it's something that very quickly made sense within my brain [...] so that's where that albinism angle came in, and it's an angle that I'm not trying to keep metaphorical [...] I do see a lot of people using people with albinism in visual work just because it looks cool, and I want to be very sensitive to not doing that. (citée dans Lopez Cassell, 2019 : s.p.¹⁸¹)

Rosemary Chikafa-Chipiro, dans son article « Imagi(ni)ng Black Womanhood, Africana Womanism and Afrofuturism in *Black Panther* » (2019), analyse quant à elle l'importance de la

¹⁸¹ Traduction libre : « C'est très significatif qu'elle [Matha] ne soit pas seulement une femme mais, dans la permission artistique que je me suis accordée par rapport à l'histoire, qu'elle soit également une femme avec l'albinisme. Personnellement, je pense que l'albinisme est devenu un mécanisme double [...] pour moi, le genre de personne qui mettrait sa vie en danger est quelqu'un qui a déjà vécu un manque de sécurité et d'appartenance, une personne qui se retrouve à devoir prouver son appartenance à un groupe, une personne qui est encore traitée comme une autre. L'altérité, c'est une expérience que j'ai vécue en tant que personne noire ayant grandi dans des endroits comme la Norvège ou Hong Kong [...] c'est quelque chose qui a très rapidement pris son sens dans mon esprit [...] alors, c'est de là que la décision de l'albinisme provient, et c'est une décision que je ne tente pas de rendre métaphorique [...] Je remarque que plusieurs personnes utilisent les individus avec l'albinisme dans l'art visuel simplement parce qu'ils apparaissent *cool*, et je veux demeurer très sensible de ne pas reproduire cela. »

communauté comme une perspective tirée des féminismes africains, qu'elle arrime à une lecture du film *Black Panther*. Pour Chikafa-Chipiro, le film montre des représentations des rôles genrés s'établissant au sein de la collectivité et de la relation qui, dans l'objectif commun de favoriser le bien-être collectif, émerge entre les femmes et les hommes. Elle affirme que l'histoire coloniale africaine a fait à la fois des femmes et des hommes africains des « sujets de l'histoire coloniale » (« *subjects of colonial history* ») et que, par conséquent, la considération de « relations harmonieuses » (« *harmonious relations* ») entre les femmes et les hommes participe à la « réalisation de futurs viables pour l'Afrique » (« *realisation of sustainable futures for Africa* ») (2019 : s.p.). Ici, j'examine comment l'importance de la collectivité est représentée à travers les personnages (féminins) de Nakia et de Okoye, de même que de la relation qu'elles entretiennent avec le personnage (masculin) de T'Challa. Leur relation est basée sur le principe de la collectivité, où l'agentivité des personnages féminins participe au bien-être collectif de Wakanda. Ceci est mis de l'avant en partie par l'ajout de certains détails esthétiques qui servent à promouvoir [1.] l'unité qui se construit entre Nakia, Okoye et T'Challa, mais surtout [2.] l'importance de la collectivité dans leur relation. C'est le cas pour les costumes que portent les personnages à certains moments du film, où T'Challa est habillé en noir, Nakia est habillée en vert et Okoye est habillée en rouge ; ces trois couleurs correspondent à celles du drapeau panafricain, et ce choix esthétique privilégie le caractère collectif de la relation qu'elles et il entretiennent (voir Figures 9.15 et 9.16).



Figure 9.16 T'Challa est habillé en noir, Nakia est habillée en vert et Okoye est habillée en rouge, ce qui représente les trois couleurs du drapeau panafricain.



Figure 9.15 Drapeau panafricain.

D'autant plus que les personnages de Nakia et de Okoye détiennent des positions importantes au sein de Wakanda : Nakia est une espionne et une agente d'infiltration pour le royaume de Wakanda, et Okoye dirige l'équipe tactique des forces spéciales de Wakanda, une équipe entièrement

composée de femmes. Dans les deux cas, elles occupent une position de pouvoir qui est perçue comme essentielle au fonctionnement du pays. Comme c'était le cas pour le personnage de Shuri, Nakia et Okoye sont également introduites comme des personnages qui ne demeurent pas passifs dans la relation qu'elles ont avec T'Challa. Même si celui-ci, en tant que roi, occupe une position de pouvoir, celle-ci ne sert pas à remettre en cause l'agentivité des personnages féminins.

Okoye apparaît pour la première fois lorsque T'Challa, assis devant d'immenses moniteurs, regarde le reportage de cette journaliste décrivant Wakanda comme un pays pauvre et décide d'aller chercher Nakia, laquelle se trouve au Nigéria pour une mission d'infiltration. Okoye se prépare à accompagner T'Challa, qui lui répond que ce n'est pas nécessaire et qu'il « peut s'en occuper seul » (« *I can handle this alone* »). Le plan suivant montre Okoye, roulant les yeux en signe de jugement, avant de redéposer son arme. Elle se tourne ensuite vers lui et exhorte, sur un ton amusé, de ne pas « figer » lorsqu'il verra Nakia (« *Just don't freeze... when you see her* »). Ceci laisse sous-entendre que [1.] T'Challa ressent des sentiments romantiques à l'endroit de Nakia et [2.] qu'il semble avoir un historique où ses sentiments ont un impact sur ses actions. Puis, suivant le ton amusé de Okoye, T'Challa rétorque qu'il « ne fige jamais » (« *What are you talking about? I never freeze.* ») (*Black Panther*, 00:07:55-00:08:18). Évidemment, T'Challa *fige* devant Nakia et fait échouer sa mission. De retour à Wakanda, Nakia lui en veut donc et Okoye, accompagnée de Shuri, en profite pour se moquer de lui : « *Did he freeze?* » (« a-t-il figé ? »), demande alors Shuri à Okoye. « *Like an antelope in headlights* » (« comme une antilope devant des phares allumés »), lui répond-elle, alors que les deux échangent des sourires et des regards moqueurs (*Black Panther*, 00:14:19-00:14:22). Ce moment est significatif, puisqu'il démontre que les relations genrées entre les personnages féminins et les personnages masculins ne sont pas régies par des normes occidentalo-patriarcales au sein desquelles il a historiquement été attendu des femmes qu'elles reconnaissent la supériorité normative des hommes.

Il importe également de rendre compte de l'apport des personnages de Nakia et d'Okoye, lesquels possèdent une agentivité leur accordant une participation active sur le récit, puisque comme pour Shuri, ces personnages ne servent pas uniquement au développement du personnage principal masculin, mais agissent de concert avec lui sur la protection commune du royaume de Wakanda. Lors d'une opération visant à combattre Ulysses Klaue durant laquelle l'agent de la CIA, Ross, a

été blessé, T'Challa décide d'utiliser une boule de vibranium pour panser la blessure et le rapatrier à Wakanda. De retour, Nakia et Okoye discutent de son choix :

Okoye : *How do we justify bringing him into our borders?*

Nakia: *He took a bullet for me.*

Okoye: *That was his choice.*

Nakia: *So now we are supposed to let him die?*

(Black Panther, 01:00:21-01:00:28)

Durant cette scène, même si T'Challa prend part à la discussion et, ultimement, en vient à une décision finale—celle de garder Ross à l'intérieur de Wakanda le temps qu'il récupère—, il n'est pas placé dans une position narrative et audiovisuelle qui lui octroie un pouvoir sur Nakia et Okoye, lesquelles seraient dès lors construites comme des sujets passifs des décisions de T'Challa, un homme en position d'autorité (de par son statut de roi). Plutôt, elles sont des parties prenantes d'un processus décisionnel dont l'objectif commun concerne la protection de Wakanda. D'autant plus que cette considération des personnages féminins participe à déstabiliser l'idée d'un héros (de surcroît, masculin) unique et solitaire.

Rosemary Chikafa-Chipiro voit dans la construction de ces personnages féminins un « retour à la source » (« *a return to the source* ») (2019 : s.p.), lequel s'arrime à des représentations précoloniales des femmes et, de surcroît, engendre des représentations audiovisuelles et narratives actuelles qui *retournent* aux figures féminines actives de certaines histoires africaines. C'est notamment le cas pour le Dora Milaje, l'armée de Wakanda, laquelle est entièrement composée de femmes et assure presque entièrement la protection de Wakanda ; cette armée féminine renvoie à l'importance qu'ont pris les guerrières africaines dans certaines communautés africaines précoloniales (Chikafa-Chipiro, 2019 ; voir aussi Miano, 2021). Parmi ces figures guerrières

précoloniales, Léonora Miano note la présence de la Sarraounia¹⁸² Mangou, *la panthère noire*¹⁸³. Reine et guerrière des Haoussas, un peuple ayant vécu où se trouve aujourd'hui le Niger, Mangou et son armée se sont battus et ont mené des missions contre l'islamisation forcée de son peuple de même que contre l'Empire français. En tant que sarraounia, il était attendu d'elle qu'elle pratique « l'art divinatoire, ce qui signifie qu'elle communiqu[ait] avec l'invisible » (Miano, 2021 : 170). Même en tant que reine, Miano note que la sarraounia est « tout sauf une femme libre » :

[...] ses pouvoirs comme ses devoirs la contraignent. Très honnêtement, personne ne voudrait en être une. Mais ce n'est vraiment pas pour la vie austère des porteuses de son titre que Mangou devint une héroïne populaire inspirant les auteurs [et auteures] de fiction avant d'être récupérée par des régimes politiques pourtant peu favorables à l'épanouissement des femmes. (170)

La résistance de l'armée des Haoussas n'a pas vaincu l'Empire français, mais Mangou ne fut jamais prise par l'armée française ou, du moins, son corps ne fut jamais trouvé (172). Une des légendes ayant fait suite à la disparition de Mangou veut qu'elle se soit transformée en panthère noire, et que, depuis, elle rôde autour de ce qui était jadis le territoire de son royaume afin de le protéger. Mangou n'apparaît que dans très peu de documents historiques et ne se retrouve dans aucun documentaire d'archive de l'armée française. Puisque l'Empire français finira par s'emparer du territoire, son histoire devint finalement perçue comme « une fable inventée par un peuple désireux de se valoriser » (173). Or, la légende de Mangou demeure, et la figure de la panthère noire symbolise la résistance face à l'oppression coloniale ; « elle est un modèle de combativité, d'endurance et d'insoumission » (173-174).

¹⁸² « Sarraounia » signifie « reine » dans la langue haoussa (Miano, 2021 : 168).

¹⁸³ Au courant de mes recherches sur le film *Black Panther*, je n'ai pas trouvé de références mentionnant l'influence de la sarraounia Mangou sur la figure de la panthère noire, mais son histoire fait écho aux revendications analysées dans le film *Black Panther* d'une manière que je perçois comme étant significative.

Des similitudes entre la Sarraounia Mangou et le film *Black Panther* apparaissent, guidées par l'emprunt de la figure de la panthère noire. Lorsque l'histoire de Wakanda est racontée, au tout début du film, il est mentionné qu'avant que Wakanda ne devienne le pays qu'il est aujourd'hui, cinq tribus s'attaquaient entre elles, jusqu'à ce qu'un guerrier aperçoive la vision d'une « déesse panthère » (« *Panther Goddess* ») (voir Figure 9.17), laquelle le guida vers une plante qui, une fois consommée, lui donna des pouvoirs surhumains, comme la force, la vitesse et l'instinct ; le guerrier devint le premier roi de Wakanda et le premier Black Panther, « le protecteur de Wakanda » (« *the protector of Wakanka* »). Depuis, la passation du pouvoir du Black Panther se transmet à la mort de celui-ci à son héritier.

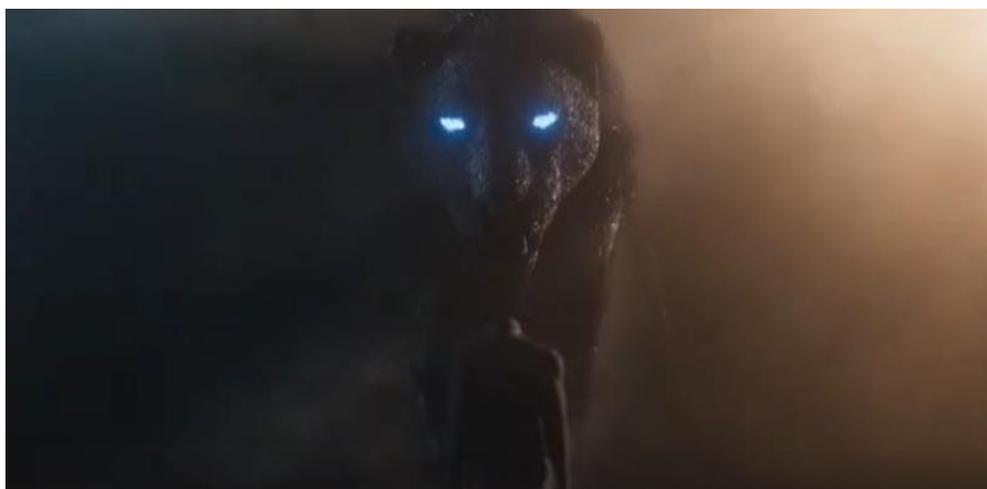


Figure 9.17 Apparition de la déesse panthère au début de *Black Panther* (00:00:45). Capture d'écran, DVD.

C'est une histoire semblable à celle de la Sarraounia Mangou : dite « reine magique » par certains et certains, la sarraounia était décrite comme une reine aux « pouvoirs mystiques », lesquels servaient « à la fois de tactique guerrière et de connaissances occultes », et le statut de sarraounia—avec lequel venaient ces pouvoirs mystiques—était transmis à la mort de la défunte (Miano, 2021 : 172). En considérant la légende selon laquelle Mangou se serait transformée en panthère noire protégeant son territoire africain, la rencontre, dans *Black Panther*, entre le premier Black Panther et cette déesse panthère m'apparaît évocatrice de l'importance qu'y prend la reconnaissance du rôle des femmes africaines dans l'Histoire africaine. *Black Panther: Wakanka Forever* (Ryan Coogler, 2022), qui fait suite à premier film *Black Panther*, voit Shuri devenir *la première* Black Panther—et les liens à faire avec la Sarraounia Mangou prévalent encore davantage.

9.4 Conclusion du chapitre

Une étude (Makwambeni et Prunel Sibiyi, 2022) a été menée sur la réception du film *Black Panther* par certaines femmes habitant le quartier de Soweto, en Afrique du Sud, un quartier pauvre majoritairement habité par des personnes sud-africaines noires. Les participantes, après avoir visionné le film, affirment que la réinterprétation de l'Histoire que propose *Black Panther* permet aux femmes un accès à un espace précolonial dans lequel les femmes africaines noires avaient une voix (*ibid.* : s.p.). Une des participantes affirme d'ailleurs :

You know we don't have voices, but in the movie they gave women voices. If we go back into history, before apartheid, Africa has never been patriarchal. Women have always had a voice. They took away our voice because they saw the power we possess. Then during apartheid, women still had a voice, understand? Women still occupied spaces [...] We don't have a voice anymore. (ibid.¹⁸⁴)

Même si l'étude se concentre sur un quartier situé en Afrique du Sud, les résultats quant à la manière dont certaines femmes spectatrices ont reçu le film *Black Panther* demeurent néanmoins parlants. Pour l'auteure et l'auteur de l'étude, *Black Panther* est donc un film à travers lequel le caractère spéculatif offert par le genre de la science-fiction permet une « récupération de l'Histoire » (« *recuperate history* ») offrant, d'une certaine manière, aux femmes de se réapproprier une prise de parole et de « revendiquer un monde futuriste dans lequel elles possèdent l'agentivité et le contrôle sur leur propre vie » (« *recuperate their voice and claim a futuristic world in which they have agency and control over their lives* ») (*ibid.* : s.p.). Les résultats présentés par Makwambeni et Prunel Sibiyi font échos aux féminismes noirs et africains, puisque pour certaines chercheuses, les femmes noires africaines représentent une « communauté imaginée » (« *imagined community* ») (Chikafa-Chipiro, 2019 ; s.p.¹⁸⁵) : malgré la pluralité de leurs expériences vécues, les

¹⁸⁴ Traduction libre : « Vous savez que nous n'avons pas de voix, mais dans le film, [iels] ont donné une voix aux femmes. Si nous retournons dans l'histoire, avant l'Apartheid, l'Afrique n'était pas patriarcale. Les femmes ont toujours eu une voix. Ils ont pris notre voix parce qu'ils ont vu le pouvoir que nous possédions. Puis, durant l'Apartheid, les femmes avaient encore une voix, vous comprenez ? Les femmes occupaient encore les espaces [...] Mais nous n'avons plus de voix depuis. »

¹⁸⁵ Basée par la notion de *imagined community*, développée par Benedict Anderson (1989), laquelle s'articule autour de l'appréhension de l'identité nationale sous le prisme d'une *communauté imaginée* ; soit, que les membres d'une même identité nationale, même s'ils se trouvent dans des zones géographiques dispersées, appartiennent à une même

femmes noires africaines possèdent néanmoins des histoires similaires qui dérivent des formes de domination patriarcale et coloniale communes dont elles vivent les impacts.

Il reste néanmoins que la réinterprétation de l'Histoire présente *Black Panther* est figurative d'une caractéristique importante de l'Afrofuturisme, que Chikafa-Chipiro qualifie de « futur du passé » (« *future of the past* ») ; c'est-à-dire, mobiliser la dimension futuriste de la science-fiction afin de traverser un passé colonial africain pour construire la possibilité d'un futur décolonial. L'Afrofuturisme permet ceci : retourner dans le passé, se le réapproprier, puis tracer un futur décolonial crédible (2019 : s.p.). Cette façon permet également d'appréhender *Afronauts* : la création d'un futur possiblement décolonial à partir d'une réinterprétation de l'Histoire. Cela est d'autant plus significatif de constater que les personnages féminins y sont montrés comme des figures actives de cette réinterprétation de l'Histoire et, surtout, comme les *participantes d'une histoire qui se construit avec elles*. *Black Panther* et *Afronauts* émergent d'une considération de l'Histoire et du futur influencée par les pensées issues des féminismes noirs et africains : la libération du futur ne peut pas n'être que pour les femmes, elle doit être pour toutes et tous (voir Cruz, 2015 ; Hanchey, 2020a).

L'Histoire a *historiquement* été racontée du point de vue d'un groupe particulier (voir Plate, 2008 ; Smith et Vasudevan, 2017). Or, des films comme *Afronauts* et *Black Panther* démontrent qu'une Histoire peut être racontée différemment ; la revisiter en y proposant de nouvelles interprétations permet de déroger des représentations historiques *mainstream* et de mettre de l'avant les histoires des personnes noires (voir Anderson, 2016 ; Armillas-Tiseyra, 2016 ; Bisschoff, 2020 ; Colmon, 2017 ; Mbembé, 2014 ; McKenna Ibrahim, 2015 ; Samatar, 2017 ; Womack, 2013). Surtout, ces films témoignent d'un désir—renforcé dans la science-fiction féministe et postcoloniale—de ne plus concevoir la temporalité comme une linéarité, où le futur se présente comme une reproduction du passé, mais de proposer des perspectives qui témoignent de la malléabilité, tant de l'Histoire que du futur (voir Rumpala, 2010).

communauté, laquelle se construit discursivement et socialement à partir du sentiment d'appartenance généré par l'identité nationale.

CHAPITRE 10
RÉSULTATS DE RECHERCHE
EXPÉRIENCES D'OPPOSITION, ET LA RÉAPPROPRIATION CRITIQUE DE LA
SCIENCE-FICTION

When women write science fiction [...] they repeat generic conventions. But they repeat them differently, and sometimes excessively.

[...]

Occasionally their performances are ironic; and sometimes they also pose a challenge to what is, in spite of its promotion as the literature of change, in many ways a deeply conservative genre which, for the most part, demonstrates an unquestioned allegiance to heteronormative sexual relations and to the limiting gender distinctions that are one of the results of this heteronormativity.

—Veronica Hollinger

The escape is, in all such significant SF, one to a better vantage point from which to comprehend the human relates around the author. Is an escape from constrictive old norms into a different and alternative timestream, a device for historical estrangement, and an at least initial readiness for new norms of reality, for the novum of delineating human history.

—Darko Suvin

Au commencement de ce projet de recherche, il y avait de multiples avenues ayant piqué ma curiosité que je souhaitais étudier plus en profondeur : explorer des cinémas encore peu étudiés dans les universités ; penser le cinéma (dans tout ce qu'il représente) à travers des perspectives plus inclusives et conscientes de la diversité des identités ; et prouver (à moi-même comme aux autres) de la pertinence du cinéma de science-fiction, un genre cinématographique encore peu étudié dans la recherche universitaire—en comparaison à d'autres cinémas. Cette recherche aurait pu se diriger vers de nombreuses pistes, différentes et pas toujours cohérentes, mais ce qui a permis de la circonscrire est la volonté de répondre à cette question :

Comment le cinéma afrofuturiste contemporain construit-il des expériences cinématographiques oppositionnelles ?

D'abord, il aura fallu établir les délimitations de l'Afrofuturisme en répondant aux questions suivantes : *Comment le genre cinématographique de la science-fiction se définit-il ? Quelles sont les conventions canoniques du genre de la science-fiction ? Comment cela s'applique-t-il au cinéma afrofuturiste ? Plus précisément, comment cela s'applique-t-il aux films constitutifs du corpus analysé dans ce travail de recherche ?* L'Afrofuturisme est un *subgenre* de la science-fiction ; à travers une définition du genre de la science-fiction, le cinéma afrofuturiste a été appréhendé en tant que *subgenre* et situé dans l'espace générique qu'est la science-fiction. Tel que présenté dans les chapitres d'analyse, les cinq films du corpus appartiennent au genre cinématographique de la science-fiction—considérant qu'ils se situent plus précisément au sein de sous-genres science-fictionnels distincts, comme la science-fiction post-apocalyptique, la science-fiction cyberpunk, la science-fiction biopunk, le film de superhéros, le *New Space Opera* et la science-fiction rétrofuturiste. Certains éléments visuels et narratifs conventionnels de la science-fiction s'y retrouvent et permettent donc d'établir des similitudes entre les films étudiés. Parmi celles-ci : la prépondérance des avancées technologiques—cybernétiques, numériques, digitales, biotechnologiques—et de leurs impacts sur les personnages, leur milieu de vie et les conditions sociales dans lesquelles ils se trouvent y prend une place importante. Dans *Pumzi*, les personnages (leurs déplacements, moyens de communication, efforts physiques, rêves et même leur accès à de l'eau potable) sont contrôlés par certains moyens technologiques ; dans *Battledream Chronicle*, les personnages doivent impérativement participer à un jeu vidéo qu'ils intègrent en se téléportant de manière holographique ; dans *Dirty Computer*, un processus biotechnologique est utilisé sur les personnages afin de déprogrammer leurs identités et désirs queer ; et *Black Panther* met en scène et en récit Wakanda, un pays fictif hautement technologisé possédant des inventions technologiques hyper-développées. Les films proposent également des lieux futuristes pouvant être dystopiques (comme les sociétés totalitaires de *Dirty Computer* et *Battledream Chronicle*, ou l'univers post-apocalyptique de *Pumzi*) ou utopiques (comme le pays de Wakanda, dans *Black Panther*), ou présentant des temporalités diégétiques futures (comme *Pumzi*, qui se déroule après une Troisième Guerre mondiale, ou *Battledream Chronicle*, dont l'histoire se passe en 2100), ou imaginant un futur à partir d'un événement passé (comme pour la mobilisation du rétrofuturisme dans *Afronauts*). De plus, les films s'articulent tous autour d'un *novum*, soit un élément narratif ou visuel extérieur aux réalités extra-diégétiques rendant ainsi les récits *science-fictionnels*—comme

une nouvelle entité technologique, un événement catastrophique, une nouvelle invention technologique, etc. Cet élément revient dans les cinq films étudiés : dans *Pumzi*, il s'agit d'une Troisième Guerre mondiale et des conséquences d'un événement apocalyptique ; dans *Battledream Chronicle*, la téléportation personnages humains au sein d'un jeu vidéo, le Battledream, ayant des conséquences réelles sur leur vie peut être observé comme le *novum* ; alors que dans *Dirty Computer*, le Nevermind, un procédé utilisé pour effacer les souvenirs des personnages en fait office ; dans *Black Panther*, cela peut se concevoir à partir de l'existence du vibranium, ce puissant matériau ayant permis à Wakanda, un pays africain, d'échapper à la colonisation européenne ; puis, dans *Afronauts*, il apparaît plutôt à travers la possibilité pour Nkoloso de réussir sa mission et de faire de la Zambie le premier pays à poser le pied sur la Lune.

Ceci offre un portrait exploratoire des conventions génériques—narratives et visuelles—associées au cinéma de science-fiction et afrofuturiste. Or, cela ne rend cependant pas explicitement compte de la dimension sociologique des genres cinématographiques. Ainsi, des questions supplémentaires ont été formulées : *Dans quel(s) contexte(s) social(aux), culturel(s) et historique(s), particulièrement ceux qui concernent les identités genrées, sexuées et raciales, le genre cinématographique qu'est la science-fiction s'inscrit-il ? De surcroît, comment les identités genrées, sexuées et raciales sont-elles généralement mises en scène et en récit dans le cinéma de science-fiction ? Comment cela se transpose-t-il à l'Afrofuturisme ? Plus précisément, comment cela s'applique-t-il aux films constitutifs du corpus analysé dans ce travail de recherche ?* À cet égard, il se constate que l'espace—générique, cinématographique ou autre—est socio-culturel (Duborgel, 1982, 1985 ; Gaudin, 2011, 2013, 2014, 2015 ; Perraton, 2007, 2009). L'espace qu'est la science-fiction n'y fait pas exception, et ses éléments génériques ont donc traditionnellement été construits au sein de structures sociales normatives, notamment des structures raciales, coloniales, patriarcales et hétéronormatives. Dans la plupart des œuvres de science-fiction *mainstream*, ces éléments appuient souvent un récit devenu hégémonique : un héros (majoritairement occidental, blanc, masculin, jeune et hétéronormatif) combat un Autre (de manière générale, une représentation de l'altérité sociale) afin de conserver l'ordre social normatif de l'humanité (dans lequel les normes et valeurs occidentales, patriarcales, coloniales et hétéronormatives sont maintenues dans le futur). Dès lors, le genre de la science-fiction *mainstream* s'est imposé comme une expérience *confortable* pour les spectatrices et spectateurs dont les identités genrées, sexuées et raciales correspondent aux

normes dominantes et sont représentées comme telles (voir Guthrie, 2019). Dans *Pumzi*, *Battledream Chronicle*, *Dirty Computer*, *Black Panther* et *Afronauts*, les éléments génériques détiennent toutefois une fonction symbolique qui, même si elle permet de les qualifier comme films de science-fiction, se distance de son caractère normatif. Descriptive du *subgenre* qu'est l'Afrofuturisme, cette fonction symbolique a comme objectif le suivant : s'arrimer aux contextes (sociaux, culturels et historiques), comme l'histoire coloniale, l'esclavagisme, la suprématie blanche et/ou les valeurs patriarcales et hétéronormatives, ayant eu des répercussions sur les expériences vécues des personnes noires, africaines, afro-américaines et des diasporas, et ayant entraîné, ou participé à, leur marginalisation. Ces contextes ont majoritairement eu un impact sur la marginalisation des femmes noires, africaines, afro-américaines et provenant des diasporas, et il a été constaté que celles-ci détiennent une place prépondérante dans l'Afrofuturisme. Subséquemment, la mobilisation du genre de la science-fiction, dans les films étudiés, offre donc une invitation aux spectatrices et spectateurs à réfléchir à ces contextes—à les questionner, à les critiquer et, possiblement, à remettre en cause les structures de pouvoir et de marginalisation dans lesquels ces contextes s'insèrent et ayant défavorisé et continuant de défavoriser les femmes noires.

À la lumière de ceci se révèle la dimension normative de l'expérience du cinéma de science-fiction, alors que l'Afrofuturisme se conçoit plutôt comme un cinéma qui donne à voir des perspectives s'opposant à ces contextes sociaux, culturels et historiques—au sein desquels les femmes noires ont été défavorisées et les stéréotypes genrés, sexués et raciaux traditionnellement façonnés par la science-fiction *mainstream* se sont formés. Ces perspectives offrent des représentations plus inclusives pouvant générer un plaisir visuel pour les spectatrices et spectateurs ayant été traditionnellement écartés des représentations *mainstream* et potentiellement rendre inconfortables celles et ceux qui, historiquement, ont été les sujets de ces représentations (visuelles et narratives) cinématographiques normatives. En ce sens, concevoir de quelles manières le cinéma afrofuturiste construit des expériences cinématographiques oppositionnelles signifie d'examiner comment les films, dans leur construction esthétique, narrative et générique, encouragent leurs spectatrices et spectateurs à s'engager dans un processus de réflexion offert par le film. D'autres questions, cette fois orientées plus directement vers l'appréhension de l'expérience oppositionnelle dans le cinéma afrofuturiste, ont émergé de ces résultats : *De quelle(s) manière(s) les films afrofuturistes africains, afro-américains et afro-diasporiques analysés s'opposent-ils aux systèmes (comme le patriarcat,*

l'hétéronormativité, le colonialisme et le racisme) qui ont défavorisé et continuent de défavoriser les femmes noires ? Comment l'inclusion de personnages principaux féminins participe-t-elle à cette opposition ? Comment ces personnages féminins sont-ils mis en scène et en récit ? Les cinq films analysés auront donc été étudiés à partir des manières ils présentent ces *oppositions* et, conséquemment, invitent à partir de celles-ci les personnes spectatrices à la réflexion. Un bref retour sur comment ce processus d'*invitation* se construit apparaît donc nécessaire.

10.1 Retour sur l'expérience oppositionnelle : comment les personnes spectatrices de films font l'expérience de *quelque chose*

Selon bell hooks, les films permettent d'entrer dans un monde qui peut, ou non, être différent de celui que la ou le spectateur connaît et dans lequel elle ou il se sent confortable. Selon elle, les films constituent « une nouvelle frontière qui offre un semblant de mouvement, celui d'extirper du familier et de voyager à l'intérieur et au-delà du monde de l'autre » (« [...] *a new frontier providing a sense of movement, of pulling away from the familiar and journeying into and beyond the world of the other* » (2009[1996] : 2). Les films donnent accès à une « version réimaginée et réinventée de la réalité » (« *the reimagined and reinvented version of the real* ») (1), laquelle peut générer un engagement à la fois physiologique, émotionnel et intellectuel. Les films montrent des représentations et discours qui concordent avec certaines visions de la réalité, voire qui concernent notamment les identités (raciales, genrées, sexuées et de classe sociale). Or, ils n'offrent pas seulement des histoires à propos de ces identités ; plutôt, dans leur construction narrative et visuelle, ils peuvent devenir des lieux au sein desquels encourager la réflexion des spectatrices et spectateurs (3). Bien que certains films puissent s'accorder à une conception normative des genres, des sexualités, des identités raciales et des classes sociales qui ne dérogent pas des stéréotypes et structures de pouvoir, d'autres produisent des représentations visuelles et/ou narratives subversives ; dans les deux cas, pourtant, il est possible de s'attarder à comment les constructions cinématographiques peuvent engager à une réflexion critique à travers laquelle réfléchir aux manières de déstabiliser les structures conventionnelles de domination qui maintiennent un *patriarcat capitaliste et définie par la suprématie blanche* (« *white supremacist capitalist patriarchy* ») (*ibid.*).

Il s'est donc forgé un changement nécessaire dans les interactions qu'entretiennent les artistes, de même que les personnes spectatrices, avec le visuel. Comme le souligne Tina M. Campt, dont l'ouvrage *A Black Gaze: Artists Changing How We See* (2021) porte sur la construction d'un « regard noir » (« *black gaze* ») dans la culture populaire afro-américaine, certaines et certains artistes visuels ressentent le besoin d'avoir recours à une perspective, ou un regard, « qui force les spectatrices et spectateurs à reconnaître l'identité noire d'une perspective différente et inconfortable » (8 ; traduction libre¹⁸⁶). Elle précise :

[Il y a une] cohorte toujours en croissance et incroyablement influente d'artistes noirs qui décident de porter une attention particulière et une réclamation de ces images visuelles noires parfois inconfortables qui forcent les publics à travailler à travers et vers de nouvelles façons de confronter la précarité des personnes noires. Leurs pratiques artistiques mobilisent la précarité des personnes noires comme une force créatrice d'affirmation qui ne peut seulement être vue ou perçue. Plutôt, il s'agit d'un regard noir qui réoriente l'idée de 'regarder vers' vers une politique de *regarder avec, à travers, et aux côtés des autres* [emphasis dans le texte]. C'est un regard qui requière un effort. (8 ; traduction libre¹⁸⁷)

Ce regard produit de nouvelles « formes radicales » (« *radical forms* ») qui rejettent les constructions visuelles normatives de l'identité noire et déconstruisent la passivité traditionnellement attendue du spectatort. Les œuvres qui exécutent un tel regard demandent donc une expérience active qui « requière du travail—un travail d'inconfort, de sensations, de positionnement et de repositionnement—et qui sollicite des réponses viscérales à la visualisation de la précarité vécues par les personnes noires » (17 ; traduction libre¹⁸⁸).

Cette compréhension *du regard* concorde avec l'idée que le cinéma est une expérience incarnée à travers laquelle les spectatrices et spectateurs sont mobilisés : iels *voient, entendent, ressentent* et, ultimement, peuvent être encouragés à *réfléchir* (Antunes, 2016 ; Barker, 2009 ; Carroll, 2003 ;

¹⁸⁶ Citation originale : “[...] *it is a gaze that forces viewers to engage blackness from a different and discomfoting vantage point.*”

¹⁸⁷ Citation originale : “*This growing and increasingly influential cohort of Black artists are choosing to look after, care for, and reclaim an uncomfortable Black visual archive that makes audiences work through and toward new ways of encountering the precarity of Black life. Their artistic practices mobilize Black precarity as a creative force of affirmation that cannot simply be seen or viewed. It is a Black gaze that shifts the optics of ‘looking at’ to a politics of looking with, through, and alongside another. It is a gaze that requires effort and exertion.*”

¹⁸⁸ Citation originale : “*Their work requires labor—the labor of discomfort, feeling, positioning, and repositioning—and solicits visceral responses to the visualization of Black precarity.*”

Chaudhuri, 2014 ; Gaundin, 2018 ; hooks, 2008, 2009[1996] ; Kuhn, 1999 ; Lindner, 2017 ; Plantinga, 2009 ; Sobchack, 1992, 2004 ; Yacavone, 2008, 2015). Chaque film devient une expérience en lui-même : il rend visible l'action de voir, rend audible l'action d'écouter, et rend perceptibles et appréhendables les mouvements physiques, corporels et réflexifs (« *a film is an act of seeing that makes itself seen, an act of hearing that makes itself heard, an act of physical and reflective movement that makes itself reflexively felt and understood* ») (Sobchack, 1992 : 3). Certains éléments esthétiques, narratifs et formels se retrouvent dans les films de manière à encourager et accentuer ceci, et le cinéma offre une « expérience structurée » (« *structured experience* ») à travers laquelle les personnes qui *regardent, écoutent, ressentent* un film répondent—de manière consciente ou non—entre autres aux mouvements, textures ou couleurs de l'image : la composition de l'image (les plans de caméra, les mouvements de caméra, le montage, les couleurs, de même que la musique et les sons) génère des réponses affectives (Plantinga, 2009 : 116). Comme le remarque Carl Plantinga, les humains sont une espèce d'imitations, c'est-à-dire qu'ils reproduisent, parfois de manière inconsciente, les habitudes, mouvements, réflexions et autres de leurs comparses. Cette importance de l'imitation—voire, du mimétisme—se retrouve dans l'expérience cinématographique : la construction visuelle et auditive d'un film engage les spectatrices ou spectateurs sans même qu'ils n'en soient pleinement conscients (114).

Pumzi, Battledream Chronicle, Dirty Computer, Black Panther et *Afronauts* encouragent une participation spectatorielle active et incarnée. Plus précisément, ils *encouragent une participation spectatorielle qui s'arrime à leurs personnages féminins*. Comme l'affirme Carl Plantinga, l'utilisation d'un gros plan sur le visage d'un personnage peut être un moyen visuel de solliciter plus explicitement l'engagement émotionnel/affectif/participatif spectatorial (2009). Ceci se remarque dans les cinq films analysés. Dans *Pumzi, Battledream Chronicle, Dirty Computer* et *Afronauts*, le personnage central et principal est féminin, et cela se démontre dans la manière de le cadrer. Dans *Black Panther*, le personnage central n'est pas féminin, mais il reste que les expressions faciales des personnages féminins sont visuellement appréhendées et sont significatives. Dans les cinq films, de nombreux plans serrés—plans rapprochés, gros plans et/ou très gros plans—sur le visage et/ou les expressions faciales des personnages féminins servent à convier les spectatrices et spectateurs à s'engager, d'abord, émotionnellement avec ceux-ci et à reconnaître la dimension affective de leurs expériences (voir Figure 10.1).

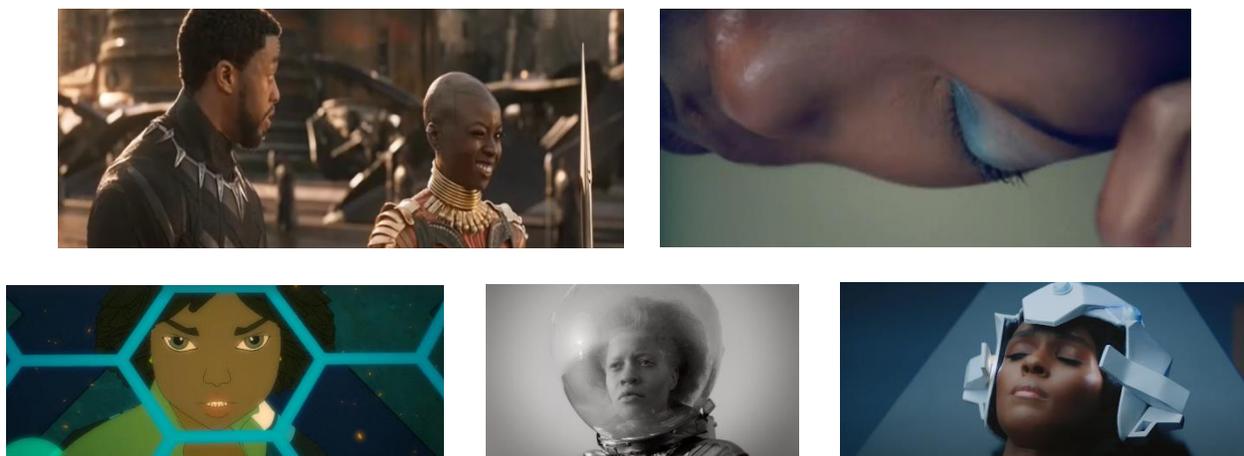


Figure 10.1 Plans sur les expressions faciales et les visages des personnages féminins dans *Black Panther*, *Pumzi*, *Afronauts*, *Battledream Chronicle* et *Dirty Computer*.

Le plan rapproché sur le regard et le sourire moqueurs d'Okoye, dans *Black Panther* (00:14:25; capture d'écran, DVD), le très gros plan sur le visage d'Asha qui rêve à l'arbre, dans *Pumzi* (00:00:54 ; capture d'écran, Vimeo), les plans rapprochés sur les visages de Syanna, prête à attaquer, dans *Battledream Chronicle* (00:03:31 ; capture d'écran, en ligne), et de Matha, regardant vers l'avant, dans *Afronauts* (00:12:11 ; capture d'écran, Vimeo), de même que le gros plan sur le visage de Jane, inquiète lorsque son processus de nettoyage débute, dans *Dirty Computer* (00:03:24, capture d'écran, Youtube), invitent les spectatrices et spectateurs à s'engager émotionnellement avec les personnages féminins. L'utilisation de plans serrés, qui cadrent les visages—et nécessairement, les expressions faciales et les émotions—de près, favorise un lien plus étroit entre les personnages des films et les personnes spectatrices.

Le rôle des plans serrés dans la compréhension de l'expérience cinématographique n'est pas spécifique à un genre cinématographique ou à une perspective d'analyse en particulier, mais concerne les films de manière générale (Plantinga, 2009). Nonobstant cela, il demeure pertinent et intéressant de l'observer dans *Pumzi*, *Battledream Chronicle*, *Dirty Computer*, *Black Panther* et *Afronauts*, puisque ceci participe à établir un rapprochement entre l'engagement spectatorial et la prédominance, dans ces films, de perspectives visuelles et narratives féminines. D'autant plus que ceci supporte les analyses faites dans les chapitres précédents selon lesquelles les films centrent les expériences de leurs personnages, lesquels sont noirs, africains, afro-américains ou afro-diasporiques, majoritairement féminins et, dans certains cas, queer.

À cela s'ajoute la dimension intellectuelle de l'expérience cinématographique, puisque les films détiennent également une capacité à « signifier » (« *to signify* ») (Sobchack, 1992 : 6). En d'autres mots, les films se développent symboliquement (voir Jameux, 1984) et proposent, par leur construction narrative et esthétique, des *symboles* qui, même s'ils ne sont pas toujours explicitement expliqués, sont significatifs. Ceci se retrouve dans *Pumzi*, *Battledream Chronicle*,

Dirty Computer, *Black Panther* et *Afronauts*. Dans *Pumzi*, la pousse de l'arbre peut être vue comme une représentation de la relation existant entre les femmes et la nature, de même que des revendications de l'écoféminisme et de l'écowomanisme ; dans *Battledream Chronicle*, le Battledream sert à imager le colonialisme et l'esclavagisme ; dans *Dirty Computer*, la figure du cyborg s'arrime à l'altérité des personnes queer et le Nevermind peut symboliser le pouvoir hétéronormatif ; dans *Black Panther*, Wakanda sert à illustrer une critique en regard aux impacts du colonialisme sur le développement des pays africains ; et dans *Afronauts*, la conquête de l'espace peut évoquer la nécessité de reconnaître et prendre au sérieux les connaissances scientifiques non-occidentales. Or, cette dimension symbolique est particulièrement évidente dans les films *Battledream Chronicle*, *Dirty Computer* et *Black Panther*, où certains autres éléments esthétiques—comme les images, les couleurs, le positionnement des personnages ou leur maquillage—servent à produire du sens, lequel réfère aux contextes sociaux, culturels et/ou historiques déterminants dans l'expérience vécue des personnages (voir Figures 10.2, 10.3, 10.4 et 10.5).



Figure 10.2 La boule de feu dans *Battledream Chronicle*.

La boule de feu est une arme utilisée dans le Battledream, surtout par Isfét (00:01:19). Également appelée « soucognan » (ou « soukouyan »), il s'agit d'un nom qui renvoie à une figure de la mythologie créole prenant, dans l'imaginaire, la forme d'une femme se retrouvant possédée par un esprit démoniaque. Capture d'écran, en ligne.



Figure 10.4 Le maquillage de Janelle Monáe dans *Dirty Computer*.

Dans le souvenir/vidéoclip pour la chanson *Crazy, Classic, Life*, les paupières de Monáe sont maquillées aux couleurs de l'arc-en-ciel (rouge, orange, jaune, vert, bleu et violet), symbole de la Fierté LGBTQIA+ (00:06:44). Capture d'écran, Youtube.

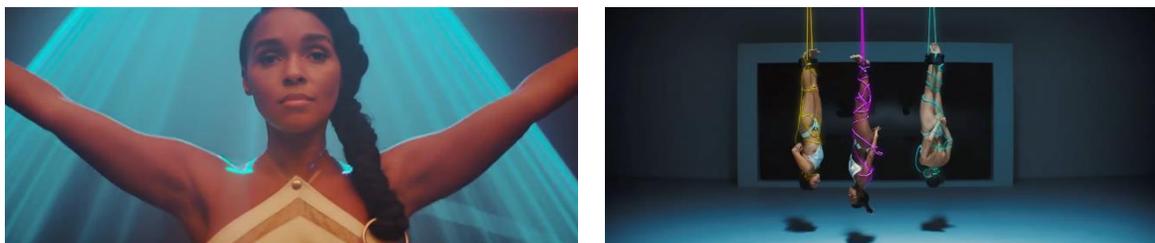


Figure 10.3 Le positionnement du corps de Jane dans *Dirty Computer*.

Jane est placée dans une position qui rappelle celle de Jésus sur la croix (00:12:51 et 00:12:47). Il y a, dans *Dirty Computer*, de nombreuses références à la religion catholique étatsunienne. Dans la chanson *Take a Byte*, les positions du corps de Jane se superposent aux paroles de la chanson, « *your code is programmed not to love me but you can't pretend* », facilitant ainsi le rapprochement entre certaines des valeurs véhiculées par la religion catholique aux États et les impacts des discours religieux sur la marginalisation des personnes queer. Captures d'écrans, Youtube.

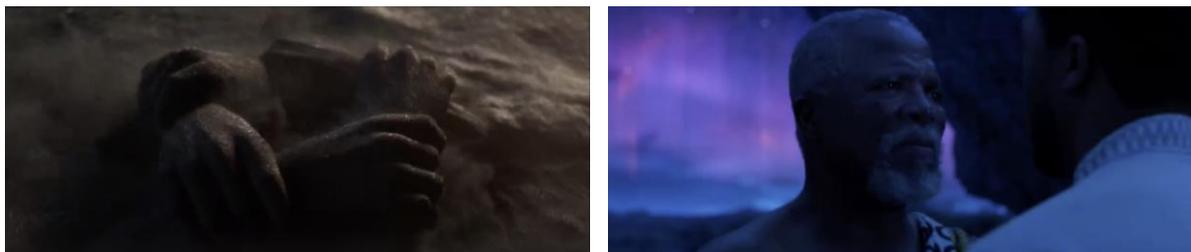


Figure 10.5 Importance de l'oralité dans *Black Panther*

Dans les traditions orales africaines, il est reconnu que les connaissances et l'Histoire se partagent par la pratique de l'oralité—les histoires se racontent et se partagent aux générations plus jeunes. C'est le cas de la séquence d'ouverture du film (image de gauche, 00:00:32), alors que T'Chaka raconte à son fils l'histoire de la création de Wakanda, ou de la scène durant laquelle T'Challa va à la rencontre de l'esprit de son père, T'Chaka, le précédent roi de Wakanda et aujourd'hui décédé, afin de lui demander conseils (image de droite, 00:31:32). Captures d'écran, DVD.

Devant de tels images et symboles, les spectatrices et spectateurs peuvent être amenés à se questionner sur la signification qu'ils prennent. Les films ne « possèdent » (« *have* ») donc pas seulement un sens intrinsèque au film, mais le « construisent » (« *make* ») en partie avec les manières dont les personnes spectatrices en reçoivent la symbolique et en font l'expérience (Sobchack, 1992 : 6). Les spectatrices et spectateurs de cinéma ne sont donc pas des « récipiens passifs » (« *a passive recipient* ») des récits, représentations et sensations mis en place dans les films qu'ils visionnent (Kuhn, 1999 : 6) ; plutôt, iels sont invités à prendre *activement* part à l'expérience offerte par le film. L'analyse de différents éléments—narratifs, esthétiques et symboliques—cinématographiques peut subséquemment amener à examiner *si* et *comment* les films encouragent la participation spectatorielle, notamment à une participation intellectuelle qui les incite à intervenir de manière critique sur ce que les films signifient (hooks, 2009[1996] : 3 ; voir Gaudin, 2018). Dans *Pumzi*, *Battledream Chronicle*, *Dirty Computer*, *Black Panther* et *Afronauts*, les spectatrices et spectateurs sont précisément conviés à une expérience cinématographique qui *privilégie les expériences vécues par les personnages* (particulièrement, les personnages féminins), lesquelles sont construites en concordance avec les contextes sociaux, culturels et/ou historiques africains, afro-américains et afro-diasporiques au sein desquels s'insèrent les films. L'analyse de ces films facilitent la compréhension de comment les qualités esthétiques, visuelles et formelles offertes par le cinéma peuvent être utilisées dans des films afin d'accentuer (« *emphasize* ») les expériences vécues par certaines personnes (de Jesus, 2019 : 42). D'ailleurs, comme il a été étudié dans les chapitres précédents, l'expérience cinématographique des cinq films s'organise de manière à refléter *la position que les personnages occupent au sein de structures sociales, culturelles et historiques de pouvoir, comme le patriarcat, le racisme, le colonialisme et, dans certains cas, l'hétéronormativité* ; de ce fait, des pratiques de spectatariat critiques, interrogatoires et oppositionnelles des représentations cinématographiques et génériques normatives peuvent être générées, ce qui s'arrime avec la définition de l'expérience oppositionnelle proposée par bell hooks (2008, 2009[1996]).

Ceci dit, les films *Pumzi*, *Battledream Chronicle*, *Dirty Computer*, *Black Panther* et *Afronauts* ont tout de même la caractéristique commune d'être des films de science-fiction—afrofuturistes—, et l'utilisation qui est faite, dans chacun, de certaines conventions science-fictionnelles enrichie l'expérience oppositionnelle. Dans l'optique de s'intéresser aux systèmes de pouvoir et de

marginalisation, de même qu'à l'importance des personnages féminins afrofuturistes, l'objectif de cette recherche aura finalement été d'étudier **comment chacun des films analysés construit, à partir de certaines des conventions génériques du genre de la science-fiction, une expérience cinématographique oppositionnelle, soit une expérience s'inscrivant au sein des contextes sociaux, culturels et historiques particuliers du film et encourageant une réflexion critique en regard des systèmes de pouvoir et de marginalisation qui ont, historiquement, marginalisé et qui continuent de marginaliser les femmes noires.**

À la suite des analyses menées, une conclusion émerge : dans *Pumzi*, *Battledream Chronicle*, *Dirty Computer*, *Black Panther* et *Afronauts*, l'expérience oppositionnelle s'arrime à la mobilisation et la réappropriation des conventions canoniques science-fictionnelles de la figure du héros, de la figure de l'Autre et de la construction du futur.

10.2 Redéfinir l'héroïsme et l'altérité science-fictionnels

La recherche sur le cinéma de science-fiction révèle que, conventionnellement, la construction des personnages science-fictionnels s'arrime à des structures de pouvoir patriarcal, hétéronormatif, raciste et colonial particulières, au sein desquelles se sont façonnés des personnages devenus typiques du genre cinématographique de la science-fiction : le *héros*, ce personnage souvent humain et solitaire, symbole de la position dominante de l'identité masculine, blanche, occidentale et hétéronormative, et l'*autre*, ce personnage, ou événement, majoritairement non-humain servant de figuration à l'altérité sociale et, surtout, aux identités (genrées, sexuées et raciales) différentes de celles du héros.

Cette construction conventionnelle des personnages typiques de la science-fiction est exploitée dans le cinéma afrofuturiste contemporain, mais s'effectue d'une manière qui peut être qualifiée d'oppositionnelle : les personnages apparaissent construits consciemment en mobilisant les conventions génériques à partir desquelles ont traditionnellement émergé les personnages typiques de la science-fiction, et ces conventions s'y retrouvent réinterprétées afin de concevoir des représentations plus fluides des personnages science-fictionnels, lesquelles dérogent des représentations fixes, binaires et hégémoniques proposées par le cinéma de science-fiction

mainstream. Généralement, cette réinterprétation des personnages science-fictionnels dans le cinéma afrofuturiste permet une « (ré)imagination de l'identité noire » (Nama, 2011 : 4), où des personnages noirs africains, afro-américains et afro-diasporiques incarnent des figures héroïques qui redéfinissent l'altérité et s'opposent aux systèmes de pouvoir et de marginalisation dominants à travers lesquels l'altérité leur a été imposée.

Dans les analyses présentées dans les chapitres précédents, une attention particulière a été portée aux personnages féminins qui, dans *Pumzi*, *Battledream Chronicle*, *Dirty Computer*, *Black Panther* et *Afronauts*, sont visuellement et narrativement construits comme des personnages actifs : ces personnages possèdent de l'agentivité et dérogent des stéréotypes genrés, sexués et raciaux mis de l'avant par l'opposition Héros/Autre de la science-fiction *mainstream*. De plus, ils sont construits comme des figures centrales qui agissent sur le récit et dont la perspective est souvent privilégiée, ce qui s'éloigne de la description normative du personnage héroïque de la science-fiction *mainstream*. De surcroît, les personnages féminins de *Pumzi*, *Battledream Chronicle*, *Dirty Computer*, *Black Panther* et *Afronauts* tendent à présenter une vision plus nuancée de l'héroïsme science-fictionnel, laquelle se libère de la binarité rigide, fixe et hégémonique mise de l'avant dans la science-fiction *mainstream* et qui, ce faisant, rend compte de l'altérité dont les personnages—malgré leur caractère actif et central—font tout de même l'expérience. En tant que femmes noires africaines, afro-américaines ou afro-diasporiques, les personnages féminins des films analysés ont historiquement et traditionnellement été constitués en tant qu'*autres sociales*, et l'altérité dont ces femmes font l'expérience, de par leur identité genrée, sexuée et raciale, a des conséquences. Par exemple, Jane, le personnage principal de *Dirty Computer*, est traquée parce qu'elle est une femme queer qui ne correspond pas aux normes imposées par la société hétéronormative dans laquelle elle vit ; Syanna, le personnage principal de *Battledream Chronicle*, est devenue une esclave lorsque sa nation d'origine a été colonisée ; et le projet auquel participe Matha, dans le film *Afronauts* (Frances Bodomo, 2014), a été ridiculisé parce qu'il tentait d'être réalisé par des personnes africaines. Ainsi, le cinéma afrofuturiste construit des figures héroïques qui offrent un portrait plus nuancé de l'héroïsme : il s'y construit bel et bien des personnages principaux féminins qui font office de figures héroïques, mais qui—à l'inverse de la binarité préétablie dans le cinéma de science-fiction *mainstream* où un héros se définit par opposition à l'altérité—sont également présentés de manière à (faire) reconnaître l'altérité sociale, culturelle et historique des personnes

noires africaines, afro-américaines et afro-diasporiques, et surtout des femmes. En ce sens, la construction de l'héroïsme dans le cinéma afrofuturiste tend également à redéfinir la figure de l'Autre, laquelle s'est traditionnellement inscrite dans le cinéma de science-fiction *mainstream* comme une représentation de la différence raciale, genrée et/ou sexuelle. Dans les films analysés, les figures Autres canoniques du genre de la science-fiction existent, mais sont redéfinies : l'Autre n'est pas une entité déterminée comme *autre* de par des identités genrées, sexuées ou raciales qui apparaissent—ou sont perçues—comme *autres* à la figure héroïque ; plutôt, les personnages se retrouvent confrontés à des situations qui *leur* imposent leur caractère d'altérité et, de surcroît, une position marginalisée, et ce sont ces situations que les figures héroïques tentent de renverser. Dans *Pumzi*, ce sont les conséquences des changements climatiques ; dans *Battledream Chronicle* et *Black Panther*, le colonialisme (ou les conséquences du colonialisme) génère le conflit principal ; dans *Dirty Computer*, le personnage principal tente d'échapper aux normes hétéronormatives imposées ; et dans *Afronauts*, ce sont en partie des stéréotypes raciaux et coloniaux auquel le projet de Edward Nkoloso tente de répondre. L'altérité dont les personnages des films font l'expérience est interrogée comme un moyen d'exposer et de remettre en question la marginalisation vécue par certains individus, particulièrement les personnes femmes et noires. D'autant plus que la mobilisation d'un personnage Autre en particulier—typique de la science-fiction *mainstream*—y prend une place importante : le cyborg.

10.2.1 La pensée cyborg pour réfléchir à la redéfinition de l'altérité

En tant que figure non-humaine, le cyborg s'est imposé dans la science-fiction comme la représentation *par excellence* de la marginalisation et de l'objectification, surtout, des femmes. Pour cette raison, le cyborg s'est également invité dans la science-fiction féministe en tant que figure à travers laquelle redéfinir l'idée de *la femme objet et passive* pouvant être utilisée et/ou utile au héros science-fictionnel, de même que comme une façon d'appréhender les constructions patriarcales des femmes. Dans trois films afrofuturistes analysés, *Dirty Computer*, *Pumzi* et *Battledream Chronicle*, cette figure du cyborg y est mobilisée et s'arrime à la construction des personnages féminins : ils sont à la fois des personnages importants—il s'agit majoritairement du personnage principal et héroïque du film—et construits à partir de certaines caractéristiques du cyborg à travers lesquelles s'accroît le caractère occidental-centrique, patriarcal et, dans certains

cas, hétéronormatif de l'altérité des femmes noires. Ce faisant, il se présente des personnages féminins *héroïques-cyborgs* qui défient la *définition-type* du héros et de l'Autre de la science-fiction. En effet, ces films mettent en scène et en récit des personnages féminins qui sont positionnés en tant qu'*héroïnes cyborgs* ; c'est-à-dire, en tant que personnages dans lesquels sont intégrés des codes de la figure canonique du cyborg et/ou qui s'arriment aux considérations avancées par la pensée cyborg afin de *s'opposer* aux systèmes de pouvoirs et de marginalisation dominants, comme le patriarcat, l'hétéronormativité, le colonialisme et le racisme.

C'est entre autres le cas pour *Dirty Computer*—comme dans l'entièreté de l'œuvre de Janelle Monáe. La figure du cyborg y est employée comme un mode de pensée invitant les spectatrices et spectateurs à réfléchir aux binarités opposant soi/autre, normativité/non-normativité et humain/non-humain. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si Monáe emprunte des éléments du classiques du cinéma de science-fiction dans lesquels le cyborg comme figure confrontant ces binarités est présent, comme le classique expressionniste de 1927 *Metropolis* (Fritz Lang). Non seulement l'esthétique distincte de *Metropolis* y est reprise (voir Figure 10.6), mais son récit d'un Autre traqué par des individus souhaitant maintenir la stabilité d'un système normatif dans lequel iels évoluent y est également intégré.

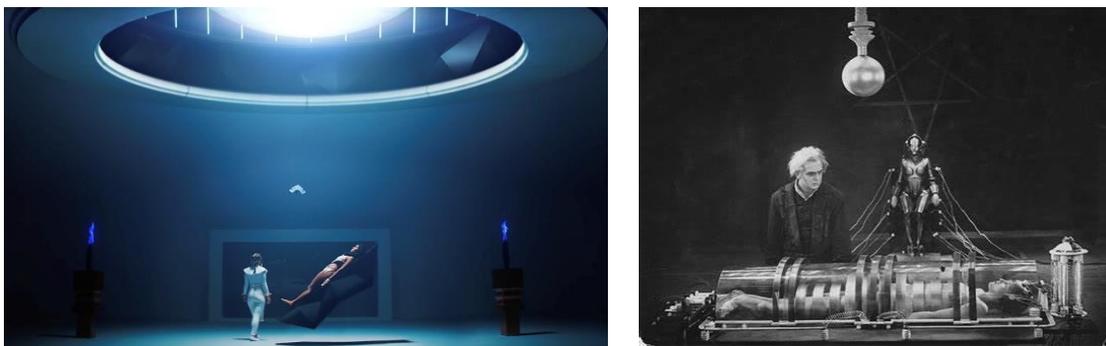


Figure 10.6 Comparatif entre l'esthétique de *Dirty Computer* et de *Metropolis*.

Le personnage traqué dans *Metropolis*, Maria, est un cyborg—une figure robotique possédant une conscience s'apparentant à la conscience humaine—qui tente de convaincre le peuple allemand des effets néfastes du capitalisme. Si *Metropolis* a largement été analysé pour l'utilisation du genre de la science-fiction comme moyen d'aborder le communisme, c'est également l'histoire d'un cyborg prenant l'apparence d'une femme et qui est contrôlé et poursuivi par deux hommes, de surcroît,

blancs. Le rapport, dans le film, entre l'humain (soi) et le non-humain cyborg (Autre) peut-être lu de manière à évoquer tant la marginalisation et l'objectification des femmes que le pouvoir patriarcal. Le rapport Humain/Non-humain opposant le « soi » à l'« Autre » s'inscrit donc, dans *Metropolis*, à travers la figure du cyborg, une figure reprise de manière semblable dans *Dirty Computer* avec la traque des *dirty computers*. Cela témoigne surtout de la place centrale que prend la figure du cyborg dans l'œuvre de Monée, notamment comme figure allégorique servant à révéler, par le biais de l'espace générique science-fictionnel, de la construction des identités queer¹⁸⁹. Les personnages de son œuvre s'arriment aux caractéristiques de la figure qu'est le cyborg et/ou s'arriment aux considérations avancées par la pensée cyborg afin d'offrir une allégorie des systèmes de pouvoir et de marginalisation normatifs à travers lesquels sont construites les identités queer.

La figure du cyborg se remarque également dans les films *Pumzi* (Wanuri Kahiu, 2009) et *Battledream Chronicle* (Alain Bidard, 2015). Même si les films émergent de contextes locaux particuliers et différents, leur personnage féminin peut néanmoins être analysé en tant qu'*héroïne cyborg* à travers lequel remettre en cause les déterminismes imposés par des systèmes comme le patriarcat et, surtout, le colonialisme. Dans *Pumzi*, il s'agit principalement de critiquer les normes anthropocentriques véhiculées et renforcées par le patriarcat et le colonialisme, où la valeur de l'humanité—de surcroît, masculine, blanche et occidentale—prévaut tant sur les individus historiquement exclus de la vision monolithique et dominante de l'humanité que sur la nature, cette dernière étant souvent considérée comme un objet passif pouvant être exploité et servir. La transformation du corps du personnage principal, Asha, *en arbre* ou *vers l'arbre* transgresse les déterminismes dominants que souligne Omelsky dans sa conceptualisation d'une pensée cyborg (2012) : sa transformation ne la place pas en tant que figure héroïque anthropocentrique, où la survie d'une *humanité-type* prévaut ; au contraire, elle instaure une fin au sein de laquelle la prospérité de la nature est mise de l'avant, laquelle laisse présager que, si la nature prospère, l'humanité (sans être restreinte à être masculine, blanche et occidentale) devra *sa possible survie* à Asha et donc, à une femme africaine.

¹⁸⁹ Voir au sujet de la construction des identités queer O'Rourke, 2013 ; Pearson *et al.*, 2008 ; Wolfreys, 2008.

Dans *Battledream Chronicle*, la transformation physique de l'héroïne principale, Syanna, sert également à rejeter les déterminismes imposés par le patriarcat et le colonialisme. Syanna est construite comme une héroïne *technologiquement capable* dont les armes numériques qu'elle trouve lui permettent de combattre et, ultimement, vaincre dans le jeu vidéo qu'est le Battledream. Dans son utilisation de la technologie comme moyen de *faire de son corps une arme de combat*, Syanna rejette les déterminismes à travers lesquels une passivité a historiquement été imposée aux femmes (traditionnellement considérées comme des figures passives auxquelles s'oppose le caractère *actif* du héros science-fictionnel *mainstream*) et aux personnes issues de territoires colonisés (*stéréotypiquement* construites comme des réceptifs passifs des valeurs dominantes des empires coloniaux) (voir Figure 10.7).



Figure 10.7 Transformation cyborg dans *Pumzi* et *Battledream Chronicle*.

Dans les films *Pumzi* (à gauche, 00:19:43) et *Battledream Chronicle* (à droite, 00:34:05), le personnage principal, une femme noire, s'émancipe de la passivité imposée le système hiérarchique dans lequel elle existe à travers la transformation de son corps physique. Dans *Pumzi*, Asha s'extirpe, de par la mutation de son corps, du contexte rigide émanant des répercussions d'une catastrophe environnementale ; dans *Battledream Chronicle*, Syanna fait usage des possibilités physiques qu'offre le Battledream afin de vaincre le pouvoir colonial en place. Dans les deux cas, leur transformation engendre une déstabilisation des normes entourant la construction de l'altérité.

Dans *Dirty Computer*, *Pumzi* et *Battledream Chronicle*, le rapprochement qui s'opère entre les personnages féminins principaux et la figure du cyborg se distancie de l'utilisation ayant historiquement et conventionnellement été faite : plutôt que de s'opposer à *l'humain* et de prioriser une certaine vision normative de l'humain (et de l'humanité), le cyborg sert à proposer et explorer certaines alternatives à travers lesquelles l'identité humaine normative pourrait être déstabilisée. En effet, parce qu'il est une entité à la fois humaine/non-humaine, humaine/machine et soi/autre, le cyborg s'est placé comme « l'hybride suprême » à travers lequel émergent de multiples nouvelles possibilités qui permettraient de « faire éclater [emphase ajoutée] » les systèmes d'oppression construits sur des oppositions binaires (Larue, 2018 : 101). Il permet « d'imaginer de nouvelles

incarnations et identités qui vont finir par représenter plus adéquatement la pluralité des subjectivités vécues aujourd’hui » (Short, 2005 : 104 ; traduction libre¹⁹⁰ ; voir aussi Borst, 2009 ; Cornea, 2005 ; Fancher, 2009 ; McCracken, 1997, McNally, 2014 ; Nishime, 2005 ; Rossini, 2005 ; Schrader, 2019 ; Watkins, 2012). L’analyse de ces constructions cyborgs peut ainsi générer une pensée à travers laquelle redéfinir et critiquer à la fois les oppositions binaires et les systèmes qui en découlent. Le cyborg est donc une figure oppositionnelle, soit une figure qui s’oppose aux systèmes de pouvoir et de marginalisation normatifs. À travers ceci, les films faisant un usage subversif—et oppositionnel—du cyborg façonnent une *expérience oppositionnelle* qui invite ses spectatrices et spectateurs à problématiser, remettre en question et—potentiellement—déconstruire ces mêmes systèmes normatifs. En priorisant la centralité de ces personnages féminins cyborgs, les films encouragent leurs spectatrices et spectateurs à s’identifier à des héroïnes qui, malgré leur caractère actif, demeurent socialement classées comme *Autres* : l’Autre femme, l’Autre queer, l’Autre racisé ou l’Autre colonisé.

10.2.2 La solidarité : la dimension collective de l’Afrofuturisme

De plus, l’analyse de *Pumzi*, *Battledream Chronicle*, *Dirty Computer*, *Black Panther* et *Afronauts* conclut que l’héroïsme, dans ces cinq films, comporte une dimension collective significative. L’importance du *collectif* a déjà été observée dans *Battledream Chronicle* (chapitre 7), de même que dans *Black Panther* et *Afronauts* (chapitre 9) : *Battledream Chronicle* souligne l’importance du groupe comme une force de résistance—dans ce cas-ci, décoloniale— ; *Black Panther* déroge de l’autorité occidentalopatriarcale absolue du héros masculin et promeut plutôt la solidarité entre individus ; et *Afronauts* accorde une place (visuelle et narrative) prépondérante à l’aspect collectif du projet de la conquête de l’espace. Ces trois films établissent la nécessité des *liens* que forment les personnages ; plus précisément, il s’y figure que la solidarité collective peut être un outil qui « renforce les luttes de résistance » (hooks, 2017 : 120) face à des systèmes de pouvoir qui bénéficient de l’individualité. Celle-ci est en effet représentative des valeurs véhiculées par ces systèmes dominants, comme le patriarcat, l’hétéronormativité, le racisme ou le colonialisme, qui,

¹⁹⁰ Citation originale : “[...] to imagine new incarnations and identities that will better represent the plurality of subjectivities experienced today.”

en *insistant* sur le « bien individuel », favorise le maintien du statu quo plutôt que le changement social (*ibid.*).

Ceci se retrouve par ailleurs dans le cinéma de science-fiction *mainstream*. Même dans les films dans lesquels la lutte du héros s’articule autour du bien-être de l’humanité, l’objectif final demeure de retrouver un état social pratiquement inchangé ou qui, en dépit des quelques bouleversements engendrés par l’arrivée d’un Autre disruptif, préserve tout de même un statu quo téléologique. Seulement, dans bien des cas, c’est le retour à un ordre social qui bénéficiait au héros qui est recherché ; le triomphe du héros sur l’Autre permet ce retour, au sein duquel les valeurs sociales—généralement normatives—sont dès lors maintenues.

Battledream Chronicle, *Black Panther* et *Afronauts* s’éloignent de cet *héroïsme individualiste* et font plutôt la promotion d’un *héroïsme collectif*, en quête d’un renversement du statu quo ou, néanmoins, qui le remet en question. Syanna s’allie à la nation de Sablereve afin de vaincre l’Empire de Mortemonde ; T’Challa partage sa position héroïque avec Shuri, Nakia et Okoye et décide remettre en cause l’isolationnisme de Wakanda ; et Matha prend part au projet collectif de faire de la Zambie le premier pays à atteindre la Lune.

Dans *Black Panther*, la scène suivant le générique de fin offre une représentation tout à propos de l’importance que prend le collectif. Lors de cette scène, T’Challa décide d’ouvrir Wakanda et se rend, en compagnie de Nakia et Okoye, au siège social des Nations Unies afin d’annoncer que « pour la première fois de [leur] histoire, [iels] vont partager [leurs] connaissances et ressources avec le monde extérieur ». Dans son discours, il affirme :

[...] *For the first time of our history we will be sharing our knowledge and resources with the outside world [...] We will work to be an example of how we as brothers and sisters on this earth should treat each other. Now, more than ever, the illusions of division threaten our very existence. We all know the truth. More connects us than separates us [...] We must*

find a way to look after one another as if we were one, single tribe. (Black Panther, 02:05:37-02:06:28¹⁹¹)

Dans *Battledream Chronicle*, *Black Panther* et *Afronauts*, l'individualité de l'héroïsme science-fictionnel se retrouve alors subvertie par la collectivité, où les figures héroïques n'agissent plus seules, mais de concert—et de manière solidaire—avec une recherche de collectivité. À ceci s'ajoutent *Pumzi* et *Dirty Computer*, dans lesquels la force d'une solidarité collective est également montrée.

Dans *Pumzi*, cette solidarité est présentée en deux temps : d'abord, avec une femme dont Asha fait la rencontre et qui l'aide à fuir le *bunker* ; puis, avec la nature. Dans les deux cas, *Pumzi* permet de rendre compte de l'importance de « repenser les relations que nous forgeons avec les autres êtres, qu'ils soient humains ou non-humains, animaux ou végétaux » (« [...] *rethinking the relations we forge with other beings, be they human or nonhuman, animal or vegetal* ») (Tischleder, 2019a : 21). En se rendant aux toilettes communes du *bunker*, Asha y rencontre une femme. Vêtue d'une manière semblable à Asha et avec elle aussi le crâne rasé, elle est cependant blanche et semble occuper une position sociale inférieure à Asha : elle s'active au ménage de la pièce, ne parle pas, évite de croiser le regard d'Asha et quitte aussitôt l'endroit qu'elle nettoyait pour laisser la place à Asha, amenant avec elle un imposant chariot sur lequel se trouvent des produits et objets ménagers. L'interaction entre ces deux femmes est minimale, mais significative : avant de sortir de la pièce, Asha verse une petite quantité d'eau dans un contenant qu'elle dépose près d'un lavabo afin que la femme occupée au ménage puisse remplir sa bouteille. Plus tard, lorsqu'Asha se fait expulser du musée, la femme va y récupérer la plante qu'Asha avait été forcée de laisser derrière elle, de même qu'une boussole, et lui remet—toujours sans prononcer la moindre parole et en évitant au maximum les contacts physiques et visuels. C'est grâce à cette femme qu'Asha réussira à quitter le *bunker* et à emporter avec elle la jeune pousse de l'arbre. La réciprocité de leur entraide est donc à reconnaître et invite à réfléchir sur l'importance de faire naître des relations solidaires entre

¹⁹¹ Traduction libre : « Pour la première fois de notre Histoire, nous allons partager notre savoir et nos ressources avec le monde extérieur. Nous allons travailler afin de devenir un exemple de comment, en tant que frères et sœurs sur cette Terre, nous devons nous traiter les uns les autres. Maintenant, plus que jamais, les illusions de division ont menacé notre existence. Nous connaissons toutes et tous la vérité. Il y a davantage qui nous relie qu'il y a qui nous divise [...] Nous devons trouver un moyen de prendre soin l'un de l'autre, comme si nous n'étions qu'une seule, unique tribu. »

femmes, en dépit des différences de positions sociales. Comme l'argue bell hooks, dans les contextes d'oppression sociale—comme l'oppression patriarcale—les personnes étant marginalisées sont souvent « sociabilisées pour se comporter d'une manière qui les rend complices du statu quo » (2017 : 119). Faire preuve d'une solidarité qui conteste les normes sociales du statu quo devient ainsi un geste politique, ce qui est montré dans *Pumzi* : certes, le film ne concerne pas de plein front l'oppression patriarcale, mais les propos de hooks sont tout de même intéressants, puisque la vie à l'intérieur du *bunker* y est oppressive et, basée sur l'interaction entre Asha et la femme de ménage, divisée par des positions sociales distinctes.

La fin du film, lors de laquelle Asha *sacrifie* son corps pour la survie de l'arbre, représente une autre sphère de solidarité : cette fois-ci, entre Asha et l'arbre, redéfinissant, par la même occasion, les paramètres à travers lesquels considérer la collectivité. La recherche d'une solidarité collective ne s'applique pas uniquement aux personnes humaines, mais englobe tout être *humain et non-humain, animal ou végétal* (voir Tischleder, 2019a, 2019b ; Vergès, 2017). À travers une perspective de l'écocritique—et précisément, écoféministe et écowomaniste—*Pumzi* rend ainsi compte de la nécessité de constater l'intrication intrinsèque entre les personnes humaines—surtout, les femmes—et la diversité des formes de vie.

D'aucune façon pouvons-nous considérer la vie des plantes se trouvant dans notre cour, la nature végétale de nos corps ou notre amour pour le jardinage sans reconnaître la singularité de la multiplicité des formes de vie et notre dépendance existentielle sur celles-ci. Contempler les vies—la peur, la joie et la douleur, le type, les compétences et l'intelligence—des animaux et des végétaux non-humains, raconter leurs histoires [et] réfléchir à propos de nos interactions avec eux suppose d'appréhender à la fois ce que nous avons en commun avec eux et la manière dont la vie non-humain nous surpasse [...] Contempler la vie des autres dès lors nécessite de l'empathie et la reconnaissance qu'il y a de nombreuses dimensions à l'autre qui sont en effet au-delà de notre appréhension. (Tischleder, 2019a : 14 ; traduction libre¹⁹²)

¹⁹² Citation originale : “*There is no way we can consider the life of plants in our backyards, the vegetal nature of our bodies or the love of gardening, without recognizing the singularity of manifold life forms and our existential dependence on them. Contemplating the lives—the fear, joy, and pain, the style, skills, and intelligence—of nonhuman animals and plants, telling their stories, reflecting on our interactions with them, involves apprehending both which we have in common with them and the way nonhuman life exceeds us [...] Contemplating the life of others, then,*

Finalement, *Dirty Computer* montre la communauté LGBTQIA+. À l'inverse des scènes se déroulant lors du processus de nettoyage de Jane, dans lesquelles elle apparaît souvent seule ou peu accompagnée, les scènes de ses souvenirs mettent de l'avant le groupe : Jane y est entourée de nombreuses personnes dont les identités visibles, l'apparence physique et le style vestimentaire varient ; entre elles, les interactions sociales semblent chaleureuses et cordiales, puisqu'elles sont placées proches les unes des autres, dansent et présentent des expressions faciales heureuses (voir Figure 10.8). Considérant que, dans deux de ces scènes (*Crazy*, *Classic*, *Life* et *Screwed*), les personnages se font pourchasser par des drones et sont arrêtés, il est permis de conclure que les groupes mis à l'écran dans chacun des souvenirs de Jane appartiennent à la communauté LGBTQIA+. Durant le premier souvenir visionné lors du *nettoyage* de Jane, celle-ci apparaît, quelques instants avant son arrestation, assise à la place centrale d'une longue table ; à chacun de ses côtés prennent place les personnes avec qui elle dansait plus tôt (voir Figure 10.9).



Figure 10.8 L'importance du groupe dans *Dirty Computer*.

De nombreuses images provenant de ses souvenirs montrent Jane entourée de plusieurs individus appartenant à la communauté LGBTQIA+ (*Crazy*, *Classic*, *Life*, image du haut à gauche, 00:07:50 ; *Pynk*, image du haut à droite, 00:26:43 ; *Pynk*, image du bas à gauche, 00:26:44 ; *Make Me Feel*, image du bas à droite, 00:31:53). Captures d'écran, Youtube. De plus, une majorité de leurs rencontres se déroulent dans des lieux qui semblent clandestins ou, du moins, qui sont en retrait des forces étant à leur recherche—des terrains vacants, un bar souterrain, ou un édifice désaffecté. Ces lieux y prennent la forme de *safe spaces*, soit des lieux collectifs sécurisants—et qui semblent davantage sécuritaires—pour les individus queer.

requires both empathy and the recognition that there are many dimensions of the other that are in fact beyond our apprehension.”



Figure 10.9 Jane, assise au centre d'une longue table (00:08:54). Capture d'écran, Youtube.

Image qui rappelle *La Cène* (Léonard Da Vinci, 1495-1498), représentant le dernier repas de Jésus, qu'il partage avec ses apôtres, avant sa crucifixion. Dans *Dirty Computer*, la soirée prend fin avec l'arrestation de plusieurs des personnes s'y trouvant, dont Jane. À l'inverse de *La Cène*, la personne centrée est ici une femme afro-américaine et queer, donc appartenant à la communauté LGBTQIA+. Il est possible de concevoir que l'imagerie du dernier souper laisse ici présager ce qui arrivera possiblement à Jane, sur le point d'entamer—de surcroît, de force—une procédure persécutante à cause de son identité en tant que personne queer, mais l'image souligne également l'importance du soutien collectif.

Dans *Dirty Computer*, l'emphase sur la communauté sert à signifier un sentiment d'appartenance à celle-ci et à démontrer le soutien que ses membres s'accordent. En effet, lors des scènes durant lesquelles des personnages sont traqués et/ou arrêtés, les autres individus restants demeurent solidaires et s'offrent du soutien. Le rapport à la communauté y est par ailleurs présenté à travers l'intimité ; c'est-à-dire, qu'il se crée un sentiment d'intimité au sein de la communauté. Les personnages sont mis en scène afin de renforcer le lien intime—relationnel, amoureux ou amical—qui les unit : ils sont montrés dansant collés les uns aux autres, se touchant, riant et, par moments, s'embrassant. Selon Kate Siegfried, l'intimité est une dimension essentielle aux groupes LGBTQIA+, puisqu'elle se conçoit comme une façon de délimiter une identité collective—laquelle est queer et permet de ressentir l'appartenance à la communauté (2019 : 23). À partir de ceci, l'intimité peut générer la solidarité, où les membres d'une même communauté cherchent à demeurer proches et à se soutenir. La solidarité, dans le contexte LGBTQIA+ comme dans *Dirty Computer*, offre un espace sécurisant duquel peut se dégager des forces de résistance face à l'hétéronormativité (voir Marinucci, 2016 ; Vaughan, 2020). L'intimité favorise les relations

affectives entre individus d'une même communauté à travers lesquelles se forment différentes manières d'imaginer, de vivre et de contribuer à l'expression et l'expérience des identités genrées et sexuées queer (Siegfried, 2019).

À la lumière de ceci, la dimension collective du cinéma afrofuturiste se remarque. En faisant émerger des récits centrés sur la collectivité, la solidarité et l'intimité, les films *Pumzi*, *Battledream Chronicle*, *Dirty Computer*, *Black Panther* et *Afronauts* s'opposent à l'individualité caractéristique, à la fois, de l'héroïsme science-fictionnel *mainstream* et des systèmes comme le patriarcat, l'hétéronormativité, le racisme ou le colonialisme. Non seulement la dimension collective qui y est construite s'éloigne-t-elle de la science-fiction *mainstream*, mais elle y est également, et surtout, intersectionnelle : elle tient compte des identités genrées, sexuées et raciales, et promeut la recherche d'une collectivité qui soit inclusive, certes, mais en particulier féministe, décoloniale, queer et écocritique.

10.3 La réappropriation du futur : entre récits dystopiques et l'utopie comme revendication décoloniale, féministe et queer

Ma recherche montre également que le genre de la science-fiction est intrinsèquement lié aux questions concernant « la temporalité, l'espace et l'existence » (« *temporality, space, and existence* ») (Raja *et al.*, 2011 : 9). Ceci se retrouve dans le cinéma afrofuturiste, notamment dans l'importance que détient la mémoire dans les films *Pumzi*, *Battledream Chronicle*, *Dirty Computer*, *Black Panther* et *Afronauts*. Dans certains des films, la mémoire semble représenter la nécessité du partage des connaissances : dans *Pumzi*, le Virtual Natural Museum représente ce désir pour la communauté de garder accès aux vestiges de la pré-Guerre de l'eau ; alors que dans *Black Panther*, ceci est symbolisé par la place prépondérante qu'y prend l'oralité. Dans d'autres, la mémoire des personnages est contrôlée, et y prend donc davantage une dimension symbolique et critique renvoyant à l'emprise que des systèmes de pouvoir et de domination peuvent avoir. Ceci se remarque dans *Battledream Chronicle* et *Dirty Computer* : dans les deux cas, les personnages sont dépossédés de leurs souvenirs afin de faciliter leur contrôle et assujettissement. Dans *Battledream Chronicle*, l'existence des esclaves qui meurent dans le Battledream est effacée de toutes celles et ceux qu'ils avaient connus ; alors que dans *Dirty Computer*, tous les souvenirs et désirs queers de

celles et ceux considérés comme des *dirty computers* sont un à un effacés dans l'espoir qu'ils en oublient leur identité queer. Le film *Afronauts* s'intéresse également à l'importance de la mémoire ; plus précisément, la mémoire concernant certains événements historiques réels. Dans les cinq films analysés, le rapport à la mémoire coïncide en effet avec la caractéristique du cinéma afrofuturiste de s'attarder à présenter une multiplicité d'expériences vécues. De plus, cette considération suggère que les conventions science-fictionnelles offrent la particularité de pouvoir arrimer des images et récits fictifs à des contextes historiques réels, de même qu'aux impacts vécus par celles et ceux en ayant fait l'expérience. Subséquemment, le genre de la science-fiction, tel que mobilisé dans les films étudiés, favorise l'exploration de différentes formes d'existence sociale, culturelle et historique, lesquelles peuvent, ou non, être enracinées dans l'histoire coloniale, l'histoire des femmes et/ou des mouvements féministes, l'histoire des personnes LGBTQIA+, etc.

À ceci se joint la caractéristique de la science-fiction de mettre en scène et en récit le futur, lequel s'imagine à partir du passé et de l'Histoire. Si le futur de la science-fiction *mainstream* en est un qui demeure généralement homogène, la science-fiction dite féministe, queer et/ou postcoloniale en a fait une *position critique* : le futur y est mobilisé non pas comme convention générique normative, mais comme moyen d'établir une subversion et résistance face à l'homogénéité du futur *mainstream* (voir Bergman *et al.* 2014 ; Wolmark, 2005). Cette réinterprétation du futur permet également d'explorer l'Histoire à partir de différentes et multiples avenues possibles, et ce, peu importe si celles-ci convergent vers l'utopie ou la dystopique.

Certains des films étudiés présentent des univers futuristes dystopiques : *Pumzi*, dans lequel les personnages vivent enfermés à la suite d'un désastre environnemental ; *Battledream Chronicle*, où des individus se voient imposer un rôle de servitude et doivent participer à des combats—souvent, mortels—dans un jeu vidéo ; ou, *Dirty Computer*, alors que certaines personnes sont traquées et forcées d'entamer un processus de *déprogrammation* qui efface tous leurs souvenirs. Qui plus est, dans *Pumzi* et *Battledream Chronicle*, la dystopie concerne certains impacts du colonialisme : dans *Pumzi*, il s'articule un rapprochement entre les changements climatiques, le colonialisme et les répercussions, tant des changements climatiques actuels et envisagés que du colonialisme, sur les personnes noires africaines et, surtout, les femmes ; alors que dans *Battledream Chronicle*, il s'agit de mettre en évidence les pratiques esclavagistes issues du colonialisme. À cela, il importe de

constater que le colonialisme et ses contrecoups sur les pays, territoires et peuples africains, afro-américains et afro-diasporiques ont eu pour conséquences de laisser certaines visions plus pessimistes en regard au futur, lesquelles se retrouvent dans le cinéma afrofuturiste et s'arriment à une certaine dystopie postcoloniale. Selon Florence Bernault et Joseph Tonda :

[L]a dystopie parle de lieux où l'imbrication des espaces, des identités et des rapports de force fonctionnent, si l'on peut dire, au dysfonctionnement, à l'ambivalence et à l'ambiguïté. L'idée de la dystopie désigne donc un modèle qui inclut en lui-même un principe de contradiction et de dysfonctionnement travaillant ensemble du système social et de ses régimes de pouvoir. (2009 : 8-9)

Cette façon de considérer le rapport entre la dystopie et les impacts du colonialisme se retrouve dans *Pumzi* et *Battledream Chronicle* : *Pumzi* conçoit un futur au sein duquel un peuple africain vit les répercussions de la dégradation de l'environnement—à laquelle le colonialisme a participé— et *Battledream Chronicle* met en scène et en récit un futur dans lequel sont perpétuées des pratiques violentes coloniales. Dans les deux cas, il s'y trouve l'idée que la dystopie postcoloniale puisse se prolonger dans le futur.

Dans *Dirty Computer*, l'univers dystopique dans lequel est situé le récit est généré par d'autres systèmes d'oppression qui *intersectent* avec l'oppression raciale que vivent déjà les personnages, soit les diverses formes d'oppression dont ils font l'expérience de par leur(s) identité(s) genrée(s) et sexuée(s). Plus précisément, le contexte dystopique sert à expliciter l'objectification et marginalisation des femmes et des personnes LGBTQIA+. Comme pour *Pumzi* et *Battledream Chronicle*, *Dirty Computer* supporte l'idée que l'oppression peut perdurer et, surtout, que celle-ci peut être manipulée—et entretenue—afin de *perdurer*. Dans les trois films, ceci se retrouve dans la manière de concevoir la mémoire et les rêves comme des outils de contrôle : en effaçant les souvenirs des personnages (comme c'est le cas dans *Battledream Chronicle* et dans *Dirty Computer*) et en les empêchant de rêver (comme dans *Pumzi*), il devient plus facile de les garder dans leur position de soumission et de marginalisation.

Or, il importe que constater que la dystopie n'est pas entièrement caractéristique du cinéma afrofuturiste. Même s'il est vrai que certains films mettent de l'avant des récits et des images

dystopiques, il s’y présente également des futurs qui sont davantage hétérogènes. Parmi les récits afrofuturistes dystopiques, de nombreux films présentent néanmoins des futurs qui concordent avec des visions utopiques ou qui, du moins, fournissent un « espoir génératif » (« *generative hope* ») (Lempert, 2018 : 202). Qui plus est, en portant une attention particulière à l’inclusion, de même qu’à la mise en scène et en récit, des personnages féminins, ma recherche m’a amenée à remarquer l’importance de l’utopie en tant que mode de subversion féministe ; soit, que les éléments utopiques de plusieurs films visionnés sont intégrés de manière à dévier, transgresser ou vaincre des situations dont les personnages féminins—précisément—de l’Afrofuturisme font l’expérience à cause de leur identité genrée et sexuée en tant que femme noire.

À cet égard, *Dirty Computer* présente un futur dystopique dans lequel les personnages LGBTQIA+ sont traqués, capturés, puis forcés de participer à une déprogrammation de leurs identités et désirs queer ; il s’insère néanmoins davantage dans une perspective plus optimiste. Cela se perçoit dans le changement des couleurs apposées aux scènes dans lesquelles se retrouvent Jane et Zen. Même si ces scènes prennent place à l’intérieur de l’entrepôt dans lequel a lieu la déprogrammation imposée aux personnages (dont Jane et Zen), les couleurs font plutôt ressortir la relation amoureuse qui les unit ; mélangeant les tons de rose, bleu et mauve, l’esthétique impose à la scène la prédominance de leurs identités et désirs queer, malgré le contexte dystopique dans lequel elles se trouvent. De plus, la dernière séquence du film montre ce qui semble être le début du processus de déprogrammation de Ché, l’homme avec qui Jane et Zen sont dans une relation polyamoureuse. Ché, couché dans la pièce où les spectatrices et spectateurs avaient précédemment vu Zen accueillir Jane à la suite de sa déprogrammation à elle, est rejoint par Jane, qui ne donne pas l’impression de le reconnaître et se présente à lui mentionnant qu’elle est ici afin de « l’amener de la noirceur vers la lumière » (« *I’m here to bring you from the darkness into the light* ») (*Dirty Computer*, 00:43:33). La scène coupe, puis le titre apparaît et le générique de fin débute. Cinquante secondes plus tard, une nouvelle scène s’entame : Zen les retrouve, et les trois personnages prennent la fuite en se dirigeant vers une lumière blanche. Ici, il s’avère également pertinent d’observer que leur relation intime—polyamoureuse—joue un rôle dans leur émancipation du système ; c’est par la force du groupe qu’ils réussissent à fuir. Le tout dernier plan du film est un gros plan sur le visage de Jane qui se retourne vers la caméra et regarde directement vers le moniteur, donnant l’impression que

son regard croise celui des spectatrices ou spectateurs (voir Figure 10.10), qui reconnaissent l'affranchissement de cette femme noire, queer et polyamoureuse.



Figure 10.10 Dernier plan de *Dirty Computer* (00:45:52). Capture d'écran, Youtube.

Le fait que cette dernière scène se déroule après le générique peut amener à réfléchir : cet ajout est-il une fin imaginée ou s'agit-il de la réelle finalité rencontrée par les personnages ? Or, la pertinence de cette scène ne repose pas là-dessus, mais plutôt sur sa représentation d'une possible finalité utopique—qu'elle soit réelle ou imaginée. Dans son article « Queer Afrofuturism » (2017), Clayton D. Colmon observe d'ailleurs l'importance de représenter les identités et sexualités queer dans les contextes futuristes de la science-fiction, affirmant que la revendication de futurs optimistes est importante pour les personnes queer, particulièrement les personnes racisées qui se retrouvent à être visées par plus d'une sphère d'oppression. En ce sens, ce qu'il qualifie de « l'utopie queer » (« *queer utopia* ») passe par la mobilisation de la qualité futuriste de la science-fiction afin de reconfigurer la relation entre les systèmes oppressifs patriarcaux, hétéronormatifs, coloniaux et racistes et le futur, dans lequel les personnages noirs aux identités queer défient et s'affranchissent de la marginalisation systémique qui leur était imposée. *Dirty Computer* se termine sur une éventuelle échappatoire pour les personnages qui quittent la *noirceur* du système hétéronormatif les opprimant pour se diriger vers la *lumière* d'un futur différent et subversif au sein duquel favoriser l'émergence de diverses normes et subjectivités genrées et sexuées (voir Anders, 2019 ; Watkins, 2012).

De manière générale, les cinq films analysés revendiquent donc des futurs potentiellement utopiques ou, du moins, qui laissent présager des possibilités optimistes pour le futur : dans *Pumzi*, l'espoir passe par la quête d'Asha et la relation intime qu'elle construit avec la plante, et le film se conclut, après la transformation physique d'Asha, en laissant entrevoir une forêt et avec un bruit de tonnerre, ce qui indique la plausibilité d'une reprise de la vie naturelle sur la terre ; *Battledream Chronicle* termine avec la victoire sur l'empire colonial de l'équipe au sein de laquelle combattait Syanna qui apprend qu'elle était, avant de perdre tous ses souvenirs, princesse de la nation qu'elle habitait ; et *Afronauts* garde une fin ouverte qui invite à la probabilité que Matha se soit réellement rendue sur la Lune et qui réfute le paternalisme occidental. *Black Panther* aussi présente une fin s'arrimant à une appréhension optimiste du futur, alors que T'Challa décide de rompre l'isolationnisme de Wakanda.

De plus, suivant l'annonce de T'Challa aux Nations Unies, un homme (de surcroît, blanc et probablement venant d'un pays occidental) lève ensuite la main pour demander : « [...] mais qu'est-ce qu'une nation d'agriculteurs [et agricultrices] peut avoir à offrir au reste du monde ? » (« [...] *what can a nation of farmers have to offer the rest of the world?* ») (02:06:30). La scène se termine sur des gros plans des visages de Nakia, Okoye et T'Challa qui, chacun de leur côté, ont un sourire en coin. Cette scène, à travers laquelle la fin de l'isolationnisme de Wakanda est présentée avec optimisme, invite également à réfléchir aux biais qui concernent les discours sur le développement.

L'utopie—au sein du futur science-fictionnel—peut donc être employée comme une pratique de revendication à travers laquelle imaginer de nouvelles compréhensions de certaines réalités actuelles, notamment en regard aux impacts du colonialisme (Adami, 2017). Ces futurs utopiques et/ou optimistes peuvent se concevoir comme des *contre-récits* face aux discours coloniaux et occidentalocentriques à propos du progrès, des avancées scientifiques et technologiques et du développement traditionnellement présentés dans les futurs imaginés dans la science-fiction *mainstream*, et le futur peut y devenir un « espace spéculatif » (« *speculative space* ») à travers lequel s'éloigner des visions monolithiques du futur conventionnellement offertes (Bahng, 2009 : 4-5). Il se trouve dans l'Afrofuturisme un désir de construire des visions du futur centrées sur les personnes noires africaines, afro-américaines et afro-diasporiques, mais il y a une emphase

particulière qui est accordée aux femmes noires (Morris, 2012 : 155). L'intégration d'éléments utopiques ou qui génèrent un certain espoir devient ainsi un moyen visuel et narratif de répondre à la domination hégémonique des systèmes comme le patriarcat, l'hétéronormativité, le racisme ou le colonialisme, et de permettre la *libération* des femmes noires dans des contextes où, historiquement, ce sont les personnages normatifs—masculins, blancs, hétéronormatifs et occidentaux—qui ont bénéficié des récits utopiques.

Pour William Lempert, dont le texte « Decolonizing Encounters of the Third Kind: Alternative Futuring in Native Science Fiction Film » (2014) porte sur l'importance du futur dans la science-fiction autochtone, la qualité futuriste du genre de la science-fiction peut devenir une « pratique subversive » permettant de générer de nouvelles représentations (« *subversive mode of representation* ») (164) qui ne sont pas figées dans des idéaux coloniaux ; et, malgré la prédominance des représentations *mainstream*, la science-fiction propose aux cinéastes qui l'utilisent de « réimaginer de manière active des possibilités culturelles » (« *actively reimagine cultural possibilities* ») (164). C'est d'ailleurs la raison pour laquelle Lempert voit, dans le futur science-fictionnel, un potentiel de décolonisation (2014, 2018). À cela, il souligne également que les futurs imaginés dans la science-fiction autochtone, par exemple, s'éloigne de la norme d'*une finalité*, telle que proposée par la science-fiction *mainstream* ; plutôt, la science-fiction autochtone tend à appréhender le futur au travers des possibilités qu'il offre : alors que certains films mettent en scène et en récit des futurs utopiques basés sur l'affranchissement colonial, la promotion des diverses cultures autochtones et l'agentivité des peuples colonisés, d'autres se tournent plutôt vers des futurs dystopiques, dans lesquels se perpétuent des pratiques coloniales, comme l'assimilation. L'utopie et la dystopie « reflètent un mélange d'espoir et de crainte à propos de futurs qui demeurent encore largement incertains » (167 ; traduction libre¹⁹³), et cela ne se retrouve pas uniquement dans la science-fiction autochtone—ou dans la science-fiction postcoloniale—, mais la différence est que, même si la science-fiction *mainstream* présente des récits qui vacillent entre l'utopie et la dystopie et qui sont imaginés à partir d'appréhensions incertaines face au futur, les

¹⁹³ Citation originale : “[*utopian and dystopian*] reflect a mix of hopes and fears regarding wildly uncertain futures.”

futurs (utopiques ou dystopiques) qui y sont imaginés demeurent « culturellement et ethniquement homogènes » (« *culturally and ethnically homogenous* ») (167).

Le futur dans le cinéma afrofuturiste tend ainsi à s'associer à ces considérations—issues de la science-fiction féministe, queer et postcoloniale—, alors qu'il est généralement imaginé de manière plus *fluide* et plus hétérogène que dans la science-fiction *mainstream* ; c'est-à-dire, de sorte que le futur présente les nuances des structures de pouvoir et de marginalisation, de même que les complexités de ces systèmes hiérarchiques (Anderson, 2016). À la suite d'une recherche documentaire exhaustive, de même que le visionnement de plusieurs films afrofuturistes et l'analyse de cinq films, j'en viens à la conclusion que le cinéma afrofuturiste ne se limite pas à imaginer une seule vision—ou version—du futur ; plutôt, il s'y présente de nombreux futurs possibles, au sein desquels certains systèmes de pouvoir et de marginalisation sont, tantôt, transgressés, tantôt, maintenus en place. De manière générale, donc, le cinéma afrofuturiste met en scène et en récit des *spéculations critiques à propos du futur* (voir Anderson, 2016 ; Armillas-Tiseyra, 2016 ; Barr, 2008 ; Bisschoff, 2020 ; Colmon, 2017 ; Dery, 1994 ; Gueye, 2015 ; Hanchey, 2020a, 2020b ; McKenna Ibrahim, 2015 ; Morris, 2012 ; Samatar, 2017 ; Wilson, 2019 ; Yaszek, 2006). Il s'agit dès lors de considérer que l'Afrofuturisme « spéculer » (« *speculate* ») à propos de futur alternatifs et divergents pour les personnes noires, africaines, afro-diasporiques et afro-américaines (Bisschoff, 2020). Dans certains cas, le futur qui est imaginé est dystopique ; dans d'autres, il offre plutôt une perspective utopique.

Le futur s'établit comme une des conventions génériques ayant servi à circonscrire le genre cinématographique de la science-fiction, et cette convention est réappropriée et réinterprétée dans les films étudiés, surtout comme pratique à travers laquelle amener à des réflexions critiques en regard aux systèmes de pouvoir et de marginalisation dominants qui ont affecté—et continuent d'affecter—les personnes noires, africaines, afro-américaines et afro-diasporiques. De plus, la manière dont la convention du futur est réappropriée dans ces films afrofuturistes génère des futurs science-fictionnels qui divergent de la linéarité monolithique et hégémonique canonique de la science-fiction *mainstream* ; plutôt que d'imaginer des futurs dans lesquels les systèmes de pouvoir et de marginalisation dominants sont maintenus intacts, les films s'arriment à des perspectives qui

concordent avec la science-fiction féministe, queer et postcoloniale dans laquelle le futur devient hétérogènes et multiples.

À cela, il importe de noter qu'en observant précisément la mise en scène et en récit des personnages féminins, j'ai constaté la place importante et essentielle qu'ils détiennent au sein de ces réinterprétations du futur : les personnages féminins y prennent une place qui concordent par ailleurs avec ce que bell hooks a qualifié de « féminisme visionnaire » (« *visionary feminism* ») ; soit l'imposition de perspectives féminines qui émergent de contextes réels concrets en regard aux multiples formes d'oppression mais qui, en simultanée, permettent d'imaginer des possibilités qui vont au-delà de ces mêmes contextes (2000b : 110).

10.4 Conclusion du chapitre

Afin d'articuler les manières—visuelles, narratives et symboliques—par lesquelles se façonne une expérience oppositionnelle dans le cinéma afrofuturiste, j'ai procédé dans ce chapitre-ci à une brève étude comparative des films *Pumzi*, *Battledream Chronicle*, *Dirty Computer*, *Black Panther* et *Afronauts*, en misant sur la construction de l'engagement participatif spectatorial, de même que sur la réappropriation de certaines conventions science-fictionnelles. D'abord, l'engagement des spectatrices et des spectateurs se fait, dans les films analysés, par les personnages féminins, ce qui permet de privilégier leurs dimensions genrées, sexuées et raciales. Puis, il se trouve que certaines conventions de la science-fiction *mainstream* sont réappropriées : l'héroïsme, traditionnellement établi sur les bases de l'opposition à l'Autre et défini comme individualiste, apparaît plus nuancé dans l'Afrofuturisme, alors que l'opposition typiquement rigide entre le héros et l'Autre devient plus fluide et que l'importance de la collectivité et de la solidarité prédomine sur l'individualité. Également, le futur, généralement monolithique dans la science-fiction *mainstream*, est plutôt hétérogène. En proposant une lecture attentive des manières dont certaines conventions canoniques associées au genre de la science-fiction sont mobilisées dans les films analysés, la conclusion qui en émane reconnaît que ces mobilisations génèrent des expériences cinématographiques qui puissent être féministes, postcoloniales et/ou queer.

CONCLUSION

Science fiction is not escapism. You might say that science fiction is escape into reality [...] In fact I can't think of any form which is more concerned with real issues.

—Arthur C. Clarke

There is no structuring lack, no primordial division, but a continuity between the physiological and affective responses of my own body and the appearances and disappearances, the mutations and perdurances, of the bodies and images on screen [...] It is rather a question of discerning multiple and continually varying interactions among what can be defined indifferently as bodies and as images: degrees of stillness and motion, of action and passion, of clutter and emptiness, of light and dark.

—Steven Shaviro

However much the spectator may be engaged by plot or genre, subject matter or thematic implication, the texture of the film experience depends centrally upon the moving images and the sound that accompanies them. The audience gains access to story or theme only through that tissue of the sensory materials [...] However unaware spectators may be of it, style is working at every moment to shape their experience.

—David Bordwell

De manière générale, cette recherche avait comme but principal de s'attarder à la construction d'expériences cinématographiques oppositionnelles dans le cinéma afrofuturiste. Il s'agissait d'explorer les manières dont l'Afrofuturisme, en tant que *subgenre* de la science-fiction, s'insère dans l'espace générique qu'est la science-fiction afin de se le réapproprier et, conséquemment, encourager son spectatort à prendre part à une expérience cinématographique qui s'*oppose* aux structures de pouvoir et de marginalisation à travers lesquelles s'est constitué l'espace générique qu'est la science-fiction et ayant historiquement marginalisé les personnes noires africaines, afro-américaines et afro-diasporiques—auxquelles l'Afrofuturisme se consacre—et, principalement, les femmes noires. Les objectifs étaient multiples : dresser un portrait général du genre cinématographique de la science-fiction en tenant compte des conventions qui le constituent ; appréhender l'Afrofuturisme en tant que *subgenre* de la science-fiction ; reconnaître les structures de pouvoir et de marginalisation (précisément, celles liées aux identités genrées, sexuées et raciales) qui ont influencé la construction de certaines des conventions génériques associées au genre de la science-fiction ; mettre en perspective les manières dont certaines conventions génériques science-fictionnelles sont mobilisées et interprétées dans le cinéma afrofuturiste ; et

examiner les manières dont les identités genrées, sexuées et raciales sont mises en scène et en récit dans le cinéma de science-fiction et dans le cinéma afrofuturiste.

L'Afrofuturisme est en effet un courant artistique au sein duquel les conventions génériques de la science-fiction sont réappropriées afin de mettre de l'avant les expériences sociales, culturelles, historiques et identitaires des personnes noires—africaines, afro-américaines et afro-diasporiques. Plus précisément, ces conventions science-fictionnelles y sont mobilisées de manière à rendre compte de structures de pouvoir et de marginalisation, particulièrement celles qui concernent les identités genrées, sexuées et raciales. À partir de ceci, ma recherche aura démontré qu'il se construit dans le cinéma afrofuturistes des expériences oppositionnelles, à travers lesquelles les personnes spectatrices des films sont conviées à une expérience cinématographique *active*. Dans les films *Pumzi*, *Battledream Chronicle*, *Dirty Computer*, *Black Panther* et *Afronauts*, les personnages féminins sont déterminants à la construction de ces expériences oppositionnelles : il se façonne, par leur mise en images et en récit, [1] une déstabilisation des histoires normatives à travers lesquelles émergent certaines—sinon toutes les—conventions génériques et [2] des manières d'encourager des pratiques spectatorielles actives (plutôt que passives) engageant les spectatrices et spectateurs des films à reconnaître, questionner et critiquer certains des systèmes dominants ayant eu—et ayant toujours—un impact sur l'espace générique qu'est la science-fiction.

D'ailleurs, un rapprochement avec la notion du *regard oppositionnel* (« *oppositional gaze* ») de bell hooks aura permis d'élaborer plus clairement sur ce qu'est l'expérience cinématographique oppositionnelle. hooks en appelle à une expérience active et de résistance du cinéma, qui se construit à travers le plaisir de l'opposition ; c'est-à-dire, la mise en place—par le film ou par la spectatrice du film—d'une expérience cinématographique créée par la critique, l'interrogation et la remise en question des codes visuels et des stéréotypes et récits canoniques associés au cinéma *mainstream* et des normes genrées, sexuées et raciales dominantes ayant historiquement et socialement défavorisé, principalement, les femmes noires. Même si hooks s'est concentrée sur le contexte étatsunien et que sa notion du regard oppositionnel s'articule précisément autour du cinéma hollywoodien, celle-ci s'est avérée une manière pertinente et appropriée à partir de laquelle observer le cinéma afrofuturiste, notamment en considérant l'impact central—et, de surcroît, hégémonique—d'Hollywood dans la délimitation du genre cinématographique de la science-

fiction. Certes, le cinéma afrofuturiste émerge de contextes locaux africains, afro-américains et afro-diasporiques multiples et particuliers, mais les conventions génériques science-fictionnelles qui y sont mobilisées proviennent majoritairement de la science-fiction *mainstream* hollywoodienne. Puisque celle-ci s'est conventionnellement associée aux structures raciales, coloniales, patriarcales et hétéronormatives normatives de la société étatsunienne, ses récits se sont de surcroît majoritairement centrés sur des personnages blancs (masculins, occidentaux) normatifs, et, à travers ceci, la science-fiction a normalement été perçue comme une expérience *confortable* pour certaines spectatrices et spectateurs dont les identités genrées, sexuées et/ou raciales y correspondent. En ce sens, la notion du regard oppositionnel aura institué les balises avec lesquelles concevoir l'*expérience cinématographique oppositionnelle* du cinéma afrofuturiste contemporain : dans leur construction esthétique, narrative et générique, les films analysés encouragent leurs spectatrices et spectateurs (et ce, peu importe qui ils sont) à reconnaître les expériences genrées, sexuées et raciales de leurs personnages principaux (lesquels sont noirs et, dans la plupart des cas, féminins) et, par le fait même, à réfléchir aux conventions canoniques du genre de la science-fiction. Conséquemment, ces films peuvent générer des pratiques spectatorielles critiques, interrogatoires et oppositionnelles des représentations cinématographiques normatives. Ainsi, cette recherche participe à l'avancement des études sur le cinéma de science-fiction dans lesquelles la science-fiction est appréhendée comme un outil d'opposition aux normes genrées, sexuées et raciales dominantes. Tel que le conçoit William Lempert, « la science-fiction possède le potentiel de ne pas seulement jouer avec les conventions *mainstream*, mais, surtout, d'engendrer une subversion créatrice et imaginative » (2014 : 165 ; traduction libre¹⁹⁴).

Limites de la recherche

Le corpus transnational de la recherche aura été à la fois une de ses forces et une de ses faiblesses : d'abord, une force, parce que les genres cinématographiques sont des objets transnationaux qui se définissent, en partie, par les voyages de leurs codes génériques à travers différentes industries cinématographiques ; analyser un corpus transnational aura donc permis de considérer les films

¹⁹⁴ Citation originale : “*Science fiction films hold the potential to not only play with mainstream conventions, but, more significantly, for creative and imaginative subversion.*”

étudiés comme provenant d'un espace commun, celui du genre cinématographique de la science-fiction et, plus précisément, du *subgenre* de l'Afrofuturisme. Or, ce même corpus peut également s'établir comme une des faiblesses de cette recherche, puisque sa transnationalité implique que les contextes sociaux, historiques et culturels spécifiques à chaque film ont dû être abordés de manière plus sommaire.

Approcher l'Afrofuturisme comme un espace commun aux films de mon corpus d'analyse aura également amené ceci : les analyses détaillées des films démontrent une attention plus poussée au contexte générique—science-fictionnel—des films plutôt qu'une lecture précise des contextes sociaux, culturels et historiques au sein desquels ont émergé ces mêmes films. Dans une thèse portant sur le cinéma de science-fiction et, précisément, sur l'Afrofuturisme, il semble que l'emphase sur les conventions génériques de la science-fiction est appréciable, mais il importe de reconnaître qu'un corpus délimité géographiquement aurait favorisé des analyses plus compréhensives des contextes sociaux, culturels et historiques des films. De prochaines recherches (à envisager) portant sur des corpus *contextuellement* plus limités et prenant par exemple pour objet d'étude uniquement le cinéma de science-fiction caribéen permettrait d'approfondir sur les contextes sociaux, culturels et historiques spécifiques aux régions géographiques concernées. Il en va de même pour les analyses qui se pencheraient sur un corpus national précis, par exemple, le cinéma de science-fiction afro-américain, ce qui permettrait d'offrir, à la fois, une analyse détaillée du cinéma de science-fiction *mainstream* hollywoodien et une analyse détaillée du contexte social, culturel et historique afro-américain.

Ces contextes plus limités, même s'ils offrent de futures pistes de recherche intéressantes, posent tout de même des limites : principalement, ils ne permettent pas d'examiner le cinéma de science-fiction afrofuturiste comme un *subgenre* général composant d'un corpus transnational. Ceci est un point important—et a servi à articuler la pertinence du corpus étudié—puisque les genres cinématographiques (comme la science-fiction, mais pas uniquement) sont, par définition, des objets d'analyse qui sont circonscrits de manière *globale* plutôt que *localement*. Ceci consent que les genres ne sont pas restreints à une industrie cinématographique particulière, mais qu'il existe plutôt une circulation transnationale de leurs conventions génériques qui, conséquemment, rend les genres cinématographiques compréhensibles d'une industrie cinématographique à une autre. Les

genres cinématographiques sont donc, par définition, transnationaux ; un corpus d'analyse transnational—qui tient compte de cette manière d'appréhender les genres cinématographiques—s'est ainsi présenté comme un choix logique et pertinent.

Qui plus est, un corpus transnational se situe au sein d'une pensée *panafricaniste*, soit une pensée au sein de laquelle domine l'afrocentricité. Comme le définit Amzat Boukari-Yabara, dans son ouvrage *Africa Unite ! Une histoire du panafricanisme*, « le panafricanisme est avant tout une idée et un mouvement de l'histoire, qui emprunte des pistes multiples pour rejoindre une destination finale, l'Afrique [...] » (2017[2014] : 6). En d'autres mots, le panafricanisme, qui a d'abord émergé aux États-Unis et dans les Antilles, pourrait être vu comme une manière d'appréhender une certaine solidarité raciale et de participer à la *revalorisation* des traditions culturelles noires. Insister sur l'Afrofuturisme à partir d'un corpus transnational aura donc mis de l'avant une perspective panafricaniste, laquelle m'est apparue nécessaire.

Lors de mes analyses, il a été constaté que les personnages masculins mis en scène et en récit dans le cinéma afrofuturiste sont plus complexes que je l'avais initialement anticipé. Une exploration plus compréhensive et détaillée de leur inclusion pourrait très certainement permettre d'approfondir l'étude de l'expérience oppositionnelle dans l'Afrofuturisme, et il y aurait davantage à dire sur la construction visuelle, narrative et générique des identités genrées, sexuées et raciales de ces personnages, de même que sur la possibilité de les appréhender comme des participants à l'*oppositionnalité* offerte par l'Afrofuturisme. Ceci ouvre la porte à d'autres potentiels projets de recherche.

De plus, cette recherche m'aura amenée à découvrir un intérêt (grandissant) pour l'expérience cinématographique du point de vue de l'affect—des réactions physiologiques et émotives—que l'image cinématographique provoque. Une analyse plus poussée des genres cinématographiques—comme la science-fiction—comme producteurs d'affect serait à concevoir, notamment parce que l'affect, comme l'expérience cinématographique, s'inscrit au sein de structures sociales, culturelles et historiques dont il ne peut se séparer (Antunes, 2016 ; Chaudhuri, 2014). De nombreuses recherches ont déjà été menées sur certains genres cinématographiques et les relations qu'ils entretiennent avec l'affect. C'est entre autres le cas de Noël Carroll qui conçoit que, dans certains

genres cinématographiques, comme le cinéma d'horreur ou mélodramatique, les réactions affectives générées sont « prononcées » et « évidentes » (« *pronounced and obvious* »), favorisant l'association entre affect et expérience cinématographique (2003 : 73). À l'heure actuelle, le genre cinématographique de la science-fiction n'a pas encore été étudié (ou très peu) de la perspective de l'affect. Cela serait un projet de recherche intéressant et grandement enrichissant.

En guise d'épilogue

Comme bien d'autres avant moi, j'ai longtemps (ce qui m'a semblé être une éternité) eu l'impression que cette thèse, elle n'en finirait plus de s'écrire. Pour quelqu'un qui s'imaginait entrer fièrement dans la trentaine avec un doctorat en poche, chaque année supplémentaire venait avec son lot d'impressions contradictoires. Or, ces dernières années m'ont fait prendre conscience de ce que signifiait réellement d'aller à l'école *longtemps, longtemps, peut-être même pour toujours*.

Aujourd'hui, je termine cette thèse avec une fière impression d'en connaître *beaucoup*, mais le doctorat m'aura surtout appris à ne jamais me complaire dans mes connaissances et à comprendre que les limites—de ce que je sais et ne sais pas—sont un terreau fertile et peuvent être une de mes plus grandes sources de motivation. J'ose ainsi espérer voir dans quinze-vingt-trente ans à quel point ce *beaucoup* n'était finalement que *très peu*.

RÉFÉRENCES

- Abraham, I. (2006). The contradictory spaces of postcolonial techno-Science. *Economic and Political Weekly*, 41(3), 210-217.
- Adami, E. (2017). Waste-wor(l)ds as parables of dystopian 'elsewheres' in postcolonial speculative discourse. *Anglistica AION an Interdisciplinary Journal*, 19.2, 91-102. <https://doi.org/10.19231/angl-aion.201528>
- Adejunmobi, M. (2016). Introduction: African science fiction. *The Cambridge Journal of Postcolonial Literary Inquiry*, 3(3), 265-272. <https://doi.org/10.1017/pli.2016.28>
- Adesokan, A. (2008). The challenges of aesthetic populism: An interview with Jean-Pierre Bekolo. *Postcolonial Text*, 4(1).
- Alaimo, S. (2008). Trans-corporeal feminism and the ethical space of nature. Dans S. Alaimo et S. Hekman, *Material Feminisms* (p. 237-264). Indiana University Press.
- Alaimo, S. (2010). *Bodily natures: Science, environment, and the material self*. Indiana University Press.
- Alaimo, S. (2018). Trans-corporeality. Dans R. Braidotti et M. Hlavajova (dir.), *Posthuman Glossary* (p. 435-437). Bloomsbury Publishing.
- Alford, N. S. (2018). Early review: 'Black Panther' is a masterpiece. Here's why you need to see it for yourself. *The Grio*. <https://thegrio.com/2018/02/06/early-review-black-panther-masterpiece-heres-need-see/>
- Alonso, I. S. (2013). *Redefining humanity in science fiction: The alien from an ecofeminist perspective* [Thèse, doctorat]. University of Alcalá.
- Altman, R. (1984). A semantic/syntactic approach to film genre. Dans B. K. Grant (dir.), *Film Genre Reader* (p. 27-41). University of Texas Press.
- Altman, R. (1987). *The American film musical*. Indiana University Press.
- Altman, R. (1999). *Film/Genre*. British Film Institute.
- Anders, C. J. (2019). Go ahead, dream about the future. TEDTalk. https://www.ted.com/talks/charlie_jane_anders_go_ahead_dream_about_the_future

- Anderson, B. (1989). *Imagined communities: Reflections on the origin and spread of nationalism*. Verso.
- Anderson, E. K. (2016). *Nowhere to go but forward: The fiction of Octavia E. Butler*. [Thèse, doctorat]. University of Minnesota.
- Anderson, R. (2016). Afrofuturism 2.0 & the black speculative arts movement: Notes on a manifesto. *Obsidian*, 42(1/2), 228-236.
- Anderson, W. (2002). Introduction : Postcolonial technoscience. *Social Studies of Science*, 32(5-6), 643-658. <https://doi.org/10.1177/030631270203200502>
- Anthias, F. (1998). Evaluating 'diaspora': Beyond ethnicity?. *Sociology*, 32(3), 557-580.
- Antunes, L.R. (2016). *The multisensory film experience. A cognitive model of experimental film aesthetics*. Intellect Books.
- Ardanu, N. (2022). *Le bèle de Martinique : catégories de genre et genres de pratiques*. [thèse doctorat]. Université des Antilles.
- Armillas-Tiseyra, M. (2016). Afronauts: On science fiction and the crisis of possibility. *The Cambridge Journal of Postcolonial Literary Inquiry*, 3(3), 273-290. <https://doi.org/10.1017/pli.2016.14>
- Arndt, S. (2005). Bondless whiteness? Feminism and white women in the mirror of African feminist writing. Dans F. Veidt-Wild and D. Naguschewski (p. 157-172). Rodopi.
- Arnfred, S. (2011). *Sexuality and gender politics in Mozambique: Rethinking gender in Africa*. The Nordic Africa Institute et Boydell and Brewer Inc.
- Arnfred, S. (2015). Female sexuality as capacity and power? Reconceptualizing sexualities in Africa. *African Studies Review*, 58(3), 149-170.
- Arya, R. (2014). *Abjection and representation: An exploration of abjection in the visual arts, film and literature*. Palgrave Macmillan.
- Arya, R. (2017). Abjection interrogated: Uncovering the relation between abjection and disgust. *Journal of Extreme Anthropology*, 1(1), 48-61. <https://doi.org/10.5617/jea.4337>.
- Åsberg, C. (2013). The timely ethics of posthumanist gender studies. *Feministische Studien*, 31(1), 7-12.
- Åsberg, C. (2017). Feminist posthumanities in the anthropocene: Forays into the postnatural. *Journal of Posthuman Studies*, 1(2), 185-204. JSTOR. <https://doi.org/10.5325/jpoststud.1.2.0185>

- Åsberg, C., et Braidotti, R. (2018). Feminist posthumanities: An introduction. Dans C. Åsberg et R. Braidotti (dir.), *A Feminist Companion to the Posthumanities* (p. 1-22). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-62140-1_1
- Assa, S. (2017). Pumzi; the labyrinth of futureS. *Journal of the African Literature Association*, 11(1), 58-69. <https://doi.org/10.1080/21674736.2017.1335945>
- Attebery, B. (2002). *Decoding gender in science fiction*. Routledge.
- Aumont, J. (1990). *L'image*. Nathan.
- Aumont, J. et M. Marie. (2015[1998]). *L'analyse des films*. [3e édition]. Armand Colin.
- Aumont, J., et al. (2008). *Esthétique du film*. Armand Colin.
- Azodo, A. U. et M. Eke (dir.). (2010). *Critical essays on gender and sexuality in African literature and film*. Africa World Press.
- Bâ, S. M. et W. Higbee (dir.). (2012). *De-Westernizing film studies*. Routledge.
- Bâ, S.M. et K. Taylor-James. (2012). Affective passions: the dancing female body and colonial rupture in Zouzou (1934) and Karmen Geï (2001). Dans S.M. Bâ et W. Higbee, *De-Westernizing Film Studies* (p. 53-66). Routledge.
- Bachran, D. S. (2016). *From recovery to discovery: Ethnic American science fiction and (re)creating the future*. [thèse, doctorat]. The University of New Mexico.
- Bahng, A.S. (2009). *Speculative acts: The cultural labors of science, fiction, and empire* [thèse, doctorat]. University of California, San Diego.
- Bakare-Yusuf, B. (2003). Determinism: The phenomenology of African female experience. *Feminist Africa*, 2, 8-24.
- Bakare-Yusuf, B. (2008). Rethinking diasporicity: Embodiment, emotion, and the displaced origin. *African and Black Diaspora: An International Journal*, 1(2), 147-158. <https://doi.org/10.1080/17528630802224056>
- Balsamo, A. (1999). Reading cyborgs writing feminism. Dans G. Kirkup et al. (dir.), *The Gendered Cyborg: A Reader* (p. 148-158). Routledge.
- Banerjee, M. (2016). *Ecocriticism and postcolonial studies*. Dans H. Zapt (dir.), *Handbook of ecocriticism and cultural ecology* (p. 534-550). De Gruyter.

- Barad, K. (2003). Posthumanist performativity: Toward an understanding of how matter comes to matter. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 28(3), 801-831.
- Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway*. Duke University Press.
- Barker, J.M. (2009). *The tactile eye: Touch and the cinematic experience*. University of California Press.
- Barlet, O. (2000). Les nouvelles écritures francophones des cinéastes afro-européens. *Cinémas*, 11(1), 113-132.
- Barlet, O. (2012). *Les cinémas d'Afrique des années 2000: perspectives critiques*. L'Harmattan.
- Barlet, O. (2014). Cinéma: évanescence diaspora. *Africultures*, 3(99/100), 314-329.
- Barnes, S. (2008). Can a brother get some love? Sociobiology in images of African-American sensuality in contemporary cinema; or, why we'd better the hell claim Vin Diesel as our own. Dans M. Barr (dir.), *Afro-future Females* (182-190). Ohio State University Press.
- Barr, M. S. (1992). *Feminist fabulation: Space/postmodern fiction*. University of Iowa Press.
- Barr, M. S. (1993). *Lost in space: Probing feminist science fiction and beyond*. University of North Carolina Press.
- Barr, M. S. (2005). Feminist fabulation. Dans D. Seed (dir.), *A Companion to Science Fiction*. Blackwell Publishers.
- Barr, M. S. (Dir.). (2008). *Afro-future females: Black writers chart science fiction's newest new-wave trajectory*. Ohio State University Press.
- Bazin, A. (1959). *Qu'est-ce que le cinéma ? Volume 2, le cinéma et les autres arts*. Éditions du Cerf.
- Bedford, A. L. (2014). *Speculative survival: An ecofeminist analysis of Canadian women's science fiction* [Thèse, doctorat]. University of Maryland.
- Bell, W. (1996). An overview of futures studies. Dans R. Slaughter (dir.), *The Knowledge Base of Futures Studies: Foundations* (p. 28-56). DDM Media.
- Bell, W. (2002). What do we mean by futures studies?*. Dans R. Slaughter (dir.), *New Thinking for a New Millennium. The Knowledge Base of Futures Studies* (p. 3-25). Routledge.
- Bellour, R. (1995). *L'analyse du film*. Calmann-Lévy.

- Belmont, C. (2007). Ecofeminism and the natural disaster heroine. *Women's Studies*, 36(5), 349-372. <https://doi.org/10.1080/00497870701420230>
- Bengal, R. (2018). 'You don't owe or control me': Janelle Monáe on her music, politics and undefinable sexuality. *The Guardian*, Culture. <https://www.theguardian.com/music/2018/feb/22/you-dont-own-or-control-me-janelle-monae-on-her-music-politics-and-undefinable-sexuality>
- Bergman, H. *et al.* (2014). What about the future? The troubled relationship between futures and feminism. *NORA - Nordic Journal of Feminist and Gender Research*, 22(1), 63-69. <https://doi.org/10.1080/08038740.2013.854831>
- Bernault, F. et J. Tonda. (2009). Le Gabon : une dystopie tropicale. *Politique africaine*, 3(115), 7-26.
- Berry-Flint, S. (2004). Genre. Dans T. Miller & R. Stam (dir.), *A Companion to Film Theory* (p. 25-44). Blackwell Publishers.
- Bhabha, H. K. (1983). The other question. *Screen*, 24(6), 18-36. <https://doi.org/10.1093/screen/24.6.18>
- Bhabha, H. K. (1997). The other question: The stereotype and colonial discourse. Dans K. M. Newton (dir.), *Twentieth-Century Literature Theory* (p. 293-301). MacMillian Publishers Limited.
- Bhabha, H. K. (2007). *Les lieux de la culture: une théorie postcoloniale*. Payot.
- Bisschoff, L. (2009). *Women in African cinema: An aesthetic and thematic analysis of filmmaking by women in francophone West Africa and Lusophone and Anglophone Southern Africa*. [Thèse, doctorat]. University of Stirling.
- Bisschoff, L. (2020). African cyborgs : Females and feminists in african science fiction film. *Interventions*, 22(5), 606-623. <https://doi.org/10.1080/1369801X.2019.1659155>
- Blais, M. et S. Martineau. (2006). L'analyse inductive générale : description d'une démarche visant à donner un sens à des données brutes. *Recherches qualitatives*, 26(2), 1-18.
- Blumenfeld, W. J. et M. Sönsner Breen. (2016). (dir.). *Butler matters: Judith Butler's impact on feminist and queer studies*. Routledge.
- Boisvert, S. (2017). *Les masculinités télévisées et les paradoxes contemporains du genre : une analyse comparative des identités narratives dans les fictions sérielles nord-américaines (Québec, Canada, États-Unis)* [Thèse, doctorat]. Université du Québec à Montréal.

- Boni, T. (2014). Femmes en Négritude : Paulette Nardal et Suzanne Césaire. *Rue Descartes*, 4(83), 62-76.
- Borst, E. M. (2009). *Cyborg art: An explorative and critical inquiry into corporeal human-technology convergence* [Thèse, doctorat]. University of Waikato.
- Bouie, J. (2018). Black Panther is a Marvel movie superpowered by its ideas. *Slate*, Movies. <https://slate.com/culture/2018/02/black-panther-the-new-marvel-movie-reviewed.html>
- Boukari-Yabara, A. (2017[2014]). *Africa unite! Une histoire du panafricanisme* (traduction). Éditions La Découverte.
- Bould, M. (2007a). Come alive by saying no: An Introduction to black power SF. *Science Fiction Studies*, 34(2), 220-240.
- Bould, M. (2007b). The ships landed long ago: Afrofuturism and black SF. *Science Fiction Studies*, 34(2), 177-186.
- Bould, M. (2015). African science fiction 101. *Science Fiction Research Association Review*, 311, 11-18.
- Bould, M. (2019). Afrofuturism and the archive: Robots of Brixton and Crumbs. *Science Fiction Film and Television*, 12(2), 171-193.
- Bouilly, F. (2005). Dialectique des lieux et non-lieux chez Jacques Tati. Dans A. Goliot-Lété (dir.), *Le film architecte* (p. 133-152). Harmattan.
- Boutouba, J. (2004). *Writing and filming the subaltern: Gender, history and postcolonialism* [Thèse, doctorat]. University of Southern California.
- Brah, A. (1996). *Cartographies of diaspora: Contesting identities*. Routledge.
- Brah, A. et A. Phoenix. (2004). Ain't I a woman? Revisiting intersectionality. *Journal of International Women's Studies*, 5(3), 75-86.
- Braidotti, R. (1994). *Nomadic subjects: Embodiment and sexual difference in contemporary feminist theory*. Columbia University Press.
- Braidotti, R. (1997). Meta(1)morphoses. *Theory, Culture & Society*, 14(2), 67-80. <https://doi.org/10.1177/026327697014002007>
- Braidotti, R. (2003). Becoming woman : Or sexual difference revisited. *Theory, Culture & Society*, 20(3), 43-64. <https://doi.org/10.1177/02632764030203004>

- Braidotti, R. (2006). Posthuman, all too human : Towards a new process ontology. *Theory, Culture & Society*, 23(7-8), 197-208. <https://doi.org/10.1177/0263276406069232>
- Braidotti, R. (2008a). Affirmation, pain and empowerment. *Asian Journal of Women's Studies*, 14(3), 7-36. <https://doi.org/10.1080/12259276.2008.11666049>
- Braidotti, R. (2008b). Intensive genre and the demise of gender. *Angelaki*, 13(2), 45-57. <https://doi.org/10.1080/09697250802432112>
- Braidotti, R. (2013a). Posthuman humanities. *European Educational Research Journal*, 12(1), 1-19. <https://doi.org/10.2304/eej.2013.12.1.1>
- Braidotti, R. (2013b). Yes, there is no crisis : Working towards the posthumanities. *International Journal for History, Culture and Modernity*, 1(2), 187-199. <https://doi.org/10.5117/HCM2013.2.BRAI>
- Braidotti, R. (2013c). *The posthuman*. Polity Press.
- Braidotti, R. (2019). A theoretical framework for the critical posthumanities. *Theory, Culture & Society*, 36(6), 31-61. <https://doi.org/10.1177/0263276418771486>
- Braidotti, R. (2022). *Posthuman feminism*. Polity Press.
- Brassart, A. (2005). Espace et identité sexuée. Dans A. Goliot-Lété (dir.), *Le film architecte* (p. 153-166). Harmattan.
- Bréan, S. (2014). « Machine sensuelle à fonctionnement symbolique » : l'extraterrestre de Philippe Durval, à la confluence du surréalisme et de la science-fiction. *ReS Futurae*, 4. <https://doi.org/10.4000/resf.531>
- Brickell, C. (2005). Masculinities, performativity, and subversion: A sociological reappraisal. *Men and Masculinities*, 8(1), 24-43.
- Brown, J. (2013). The human project: Utopia, dystopia, and the black heroine in *Children of Men* and *28 Days Later*. *Transition*, 110, 120-135.
- Brown, M., et Staeheli, L. A. (2003). Are we there yet? Feminist political geographies. *Gender, Place & Culture*, 10(3), 247-255. <https://doi.org/10.1080/0966369032000114019>
- Brown, T. (2022). When tech meets tradition: How Wakandan technology transcends anti-blackness. Dans E. Pérez et T.E. Brown (dir.), *Black Panther and Philosophy: What Can Wakanda Offer the World?* (p. 165-174). Blackwell.
- Browne, S. (2015). *Dark matters: On the surveillance of blackness*. Duke University Press.

- Bruneteaux, P. (2013). *Le colonialisme oublié : de la zone grise plantationnaire aux élites mulâtres à la Martinique*. Éditions du croquant.
- Bryce, J. (2019). African futurism: Speculative fictions and “rewriting the great book”. *Research in African Literatures*, 50(1), 1-19.
- Buckingham-Hatfield, B. (2000). *Gender and environment*. Routledge.
- Bungaro, M. (2005). Male feminist fiction: Literary subversions of a gender-biased script. Dans F. Veit-Wild et D. Naguschewski (dir.), *Body, Sexuality, and Gender: Versions and Subversions in African Literatures* (p. 47-63). Rodopi.
- Burke, T. (1996). *Lifebuoy men, lux women: Commodification, consumption, and cleanliness in modern Zimbabwe*. Duke University Press.
- Burnett, J. Y. (2015). The great change and the great book: Nnedi Okorafor’s postcolonial, post-apocalyptic Africa and the promise of black speculative fiction. *Research in African Literatures*, 46(4), 133-150. <http://doi.org/10.2979/reseafritelite.46.4.133>
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble*. Routledge.
- Butler, J. (2004). *Undoing Gender*. Routledge.
- Butler, J. et J. W. Scott. (dir.). (2013). *Feminists theorize the political*. Routledge.
- Cadora, K. (2010). Feminist cyberpunk. Dans G. J. Murphy et S. Vint (dir.), *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives* (p. 157-172). Routledge.
- Calvin, R. (2012). Feminist science fiction. Dans Lars Schemink (dir.), *A Virtual Introduction to Science Fiction* (p. 1-14). http://virtual-sf.com/?page_id=2.
- Calvin, R. (2014). The environmental dominant in Wanuri Kahiu’s *Pumzi*. Dans S. Fritzsche (dir.), *The Liverpool Companion to World Science Fiction Film* (p. 21-35). Liverpool University Press.
- Campt, T. M. (2021). *A Black gaze. Artists changing how we see*. The Massachusetts Institute of Technology Press.
- Carrasco, R. (2006). *New heroes on screen: Prototypes of masculinity in contemporary science fiction*. Universidad de Huelva.
- Carrasco, R. (2014). (Re)defining the gendered body in cyberspace : The virtual reality film. *NORA - Nordic Journal of Feminist and Gender Research*, 22(1), 33-47. <https://doi.org/10.1080/08038740.2013.866597>

- Carrasco, R. (2019). The commodified body in post/in human subjectivities in Frears's Dirty Pretty Things and Romanek's Never Let Me Go. *Comparative Literature and Culture*, 21(1). <http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol21/iss1/6>
- Carrasco, R., et al. (2015). Science fiction and bodies of the future: Alternative gender realities in Hollywood Cinema. *Journal of Futures Studies*, 20(2), 67-80.
- carrington, A. M. (2016). *Speculative blackness: The future of race in science fiction*. University of Minnesota Press.
- Carroll, N. (2003). *Engaging the moving image*. Yale University Press.
- Carstens, D., et Roberts, M. (2009). Protocols for experiments in African science fiction. *Scrutiny* 2, 14(1), 79-94. <https://doi.org/10.1080/18125440903151694>
- Casetti, F. (1999[1993]). *Les théories du cinéma depuis 1945*. Nathan Paris.
- Chambers, S. (2003). Telepistemology of the closet; or, the queer politics of Six Feet Under. *Journal of American Culture*, 26(1), 24-41.
- Chambers, S. A. (2007). 'An incalculable effect': Subversions of heteronormativity. *Political studies*, 55(3), 656-679.
- Chaudhuri, S. (2006). *Feminist film theorists. Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa de Lauretis, Barbara Creed*. Routledge.
- Chaudhuri, S. (2014). *Cinema of the dark side: Atrocity and the ethics of film spectatorship*. Edinburgh University Press.
- Chikafa-Chipiro. (2019). The future of the past: imagi(ni)ng black womanhood, Africana womanism and Afrofuturism in Black Panther. *Image&Text*, 33, <http://dx.doi.org/10.17159/2617-3255/2018/n33a4>
- Choe, S. (2015). The invention of romance: Park Chan-wook's I'm a Cyborg, But That's OK. Dans J.L. Feeley et S.A. Wells (dir.), *Simultaneous Worlds: Global Science Fiction*. The University of Minnesota Press.
- Chonville, N. (2017). *Vers une déconstruction de la fiction hétéronormative dans le système scolaire martiniquais*. [thèse de doctorat]. Université des Antilles.
- Chun, W. H. K. (2009). Introduction: Race and/as technology; or, how to do things to race. *Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies*, 24(1), 7-35. <https://doi.org/10.1215/02705346-2008-013>

- Chung, H.J. (2015). Media heterotopias and science fiction: Transnational workflows and transgalactic spaces in digitally composited ecosystems. Dans J.L. Feeley et S.A. Wells (dir.), *Simultaneous Worlds: Global Science Fiction Cinema* (p. 85-102). University of Minnesota Press.
- Clarke, S. (2013). Queer theory and speculative realism : A real foundation for queer politics. *Footnotes*, 6. <https://journal.lib.uoguelph.ca/index.php/footnotes/article/view/2325>
- Coddington, K. (2015). Feminist geographies “beyond” gender: De-coupling feminist research and the gendered subject. *Geography Compass*, 9(4), 214-224. <https://doi.org/10.1111/gec3.12207>
- Cole, C. M. *et al.* (2007). *Gender after Africa*. Indiana University Press.
- Colleyn, J.P. (2010). La culture visuelle au sud du Sahara. *Cahiers d'études africaines*, 50(198/200), 1055-1065.
- Colmon, C. D. (2017). Queer afrofuturism : Utopia, sexuality, and desire in Samuel Delany’s *Aye, and Gomorrah*. *Utopian Studies*, 28(2), 327-346. <https://doi.org/10.5325/utopianstudies.28.2.0327>
- Columpar, C. (2002). The gaze as theoretical touchstone: The intersections of film studies, feminist theory, and postcolonial theory. *Women’s Studies Quarterly*, 30(1-2), 25-44.
- Coly, A. A. (2015). Un/Clothing African womanhood: Colonial statements and postcolonial discourses of the African female body. *Journal of Contemporary African Studies*, 33(1), 12-26.
- Conrad, D. (2011). Femmes futures: one hundred years of female representation in sf cinema. *Science Fiction Film & Television*, 4(1), 79-100. <https://doi.org/10.3828/sfftv.2011.5>
- Cooper, B. (2000). Chick flicks” as feminist texts: The appropriation of the male gaze in *Thelma & Louise*. *Women’s Studies in Communication*, 23(3), 277-306. <https://doi.org/10.1080/07491409.2000.11735771>
- Cooper, B. (2016). Intersectionality. Dans L. Dish et M. Hawkesworth (dir.), *The Oxford Handbook of Feminist Theory* (p. 1-25). Oxford University Press.
- Cornea, C. (2005). Figurations of the cyborg in contemporary science fiction novels and film. Dans D. Seed (dir.), *A Companion to Science Fiction* (p. 275-288). Blackwell Publishers.
- Cornell, J. (2011). *The end at the end: Apocalyptic cinema at the close of a millennium*. [thèse, doctorat]. New York University.

- Côté, É. (2018). Black Panther : finale décevante pour un film grandiose. *La Presse*, cinéma. <https://www.lapresse.ca/cinema/critiques/201802/16/01-5154128-black-panther-finale-decevante-pour-un-film-grandiose-12.php>
- Crawley, M.-L. (2020). 'This a different angle': Dancing at the Louvre. *Danza e Ricerca*, 283-296. <https://doi.org/10.6092/ISSN.2036-1599/11858>
- Creed, B. (1993). *The monstrous feminine: Film, feminism, psychoanalysis*. Routledge.
- Crocker, A. (2017). 20 best sci-fi movies featuring women. *Culturess*, <https://culturess.com/2017/06/08/20-best-sci-fi-movies-featuring-women/>
- Cruz, J. M. (2015). Reimagining feminist organizing in global times: Lessons from African feminist communication. *Women and Language*, 38(1), 23-42.
- Csicsery-Ronay, Jr., I. (1991). The SF of theory: Baudrillard and Haraway. *Science Fiction Studies*, 18(3), 387-404.
- Csicsery-Ronay, Jr., I. (2002). Dis-Imagined communities: Science fiction and the future of nations ». Dans V. Hollinger et J. Gordon (dir.), *Edging into the Future: Science Fiction and Contemporary Cultural Transformations* (p. 215-237). University of Pennsylvania Press.
- Csicsery-Ronay, Jr., I. (2003). Science fiction and empire. *Science Fiction Studies*, 30(2), 231-245. JSTOR.
- Csicsery-Ronay Jr., I. (2005). Science fiction/criticism. Dans D. Seed (dir.), *A Companion to Science Fiction*. Blackwell Publishers.
- Csicsery-Ronay Jr., I. (2008). *The seven beauties of science fiction*. Wesleyan University Press.
- Csicsery-Ronay, Jr., I. (2012). What do we mean when we say 'global science fiction' ? Reflections on a new nexus. *Science Fiction Studies*, 39(3), 478-493. JSTOR. <https://doi.org/10.5621/sciefictstud.39.3.0478>
- Cubitt, S. (2014). De-colonising ecomedia. *Cultural Politics*, 10(3), 275-286.
- Curtis, C.P. (2012). *Postapocalyptic fiction and the social contract*. Lexington Books.
- Curto, R. N. (2008). *Inter-Tech(s): Colonialism and the Question of Technology in Twentieth-Century French and Francophone Literature*. [Thèse, doctorat]. Yale University.
- Dagiral, É. (2008). Pirates, hackers, hacktivistes : déplacements et dilution de la frontière électronique. *Critique*, 6-7(733-734), 480-495. <https://doi.org/10.3917/criti.733.0480>

- D'Aloia, A. (2010). Cinematic enwaterment: Drowning bodies in the contemporary film experience. *ComunicazioniSocialo*, 3, 31-39.
- D'Aloia, A. (2012a). The intangible sound: A neurophenomenology of the film experience. *Necsus: European Journal of Media Studies*, 1(2), 219-239.
- D'Aloia, A. (2012b). Film in depth. Water and immersivity in the contemporary film experience. *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies*, 5, 87-106.
- D'Aloia, A. (2014). Neurofilmology: An introduction, *Cinéma & cie*, 22/23, 9-26.
- D'Aloia, A. (2015). The character's body and the viewer: Cinematic empathy and embodied simulation in the film experience. Dans P. Kravanja (dir.), *Embodied Cognition and Cinema* (p. 187-201). Presses Universitaires de Louvain.
- D'Aloia, A. (2021). *Neurofilmology of the moving image. Gravity and vertigo in contemporary cinema*. Amsterdam University Press.
- Daniel, J. (2009). La crise sociale aux Antilles françaises. *EchoGéo*.
<https://doi.org/10.4000/echogeo.11117>
- Dao, M. (2018). Tisser un lien. Dans Leïla Cukierman *et al.* (dir.), *Décolonisons les arts !* (p. 26-31). L'Arche Éditeur.
- da Silva, A.M. (2010). War of the worlds: Postcolonial identities in afro-american speculative fiction. *Letras & Letras*, 26(2), 369-388.
- da Silva, M. I. S. (2013). *Narratives of desire: Gender and sexuality in Bugul, Aidoo, and Chiziane*. [thèse, doctorat]. University of Oregon.
- Davis Rogan, A. M. (2008). Tananarive Due and Nalo Hopkinson revisit the reproduction of mothering: Legacies of the past and strategies for the future. Dans M. S. Barr (dir.), *Afro-Future Females*, (p. 75-99). Ohio State University Press
- Daw, S. (2018). The 9 queerest moments from Janelle Monáe's new album 'Dirty Computer', *Billboard*, Pride. <https://www.billboard.com/culture/pride/janelle-monae-new-album-dirty-computer-queerest-moments-8423240/#!>
- de Beauvoir, S. (1976[1949]). *Le deuxième sexe*. Gallimard.
- Debruge, P. (2018). Film review: Black Panther. *Variety*.
<https://variety.com/2018/film/reviews/black-panther-review-1202682942/>

- Deckha, M. (2012). Toward a postcolonial, posthumanist feminist theory: Centralizing race and culture in feminist work on nonhuman animals. *Hypatia*, 27(3), 527-545. <https://doi.org/10.1111/j.1527-2001.2012.01290.x>
- De Cristofaro, D. (2021). Patterns of repetition: colonialism, capitalism and climate breakdown in contemporary post-apocalyptic fiction. *Parallax*, 27(1), 12-30. <https://doi.org/10.1080/13534645.2021.1976462>
- de Jesus, D. (2019). *Precarious girlhood: Problematizing reconfigured tropes of feminine development in post-2009 recessionary cinema*. [thèse, doctorat]. Concordia University.
- de Laurentis, T. (1984). *Alice doesn't: Feminism, semiotics, cinema*. Indiana University Press.
- Delvaux, M. (2020). *Le Boys Club*. Les éditions du remue-ménage.
- Dery, M. (1994). Black to the future: Interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose. Dans M. Dery (dir.), *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture* (p. 179-222). Duke University Press.
- Dery, M. (2008). Black to the future: Afro-futurism 1.0. Dans M. S. Barr (dir.), *Afro-Future Females*, (p. 6-13). Ohio State University Press.
- Desai, K., et Sanya, B. N. (2016). Towards decolonial praxis: Reconfiguring the human and the curriculum. *Gender and Education*, 28(6), 710-724. <https://doi.org/10.1080/09540253.2016.1221893>
- Descombes, B. (2022). De l'avantage (ou non) de définir la science-fiction (comme expérience de pensée). *ReS Futurae*, 20. <https://doi.org/10.4000/resf.11316>
- De Souza, P. (2004). Folie de l'écriture, écriture de la folie dans la littérature féminine des Antilles françaises. *Présence francophone : Revue internationale de langue et de littérature*, 63(1), 129-144. <https://crossworks.holycross.edu/pf/vol63/iss1/10>.
- Diabate, N. (2011). *Genital Power: Female Sexuality in West African Literature and Film*. [Thèse, doctorat]. The University of Texas at Austin.
- Diawara, M. (1992). *African cinema: Politics and culture*. Indiana University Press.
- Diawara, M. (2010). *African film: New forms of aesthetics and politics*. Prestel.
- Dickason, O. P. (1976). *The myth of the savage and the beginnings of French colonialism in the Americas*. [Thèse, doctorat]. Université d'Ottawa.

- Doane, M. A. (1999). Technology, representation, and the feminine. Dans J. Wolmark (dir.), *Cybersexualities: A reader on feminist theory, cyborgs, and cyberspace*. Edinburgh University Press.
- Donawerth, J. L. et C. A. Kolmerten. (1994). *Utopian and science fiction by women: Worlds of difference*. Syracuse University Press.
- Douglas, M. (2002). *Purity and danger: An analysis of concept of pollution and taboo*. Routledge Classics.
- Dowsett, G. W. (2000). Bodyplay: Corporeality in a discursive silence. Dans R. Parker *et al.* (dir.), *Framing the Sexual Subject: The Politics of Gender, Sexuality, and Power* (p. 29-45). University of California Press.
- Draper, J. L. (2015). Deconstructing the racialised gaze: Subverting whiteness in the work of Minnette Vári. *De Arte*, 50(92), 50-67. <https://doi.org/10.1080/00043389.2015.11877224>
- Dua, E. et A. Trotz. (2002). Transnational Pedagogy: Doing Political Work in Women's Studies. An Interview with Chandra Talpade Mohanty. *Atlantis*, 26(2), 66-77.
- Dubey, M. (2008). Becoming animal in black women's science fiction. Dans M. Barr (dir.), *Afro-Future Females* (p. 31-51). The Ohio State University.
- Duborgel, B. (dir.). (1982). *Espaces en représentation*. Centre Interdisciplinaire d'Études et de Recherches sur l'Expression Contemporaine.
- Duborgel, B. (1985). *Images et temps : quatre études sur l'espace du sens*. Centre Interdisciplinaire d'Études et de Recherches sur l'Expression Contemporaine.
- Durack, C. M. (2006). *(Re)mapping 'woman' and 'nature': An ecofeminist reading of Away and Afterimage* [Mémoire, maîtrise]. Concordia University.
- Elia, A. (2014). The languages of afrofuturism. *Lingue e Linguaggi*, 12, 83-96. <https://doi.org/10.1285/I22390359V12P83>
- Ellis, C. (2018). *Antebellum posthuman : Race and materiality in the mid-nineteenth century*. Fordham University Press.
- Erigha, M. (2016). Do African Americans direct science fiction or blockbuster franchise movies? Race, genre, and contemporary hollywood. *Journal of Black Studies*, 47(6), 550-569. <https://doi.org/10.1177/0021934716653348>
- Eshun, K. (2003). Further considerations of afrofuturism. *CR: The New Centennial Review*, 3(2), 287-302. <https://doi.org/10.1353/ncr.2003.0021>

- Esquenazi, J. P. (2000). Le film, un fait social. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 18(99), 13-47.
- Esquenazi, J.P. (2007). Éléments de sociologie du cinéma. *CiNéMas*, 17(2-3), 117-141.
- Ethis, E. (2018). *Sociologie du cinéma et de ses publics* [4e édition]. Armand Colin.
- Everhart, A. R. (2016). *Crises of in/humanity: Posthumanism, afrofuturism, and science as/and fiction*. [Mémoire, maîtrise]. Queen's University.
- Faces of Africa*. (2019). Mukuka Nkoloso: The Afronaut. *Africa CGTN*, Africa Live. <https://africa.cgtn.com/2019/04/08/faces-of-africa-mukuka-nkoloso-the-afronaut/>
- Fahs, B. (2015). The body in revolt: The impact and legacy of second wave corporeal embodiment. *Journal of Social Issues*, 71(2). 386-401. <https://doi.org/10.1111/josi.12117>.
- Fahs, B. (2017a). The dreaded body: Disgust and the production of 'appropriate' femininity. *Journal of Gender Studies*, 26(2). 184-196. <https://doi.org/10.1080/09589236.2015.1095081>.
- Fahs, B. (2017b). Mapping 'gross' bodies: The regulatory politics of disgust. Dans A.S. Elias *et al.* (dir.), *Aesthetic Labour: Rethinking Beauty Politics in Neoliberalism* (p. 83-100). Palgrave Macmillan.
- Fancher, P. J. (2009). *Life through the lens: Cyborg subjectivity in cinema*. [Mémoire, maîtrise]. Georgetown University.
- Faria, C., et Mollett, S. (2016). Critical feminist reflexivity and the politics of whiteness in the 'field'. *Gender, Place & Culture*, 23(1), 79-93. <https://doi.org/10.1080/0966369X.2014.958065>
- Faria, C., et Mollett, S. (2020). 'We didn't have time to sit still and be scared': A postcolonial feminist geographic reading of 'An other geography'. *Dialogues in Human Geography*, 10(1), 23-29. <https://doi.org/10.1177/2043820619898895>
- Faria, C. *et al.* (2020). Feminist political geographies: Critical reflections, new directions. *Environment and Planning C: Politics and Space*, 38(7-8), 1149-1159. <https://doi.org/10.1177/2399654420952419>
- FranceTv Pro*. (s.d.) Entretien avec Alain Bidard. *FranceTv Pro*, Dossier de presse. [Francetvpro.fr/contenu-de-presse/180148](http://francetvpro.fr/contenu-de-presse/180148)
- Fedtke, J. (2022). Wakanda as a sustainable smart society: Africanfuturism in Marvel's Black Panther. Dans J. Hodapp (dir.), *Graphic Novels and Comics as World Literature*, (p. 229-242). Bloomsbury.

- Feeley, J. L., et Wells, S. A. (2015). *Simultaneous Worlds*. University of Minnesota Press
- Ferwerda, S. (2016). *Narrating the anthropocene: Threading contemporary feminist theory and fiction in a human-dominated world*. [Mémoire, maîtrise]. Utrecht University.
- FitzPatrick, J. L. (2017). Hacking the future: The space and place of earth in postcolonial science fiction. [Thèse, doctorat]. University of Pittsburgh.
- Flick, U. (2014). *An Introduction to Qualitative Research* [5e édition]. Sage Publishing.
- Forbes-Erickson, D. A-R. (2013). *Performance of fluid identities and black liminal displacements by threshold women* [Thèse, doctorat]. The University of Texas at Austin.
- Fournout, O. (2012). La fabrique du héros hollywoodien : L'acteur et l'intériorité. *Communication & langages*, 2(172), 137-156.
- Frazier, J. (2018). *Subversive realities: Magical realism as a decolonial agent in speculative fiction*. [Mémoire, maîtrise]. Texas Tech University.
- Frindéthié, K. M. (2009). *Francophone African cinema: History, culture, politics and theory*. McFarland&Company Publishers.
- Gaard, G. (1993). *Ecofeminism*. Temple University Press.
- Gadjigo, S. (2004). Le cinéma africain et la diaspora noire américaine. *Présence Africaine*, 170, 169-173.
- Galand, S. (2021). *Le féminisme Pop*. Les éditions du remue-ménage.
- Gamble, S. (2001[1998]). *The routledge companion to feminism and postfeminism*. Routledge.
- Gandon, A.-L. (2009). L'écoféminisme : Une pensée féministe de la nature et de la société. *Recherches féministes*, 22(1), 5-25. <https://doi.org/10.7202/037793ar>
- Gardies, A. (2019). *L'espace au cinéma*. Klincksieck.
- Garuba, H. (2003). Explorations in animist materialism: Notes on reading/writing African literature, culture, and society. *Public culture*, 15(2), 261-285.
- Gates, B. T. (1996). A root of ecofeminism: Ecoféminisme. *Interdisciplinary Studies in Literature and Environment*, 3(1).
- Gaudin, A. (2011). *L'image-espace : pour une géopoétique du cinéma*. [Thèse, doctorat]. Université Paris 3.

- Gaudin, A. (2013). Sound & space: construction audio-visuelle de l'espace dans le cinéma contemporain. *Une larme du diable, revue des mondes radiophoniques et sonores*, 4, 55-68.
- Gaudin, A. (2014). L'image-espace : Propositions théoriques pour la prise en compte d'un « espace circulant » dans les images de cinéma. *Miranda*, 10. <https://doi.org/10.4000/miranda.6216>
- Gaudin, A. (2015). *L'espace cinématographique : esthétique et dramaturgie*. Armand Colin.
- Gaudin, A. (2018). The viewer's embodiment into cinematic space: Notes on a 'space-image' cinema. Dans F. Rosário et I. Villarrea Álvarez, *New Approaches to Cinematic Space* (193-204). Routledge.
- Gaudreault, A. et F. Jost. (2017[1990]). *Le récit cinématographique*. [3e édition]. Armand Colin.
- Genin, C. (dir.). (2007). *Images et esthétique*. Publications de la Sorbonne.
- Genova, James E.. (2013). *Cinema and development in West Africa*. Indiana University Press.
- George, E. et A. Piva. (2012). Imag(in)ing the universe: Cosmos, cinema, otherness. Dans S.M. Bâ et W. Higbee, *De-Westernizing Film Studies* (19-52). Routledge.
- Gilarek, A. (2012). Marginalization of "the other": Gender discrimination in dystopian visions by feminist science fiction authors. *Texmat*, 2(2), 221-238. <https://doi.org/10.2478/v10231-012-0066-3>
- Giraldo, I. (2016). Coloniality at work: Decolonial critique and the postfeminist regime. *Feminist Theory*, 17(2), 157-173. <https://doi.org/10.1177/1464700116652835>
- Gilroy, P. (2017[1993]). *L'Atlantique noir : Modernité et double conscience*. Éditions Amsterdam.
- Goh, K. (2018). Tracing the evolution of Janelle Monáe's high-concept music videos, *Dazed*, Music-Feature. <https://www.dazeddigital.com/music/article/39679/1/janelle-monae-visual-aesthetic-evolution>
- Goliot-Lété, A. (dir.). (2005). *Le film architecte*. Harmattan.
- Gomel, E. (2012). Posthuman voices: Alien infestation and the poetics of subjectivity. *Science Fiction Studies*, 39(2), 177-194.
- Gómez Muñoz, P. (2018). *A better world ? Cosmopolitan struggles in twenty-first century science fiction cinema* [Thèse, doctorat]. Université de Zaragoza.
- Gordin, M. D., Tilley, H., et Prakash, G. (dir.). (2010). *Utopia/dystopia: Conditions of historical possibility*. Princeton University Press.

- Gough, N. (2003). Speculative fictions for understanding global change environments: Two thought experiments. *Managing Global Transitions*, 1(1), 5-27.
- Graham, E. (2002). *Representations of the post/human: Monsters, aliens, and others in popular culture*. Rutgers University Press.
- Graham, E. (2004). Post/human conditions. *Theology & Sexuality*, 10(2), 10-32. <https://doi.org/10.1177/135583580401000202>
- Grant, B.K. (1999). 'Sensuous elaboration': Reason and the visible in the science-fiction film. Dans A. Kuhn (dir.), *Alien zone II: The spaces of science-fiction cinema* (p. 16-30). Verso
- Grant, B.K. (2003[1986]). *Film genre reader III*. University of Texas Press.
- Grewell, G. (2001). Colonizing the universe: Science fictions then, now, and in the (imagined) future. *Rocky Mountain Review of Language and Literature*, 55(2), 25-47. JSTOR. <https://doi.org/10.2307/1348255>
- Grewe-Volpp, C. (2016). *Ecofeminism, the toxic body, and Linda Hogan's Power*. Dans H. Zapt (dir.), *Handbook of ecocriticism and cultural ecology* (p. 208-225). De Gruyter.
- Grierson, T. (2018). Why Janelle Monae's 'Dirty Computer' film is a timely new sci-fi masterpiece. *RollingStone*, Music. <https://www.rollingstone.com/music/music-features/why-janelle-monaes-dirty-computer-film-is-a-timely-new-sci-fi-masterpiece-629117/>
- Grosz, E. (1994). *Volatile bodies: Toward a corporeal feminism*. Indiana University Press.
- Grosz, E. (1999). Space, time, and bodies. Dans In J. Wolmark (dir.), *Cybersexualities: A reader on feminist theory, cyborgs, and cyberspace*. Edinburgh University Press.
- Grosz, E. (2011). *Becoming undone: Darwinian reflections on life, politics, and art*. Duke University Press.
- Gueye, O. (2015). La science-fiction africaine, laboratoire d'un autre futur. *Revue du crieur*, 2(2), 54-63. <https://doi.org/10.3917/crieu.002.0054>
- Guffey, E. et K.C. Lemay. (2014). Retrofuturism and steampunk. Dans R. Latham (dir.), *The Oxford Handbook of Science Fiction* (p. 434-450). Oxford University Press.
- Gunn, C. (2020). *Black cyborgs: Blackness narratives in technology, speculative fiction, and digital cultures* [Thèse, doctorat]. University of Minnesota.

- Guthrie, R. (2019). Redefining the colonial: An afrofuturist analysis of Wakanda and speculative fiction. *Journal of Future Studies*, 24(2), 15-28. [https://doi.org/10.6531/JFS.201912_24\(2\).0003](https://doi.org/10.6531/JFS.201912_24(2).0003)
- Gwynne, J. (dir.). (2016). *Transgression in anglo-american cinema : Gender, sex, and the deviant body*. Columbia University Press.
- Halberstam, J. (1998). *Female masculinity*. Duke University Press.
- Halberstam, J. et I. Livingston. (1995). *Posthuman bodies*. Indiana University Press.
- Hall, S. (1990). Cultural Identity and Diaspora. Dans J. Rutherford (dir.), *Identity: Community, Culture, Difference* (p. 222-237). Lawrence&Wishart.
- Hall, S. (2003). Cultural identity and diaspora. Dans P. Williams et L. Chrisman (dir.), *Colonial discourse and post-colonial theory: A reader* (p. 227-237). Pearson Education.
- Hall, S. (2007). *Identités et cultures : Politiques des Cultural Studies*. Éditions Amsterdam.
- Halliday, S. (2014). *Representations of Gender and Subjectivity in 21st Century American Science Fiction Television*. [Thèse, doctorat]. University of East Anglia.
- Hampton, G. J. (1999). *Changing bodies: Reading the body in the fiction of Octavia E. Butler* [Thèse, doctorat]. Duke University.
- Hanchey, J. N. (2020a). Desire and the politics of africanfuturism. *Women's Studies in Communication*, 43(2), 119-124. <https://doi.org/10.1080/07491409.2020.1745589>
- Hanchey, J. N. (2020b). Decolonizing aid in *Black Panther*. *Review of Communication*, 20(3), 260-268. <https://doi.org/10.1080/15358593.2020.1778070>
- Haraway, D. (2006). A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late 20th century. Dans J. Weiss, J. Nolan, J. Hunsinger, et P. Trifonas (dir.), *The International Handbook of Virtual Learning Environments* (p. 117-158). Springer Netherlands.
- Harding, S. (2009). Postcolonial and feminist philosophies of science and technology: Convergences and dissonances. *Postcolonial Studies*, 12(4), 401-421. <https://doi.org/10.1080/13688790903350658>
- Hardy, K. J. (2015). *Unsettling hope: Settler colonialism and utopianism*. [Thèse, doctorat]. Queen's University.
- Harman, S. (2016). Stuart Hall: Re-reading Cultural Identity, Diaspora, and Film. *Howard Journal of Communication*, 27(2), 112-129.

- Harris, M.L. (2016). Ecowomanism: An introduction. *Worldviews: Global Religions, Culture, and Ecology*, 20(1), 5-14. <https://doi.org/10.1163/15685357-02001002>
- Harris, M.L. (2017a). *Ecowomanism: African American Women and Earth-Honoring Faiths*. Orbis Books.
- Harris, M.L. (2017b). Ecowomanism and ecological reparations. Dans J.Hart (dir.), *The Wiley Blackwell Companion to Religion and Ecology* (p. 195-202). Wiley Publishing.
- Harrow, K. W. (dir.). (1999). *African cinema: Post-colonial and feminist readings*. Africa World Press.
- Harrow, K. W. (2007). *Postcolonial African cinema: From political engagement to postmodernism*. Indiana University Press.
- Harrow, K. W. (2013). *Trash: African cinema from below*. Indiana University Press.
- Harrow, K. W. (2015). Manthia Diawara's waves and the problem of the 'authentic'. *African Studies Review*, 58(3), 13-30.
- Hassler-Forest, D. (2014). The politics of world-building: Heteroglossia in Janelle Monae's afrofuturist WondaLand. *Paradoxa*, 26, 284-303.
- Hassler, Forest, D. (2022). *Janelle Monáe's "Dirty Computer"*. Palgrave Macmillan.
- Hatch, Kristen. (2016). Judith Butler: Sex, gender, and subject formation. Dans M. Pomerance et R. B. Palmer (dir.), *Thinking in the dark: Cinema, theory, practice* (p. 241-252). Rutgers University Press.
- Hayles, K. N. (1999). *How we became posthuman*. University of Chicago Press.
- Hayles, K. N. (2004). Refiguring the posthuman. *Comparative Literature Studies*, 41(3), 311-316. <https://doi.org/10.1353/cls.2004.0031>
- Hayles, K. N. (2010). How we became posthuman: Ten years on an interview with N. Katherine Hayles. *Paragraph*, 33(3), 318-330.
- Heffernan, T. (2015). The post-apocalyptic imaginary: Science, fiction, and the death drive. *English Studies in Africa*, 58(2), 66-79.
- Heise, U.K. (2008). *Sense of place and sense of planet: The environmental imagination of the global*. Oxford University Press.
- Henton, J. E. (2008). Close encounters between traditional and nontraditional science fiction. Dans M. S. Barr (dir.), *Afro-Future Females* (p. 100-118). Ohio State University Press.

- Higgins, T.E. (2001). *Religiosity, cosmology and folklore. The African influence in the novels of Toni Morrison*. Routledge.
- Hill Collins, P. (1990). *Black feminist thought*. Routledge.
- Hill Collins, P. (2016). *La pensée féministe noire*, traduction de Diane Lamoureux. Les éditions remue-ménage.
- Hollinger, V. (1993). A new alliance of postmodernism and feminist speculative fiction. *Science Fiction Studies*, 20(2), 272-276.
- Hollinger, V. (1999). (Re)reading queerly: Science fiction, feminism, and the defamiliarization of gender. *Science Fiction Studies*, 26(77), 23-40. depauw.edu/sfs/backissues/77/hollinger77.htm
- Hollinger, V. (2008). 'Something like a fiction': Speculative intersections of sexuality and technology. Dans W. Gay Pearson, V. Hollinger et J. Gordon (dir.), *Queer Universes: Sexualities in Science Fiction* (p. 140-160). Liverpool University Press.
- Holmes, C. (2020). Feminist approaches to environmentalism: Ecofeminism, ecowomanism, and borderlands environmentalism. Dans A. Sataswati et B. L. Shaw (dir.), *Feminist and Queer Theory: An Intersectional and Transnational Reader* (p. 383-389). Oxford University Press.
- hooks, b. (1992). *Black Looks: Race and Representation*. Routledge.
- hooks, b. (2000a). *Feminist theory: From margin to center*. Routledge.
- hooks, b. (2000b). *Feminism is for everybody: Passionate politics*. Pluto Press.
- hooks, b. (2004). *We real cool: Black men and masculinity*. Routledge.
- hooks, b. (2006). *Outlaw culture: Resisting representations*. Routledge.
- hooks, b. (2008). The oppositional gaze. Dans A. Jones (dir.), *The feminism and visual culture reader* (Édition révisée, p. 94-105). Routledge.
- hooks, b. (2009[1996]). *Reel to Real: Race, Class and Sex at the Movies*. Routledge.
- hooks, b. (2017). *De la marge au centre : théorie féministe* (N. B. Grüsigg, Trad.). Éditions Cambourakis.

- Huerter, S. (2022). *Beastly Boys: The racial-sexual politics of Meat*. Dans E. Pérez et T. E. Brown (dir.), *Black Panther and Philosophy: What Can Wakanda Offer the World?* (p. 97-106). John Wiley & Sons Publishing.
- Hugo, E. (2017). Looking forward, looking back: Animating magic, modernity and the African city-future in Nnedi Okorafor's *Lagoon*. *Social Dynamics*, 43(1), 46-58. <https://doi.org/10.1080/02533952.2017.1345528>
- Hugon, A. (dir.). (2004). *Histoires des femmes en situation coloniale*. Éditions Karthala.
- Hurley, K. (2008). Is that a future we want? An ecofeminist exploration of images of the future in contemporary film. *Futures*, 40(4), 346-359. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2007.08.007>
- Huz, A. (2022). Démêlés avec le *novum* : démontages et remontages de la notion dans une perspective culturelle intermédiatique. *ReS Futurae*, 20, <https://doi.org/10.4000/resf.11338>
- Hyndman, J. (2004). Mind the gap: Bridging feminist and political geography through geopolitics. *Political Geography*, 23(3), 307-322. <https://doi.org/10.1016/j.polgeo.2003.12.014>
- Imre, A. et al. (dir.). (2007). *Transnational Feminism in Film and Media*. Palgrave.
- Jameux, D. (1984). Symbole. Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 15 avril 2023. URL : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/symbole/>
- Janney, R. (2012). Pragmatics and cinematic discourse. *Lodz Papers in Pragmatics*, 8(1), 85-113.
- Jeffords, S. (1994). *Hard bodies: Hollywood masculinity in the Reagan era*. Rutgers University Press.
- John, M. E. (1996). *Discrepant Dislocations: Feminism, Theory, and Postcolonial Histories*. University of California Press.
- Johnston, K. M. (2011). *Science fiction film: A critical introduction*. Berg Publishers.
- Jones, C. L. (2013). *Futurebodies: Octavia Butler as post-colonial cyborg theorist*. [Thèse, doctorat]. Bowling Green State University.
- Jost, F. (2014). *Sous le cinéma, la communication*. VRIN.
- Joy, A. M. (2017). On the historical and futuristic interface: Cultural identity in Nalo Hopkinson's *Midnight Robber*. *Research Journal of English Language and Literature*, 5(3). <http://www.rjelal.com/5.3.17a/342-347%20ANN%20MARY%20JOY.pdf>
- Jullier, L. (2012). *Analyser un film: de l'émotion à l'interprétation*. Flammarion.

- Jullier, L. (2019[2002]). *L'analyse de séquences*. [5e édition]. Armand Colin.
- Jullier, L. et M. Marie. (2007). *Lire les images de cinéma*. Larousse.
- Kaplan, A. E. (2004). Global feminisms and the state of feminist film theory. *Signs*, 30(1), 1236-1248.
- Kaplan, A. E. (2016). Visualizing climate trauma: The cultural work of films anticipating the future. Dans K. L. Hole, D. Jelača, E. A. Kaplan, et P. Petro (dir.), *The Routledge companion to cinema and gender*. Routledge.
- Karkulehto, S. et al. (dir.). (2019). *Reconfiguring human, nonhuman and posthuman in literature and culture*. Routledge.
- Kermode, F. (1966). *The sense of an ending*. Oxford University Press.
- Kilgore, D.W.D. (2008). Beyond the history we know: Nnedi Okorafor-Mbachu, Nisi Shawl, and Jarla Tangh rethink science fiction tradition. Dans M. S. Barr (dir.), *Afro-Future Females*, (p. 119-129). Ohio State University Press.
- Kim, E. (2015). Unbecoming Human: An Ethics of Objects. *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, 21(2-3), 295-320. <https://doi.org/10.1215/10642684-2843359>
- Kim, M. (2017). *Afrofuturism, science fiction, and the reinvention of African American culture* [Thèse, doctorat]. Arizona State University.
- Kitchin, R., et Kneale, J. (2001). Science fiction or future fact? Exploring imaginative geographies of the new millennium. *Progress in Human Geography*, 25(1), 19-35. <https://doi.org/10.1191/030913201677411564>
- Kneale, J. (2011). Space. Dans M. Bould et al. (dir.), *The Routledge Companion to Science Fiction* (p. 423-432). Routledge.
- Kornhaber, D. (2017). From posthuman to postcinema: Crises of subjecthood and representation in Her. *Cinema Journal*, 56(4), 3-25.
- Kortekallio, K. (2020). *Reading mutant narratives: The bodily experientiality of contemporary ecological science fiction* [Thèse, doctorat]. University of Helsinki.
- Kracauer, S. (1973). *De Caligari à Hitler*. L'Âge d'Homme.
- Kremer-Marietti. (2007). Symbolique. Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 15 avril 2023. URL : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/symbolique/>
- Kristeva, J. (1982a). *Powers of horror: An essay on abjection*. Columbia University Press.

- Kristeva, J. (1982b). Approaching abjection. *Oxford Literary Review*, 5(1–2), 125–149. <https://www.jstor.org/stable/43973647>.
- Kuhn, A. (dir.). (1990). *Alien zone : Cultural theory and contemporary science fiction cinema*. Verso.
- Kuhn, A. (dir.). (1999). *Alien zone II: The spaces of science-fiction cinema*. Verso.
- Kumbalonah, A. (2015). *Mobility and the representation of african dystopian spaces in film and literature* [Thèse, doctorat]. Ohio University.
- Kurtz, M. (2016). *Globalization, postcolonialism, and science fiction: Nomadic transgressions* [Thèse, doctorat]. Brock University.
- Kwan, A. (2007). Seeking new civilizations : Race normativity in the *Star Trek* franchise. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 27(1), 59-70. <https://doi.org/10.1177/0270467606295971>
- Lamartine, T. (2010). *Le féminin au cinéma*. Sisyphe.
- Lambert, F. (1998). Espace et narration : théorie et pratique. *Poétiques du recueil*, 30(2), 111-121.
- Lambourne, R. J. et al. (1990). *Close encounters? Science and science fiction*. Adam Hilger.
- Lamizet, B. (1992). *Les lieux de la communication*. Mardaga.
- Langer, J. (2011). *Postcolonialism and science fiction*. Springer.
- Larue, i. (2018). *Libère-toi cyborg ! Le pouvoir transformateur de la science-fiction féministe*. Éditions Camboutakis.
- Lauten, K. M. (1997). *Ex-hum(aniz)e/re-hum(aniz)e: Disturbing bodies in 'post-colonial' francophone literature and film* [Thèse, doctorat]. University of Michigan.
- Lavender III, I. (2011). *Race in American science fiction*. Indiana University Press.
- Lavender III, I. (dir.). (2014). *Black and brown planets. The politics of race in science fiction*. University Press of Mississippi.
- Lavender III, I. et L. Yaszek (dir.). (2020). *Literary Afrofuturism in the twenty-first century*. The Ohio State University Press.
- Lefebvre, H. (1974). La production de l'espace. *L'Homme et la société*, 31(1), 15-32.

- Lefebvre, M. (2007). Théorie, mon beau souci. *Cinémas*, 17(2-3), 143-192. <https://doi.org/10.7202/016754ar>
- Le Gallo, S. et L. Lomazzi. (2022). Butler : Corps précaires et performativité. Dans F. Aubin, E. George et J. Rueff (dir.), *Perspectives critiques en communication. Contextes, théories et recherches empiriques*. (Tome 2, p. 259-280). Presses de l'Université du Québec.
- Lelièvre, S. (2000). Enjeux interprétatifs de la féminité dans l'écriture de Souleymane Cissé. *Cinémas*, 11(1), 61-76.
- Lempert, W. (2014). Decolonizing encounters of the third kind: Alternative futuring in native science fiction. *Visual Anthropology Review*, 30(2), 164-176. <https://doi.org/10.1111/var.12046>
- Lempert, W. (2018). Generative hope in the postapocalyptic present. *Cultural Anthropology*, 33(2), 202-212. <https://doi.org/10.14506/ca33.2.04>
- Leong, D. (2016). The mattering of black lives: Octavia Butler's hyperempathy and the promise of the new materialisms. *Catalyst: Feminism, Theory, Technoscience*, 2(2), 1-35. <https://doi.org/10.28968/cftt.v2i2.28799>
- Lindner, K. (2012). Situated bodies, cinematic orientations: Film and (queer) phenomenology. Dans S.M. Bâ et W. Higbee (dir.), *De-westernizing film studies* (pp. 152-165). Routledge.
- Lindner, K. (2017). *Film bodies: Queer feminist encounters with gender and sexuality in cinema*. Bloomsbury Academic Publishing.
- Lloyd, M. (2015). *Butler and ethics*. Edinburgh University Press.
- Longhurst, R. (2000). *Bodies: Exploring fluid boundaries*. Routledge.
- Loomba, A. (2015). *Colonialism/Postcolonialism* [3e édition]. Routledge.
- Lopez Cassell, D. (2019). Parsing the real and unreal stories of the Zambian Space Academy. *Hyperallergic*, culture. <https://hyperallergic.com/515006/afonauts-nuotama-frances-bodomo-interview/>
- Lorde, A. (2007[1984]). *Sister outsider: Essays and speeches*. Crossing Press.
- Loughrey, C. (2018). Black Panther brings afrofuturism in the mainstream. *Independent*, culture. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/black-panther-afrofuturism-ryan-coogler-definition-explainer-watch-release-date-a8209776.html>
- Luciano, D., et Chen, M. Y. (2015). Has the queer ever been human? *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, 21(2-3), 183-207. <https://doi.org/10.1215/10642684-2843215>

- Maathai, W. (2004). *The green belt movement: Sharing the approach and the experience*, revised edition. Lantern.
- Maathai, W. (2009). *The challenge for Africa*. Anchor/Random House.
- Maathai, W. (2010). *Replenishing the earth: Spiritual values for healing ourselves and the world*. Doubleday.
- Mabasa, X. et P. Boshoff. (2022). Liberatory violence or the gift: paths to decoloniality in *Black Panther*. *Image & Text*, 36. http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1021-14972022000100007
- MacDonald, I. P. (2014). *Alter-africas: Science fiction and the post-colonial black african novel*. [Thèse, doctorat]. Columbia University.
- MacGregor, S. (2006). *Beyond mothering earth: ecological citizenship and the politics of care*. University of British Columbia Press.
- Makwambeni, B. et A. Prunel Sibiyi. (2022). Accounting for the popularity of *Black Panther* among Black South African women in Soweto township. *Image&Text*, 36, <http://dx.doi.org/10.17159/2617-3255/2022/n36a4>
- Manfrédo, S. (2005). *La science-fiction*. Le Cavalier Bleu.
- Marinucci, M. (2016). *Feminism is queer: The intimate connection between queer and feminist theory*. Bloomsbury.
- Marotta, M. (2017). Cyberpunk women. *Blade Runner 2049* and its contemporaries. *Film International Issue*, 92, 76-88. <https://orcid.org/0000-0003-0086-2295>
- Mayer, R. (2000). 'Africa as an alien future': The middle passage, afrofuturism, and postcolonial waterworlds. *Amerikastudien/American Studies*, 45(4), 555-566. JSTOR.
- Mayer, S. (2016). *World risk society and ecoglobalism: risk, literature, and the anthropocene*. Dans H. Zapt (dir.), *Handbook of ecocriticism and cultural ecology* (p. 494-511). De Gruyter.
- Mayer, S. (2017). Girl power: Back to the future of feminist science fiction with *Into the Forest and Arrival*. *Film Quarterly*, 70(3), 32-42. <https://doi.org/10.1525/fq.2017.70.3.32>
- Mbembe, A. (2000). *De la postcolonie: Essai sur l'imagination politique dans l'Afrique contemporaine*. Karthala.

- Mbembé, A. (2014). Afrofuturisme et devenir-nègre du monde. *Politique africaine*, 136(4), 121. <https://doi.org/10.3917/polaf.136.0121>
- McClintock, A. (1992). The angel of progress: Pitfalls of the term 'post-colonialism'. *Social Text*, 31-32, 84-98.
- McClintock, A. (1995). *Imperial leather: Race, gender, and sexuality in the colonial contest*. Routledge.
- McClintock, A. (1997). 'No longer in a future heaven': Gender, race, and nationalism. *Cultural Politics*, 11, 89-112.
- McClintock, A., A. Mufti et E. Shohat (dir.). (1997). *Dangerous liaisons: Gender, nation, and postcolonial perspectives, volume 11*. University of Minnesota Press.
- McCracken, S. (1997). Cyborg fictions: The cultural logic of posthumanism. Dans L. Panitch (dir.), *Socialist Register* (p. 288-301). Merlin.
- McFadden, P. et al. (dir.) (1999). *Reflections on gender issues in Africa*. Sapes Books.
- McFarlane, A., L. Schmeink et G. Murphy. (dir.). (2020). *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. Routledge.
- McHale, B. (1992). *Constructing postmodernism*. Routledge.
- McHale, B. (2010). Towards a poetics of cyberpunk. Dans G. J. Murphy et S. Vint (dir.), *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives* (p. 3-28). Routledge.
- McKenna Ibrahim, A. (2015). *Radical re-envisionings: Ancient Egypt, Afrofuturism, and FKA twigs* [Mémoire, maîtrise]. University of Texas at Austin.
- McNally, C. (2014). 'Fighting for the freedom of a future age': *Afrofuturism and the posthuman body* [Mémoire, maîtrise]. Lehigh University.
- McPherson, A. (2017). Afrofuturist interventions into the postcolonial: Wanuri Kahiu's Pumzi. Dans E. Thaler (dir.), *Short Films in Language Teaching* (p. 37-50). Narr Francke Attempto Verlag.
- McQueen, S. (2016). *Deleuze and Baudrillard: From cyberpunk to biopunk*. Edinburgh University Press.
- Meese, E.A et A. Parker. (dir.) (1989). *The difference within: Feminism and critical theory*. John Benjamins Publishing.

- Melzer, P. (2006). *Alien constructions: Science fiction and feminist thought* [1ère édition]. University of Texas Press.
- Merrick, H. (2009). *The secret feminist cabal: A cultural history of science fiction feminisms*. Aqueduct Press.
- Mestiri, S. (2016). *Décoloniser le féminisme. Une approche transculturelle*. Librairie philosophique VRIN.
- Mey, J. (2001). *Pragmatics: An introduction*. [2e édition]. Blackwell.
- Mey, J. (2006). Pragmatic acts. Dans K. Brown (dir.), *Encyclopedia of Language & Linguistics* (2^e édition, p. 5-12), Elsevier.
- Mey, J. (2010). Reference and the pragmeme. *Journal of Pragmatics*, 42, 2882-2888
- Meyerhoff, M. (2015). Gender performativity. Dans P. Whelehan et A. Bolin (dir.), *The international encyclopedia of human sexuality*, [1ère édition] (1-5). John Wiley & Sons Published.
- Miano, L. (2021). *L' 'autre' langue des femmes*. Grasset.
- Middleton, S. (2019). *Green cosmic dreams : Utopia and ecological exile in women's exoplanetary science fiction* [Thèse, doctorat]. McMaster University.
- Mies, M. et V. Shiva. (1993). *Ecofeminism*. Fernwood Publications/Zed Books.
- Mignolo, W.D. (2011). *The darker side of modernity: Global futures, decolonial options*. Duke University Press.
- Mikell, G. (1995). African feminism: Toward a new politics of representation. *Feminist Studies*, 21(2), 405-424.
- Miklitsch, R. (2004). Audiophilia: Audiovisual pleasure and narrative cinema in *Jackie Brown*. *Screen*, 45(4), 287-304.
- Miller, G. A. (2010). *Variables of the Human: Theoretical Utopianisms and Heterotopian Science Fictions*. [Thèse, doctorat]. University of North Carolina at Chapel Hill.
- Mills, S. (2005). *Gender and colonial space*. Manchester University Press.
- Milojević, I. et Inayatullah, S. (1998). Feminist critiques and visions of the future. *Futures Research Quarterly*, 14(1), 35-46.

- Milojević, I., et Inayatullah, S. (2003). Futures dreaming outside and on the margins of the western world. *Futures*, 35(5), 493-507. [https://doi.org/10.1016/S0016-3287\(02\)00095-2](https://doi.org/10.1016/S0016-3287(02)00095-2)
- Mirzoeff, N. (2014). Visualizing the anthropocene. *Public Culture*, 26(2), 213-232.
- Mistry, J. et A. Schuhmann. (dir.). (2015). *Gaze regimes : Film and feminisms in Africa*. Wits University Press.
- Mohanty, C. T. (2003a). 'Under western eyes' revisited: Feminist solidarity through anticapitalist struggles. *Signs*, 28(2), 499-535.
- Mohanty, C. T. (2003b). *Feminism without borders: Decolonizing theory, practicing solidarity*. Duke University Press.
- Mohanty, C. T. et al. (1991). *Third world women and the politics of feminism*. Indiana University Press.
- Moine, R. (2003). Le genre cinématographique : une catégorie de l'interprétation. *Belphégor*, 3(1), https://dalspace.library.dal.ca/bitstream/handle/10222/47673/03_01_Moine_gencin_fr_cont.pdf?sequence=1
- Moine, R. (2007). L'évitement des genres. Un fait critique ?. *La fiction éclatée : petits et grands écrans français et francophones*, 1, 105-119.
- Moine, R. (2008). *Les genres du cinéma*. Armand Colin.
- Moine, R. (2009). Film, genre et interprétation. *Le français aujourd'hui*, 165(2), 9-16. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/lfa.165.0009>
- Mollett, S., et Faria, C. (2018). The spatialities of intersectional thinking: Fashioning feminist geographic futures. *Gender, Place & Culture*, 25(4), 565-577. <https://doi.org/10.1080/0966369X.2018.1454404>
- Monnet, J. (1998). La symbolique des lieux : pour une géographie des relations entre espace, pouvoir et identité. *Cybergeo. European Journal of Geography*, <https://cybergeo.revues.org/5316>.
- Moon, H.J. (2014). *The post-apocalyptic turn: A study of contemporary apocalyptic and post-apocalyptic narrative*. [thèse, doctorat]. University of Wisconsin-Milwaukee.
- Morris, S. M. (2012). Black girls are from the future : Afrofuturist feminism in Octavia E. Butler's *Fledgling*. *WSQ: Women's Studies Quarterly*, 40(3-4), 146-166. <https://doi.org/10.1353/wsqr.2013.0034>

- Morrison, M. I. (2017). *Decolonizing utopia: Indigenous knowledge and dystopian speculative fiction* [Thèse, doctorat]. University of California at Riverside.
- Mowdy, H. (2017). *Dystopia across cultures: Gender and sexuality in contemporary dystopian fiction*. [Mémoire, maîtrise]. Texas Woman's University.
- Mtenje, A. L. (2016). *Contemporary fictional representations of sexualities from authoritarian African contexts*. [Thèse, doctorat]. Stellenbosch University.
- Mudimbe, V. Y. (1998). *The Invention of Africa*. Indiana University Press.
- Mulvey, L. (1989). Visual pleasure and narrative cinema. Dans L. Mulvey, *Visual and Other Pleasures* (p. 14-26). Palgrave Macmillan.
- Mulvey, L. (2019). *Afterimages: On cinema, women and changing times*. Reaktion Books.
- Murphy, G. J. et S. Vint. (2010). Introduction. The sea of change(s) of cyberpunk. Dans G. J. Murphy et S. Vint (dir.), *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives* (p. xi-xviii). Routledge.
- Nagib, L. (2011). *World cinema and the ethics of realism*. Continuum International Publishing Group.
- Nagib, L. (2017). Realist cinema as world cinema. Dans R. Stone *et al.* (dir.), *The Routledge Companion to World Cinema* (p. 310-322). Routledge.
- Nagib, L. *et al.* (2012). *Theorizing world cinema*. I.B. Tauris.
- Nama, A. (2008). *Black space: Imagining race in science fiction film* (1ère édition). University of Texas Press.
- Nama, A. (2011). *Super black: American pop culture and black superheroes*. University of Texas Press.
- Ncube, G. (2020). 'Human beings have a hard time relating to that which does not resemble them': Queering normativity in Nnedi Okorafor's Lagoon. *Scrutiny2*, 25(2), 69-81. <https://doi.org/10.1080/18125441.2020.1826568>
- Neale, S. (2000). *Genre and hollywood*. Routledge.
- Neimanis, A. (2017). *Bodies of water. Posthuman feminist phenomenology*. Bloomsbury Academic.
- Nelson, A. (2002). Introduction: Future texts. *Social Text*, 71, 1-15.

- Nelson, J. W. (1982). The apocalyptic vision in American popular culture. Dans L.P. Zamora (dir.), *The Apocalyptic Vision in America: Interdisciplinary Essays on Myth and Culture* (p. 154-182). Popular Press of Bowling Green State.
- Ngozi Adichie, C. (2009). *The danger of a single story* [Vidéo]. TED Talk. https://www.ted.com/talks/chimamanda_ngozi_adichie_the_danger_of_a_single_story
- Ngozi, Adichie, C. (2014). *We should all be feminists*. Knopf Doubleday Publishing Group.
- Ngozi, Adichie, C. (2017). *Dear Ijeawele, or a feminist manifesto in fifteen suggestions*. Knopf Doubleday Publishing Group.
- Nhanenge, J. (2011). *Ecofeminism: towards integrating the concerns of women, poor people, and nature into development*. University Press of America.
- Niang, S. (2014). *Nationalist African cinema: Legacy and transformations*. Lexington Books.
- Nikolova, B. (2021). The science fiction—futures studies dialogue: Some avenues for further exchange. *Journal of Futures Studies*, 25(3), 93-98.
- Nishime, L. (2005). The mulatto cyborg: Imagining a multiracial future. *Cinema Journal*, 44(2), 34-49. <https://doi.org/10.1353/cj.2005.0011>
- Nnaemeka, O. (dir.). (1998). *Sisterhood, feminisms, and power: From Africa to the diaspora*. Africa World Press.
- Nnaemeka, O. (2008). Racialization and the colonial architecture: Othering and the order of things. *PMLA*, 123(5), 1748-1751.
- Nyawalo, M. (2016). Afro-futurism and the aesthetics of hope in Bekolo's *Les Saignantes* and Kahiu's *Pumzi*. *Journal of the African Literature Association*, 10(2), 209-221. <https://doi.org/10.1080/21674736.2016.1257499>
- Nyong'o, T. (2015). Little monsters: Race, sovereignty, and queer inhumanism in *Beasts of the Southern Wild*. *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, 21(2-3), 249-272. <https://doi.org/10.1215/10642684-2843335>
- Nyongó, T. A. (2019). *Afro-fabulations: The queer drama of black life*. New York University Press.
- Ogundipe, O. (2014). *From Utopia to nightmare: National disillusionment in the contemporary Nigerian novel*. [Thèse, doctorat]. University of Alberta.
- Oku, A. (2021). Africanfuturism and the reframing of gender in the fiction of Nnedi Okorafor. *Feminist Africa*, 2(2), 75-89.

- Okuyade, O. (2016). Ecocultures and the African literary tradition. Dans H. Zapt (dir.), *Handbook of ecocriticism and cultural ecology*, (p. 459-480). De Gruyter.
- Olivier, B. (2010). Cinema and communication: 'Cinelogic' and 'cineaesthetic'. *Communitas. Journal for Community Communication and Information Impact*, 15, 39-55.
- Omelsky, M. (2012). Jean-Pierre Bekolo's african cyborgian thought. *Nka Journal of Contemporary African Art*, 2012(31), 6-21. <https://doi.org/10.1215/10757163-1586445>
- Omelsky, M. (2014). 'After the end times': Postcrisis african science fiction. *Cambridge Journal of Postcolonial Literary Inquiry*, 1(1), 33-49. <https://doi.org/10.1017/pli.2013.2>
- O'Neill, L. (2018). Feast your eyes on Janelle Monáe's 'Dirty Computer' emotion picture. *Vice, Music*. <https://www.vice.com/en/article/ywx74k/janelle-monae-dirty-computer-emotion-picture-film-watch-2018>
- Ongiri, A. (2018). Black Panther and the Black Panthers. *Los Angeles Review of Books*. <https://lareviewofbooks.org/article/black-panther-black-panthers/>
- Oppermann, S. (2016). *From material to posthuman ecocriticism: hybridity, stories, natures*. Dans H. Zapt (dir.), *Handbook of ecocriticism and cultural ecology*, (p. 273-294). De Gruyter.
- O'Rourke, M. (2013). Quantum queer: Towards a non-standard queer theory. *Identities: Journal for Politics, Gender and Culture*, 10(1-2), 123-134.
- O'Rourke, M. (2014). Bleurgh! *Interalia: A Journal of Queer Studies*, 9, 94-126.
- Osinubi, T. A. (2009). Cognition's warp : African films on near-future risk. *African Identities*, 7(2), 255-274. <https://doi.org/10.1080/14725840902808934>
- Osterweil, A. (2014). Under the Skin. *Film Quarterly*, 67(4), 44-51. <https://doi.org/10.1525/fq.2014.67.4.44>
- Ouédraogo, O. (2008). *Les représentations de la sexualité dans le cinéma francophone de l'Afrique de l'ouest*. [Thèse, doctorat]. University of Louisiana at Lafayette.
- Oyewumi, O. (2002). Conceptualizing gender: The Eurocentric foundations of feminist concepts and the challenge of African epistemologies. *Jenda: The Journal of Culture and African Women Studies*, 2(1), 1-9.
- Paillé, P. et A. Mucchielli. (2016). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Armand Colin.
- Papadimitriou, M. (2009). *Explorations of the posthuman in Octavia E. Butler's xenogenesis trilogy* [Mémoire, maîtrise]. Aristotle University of Thessaloniki.

- Papaioannou, P. (2002). *Francophone African cinema: 'Reel' fiction and the postcolonial screen*. [Thèse, doctorat]. University of Rochester.
- Paravisini-Gebert, L. (1997). Decolonizing feminism: The home-grown roots of caribbean women's movement. Dans C. López Springfield (dir.), *Daughters of caliban: Caribbean women in the twentieth century* (p. 3-17). Indiana University Press.
- Patterson, K. (2015). Meet the Filmmaker: Frances Bodomo. *Sloan Science and Film*. Récupéré de <http://scienceandfilm.org/articles/2557/meet-the-filmmaker-frances-bodomo>.
- Pearson, W. G., Hollinger, V., et Gordon, J. (dir.). (2008). *Queer universes : Sexualities in science fiction*. Liverpool University Press.
- Penley, C. (dir.). (1988). *Feminism and film theory*. Routledge.
- Penley, C. (dir.). (1991). *Close encounters: Film, feminism, and science fiction*. University of Minnesota Press.
- Perraton, C. (2007). Les formes du vivre ensemble. Dans C. Perraton et É. Paquette (dir.), *Dérive de l'espace public à l'ère du divertissement* (p. 183-200). Presses de l'Université du Québec.
- Perraton, C. (2009). Alliances et résistances dans l'espace public. Dans C. Perraton et M. Bonenfant (dir.), *Vivre ensemble dans l'espace public* (p. 31-46). Presses de l'Université du Québec.
- Perron, B. (1995). Une machine à faire penser. *IRIS-PARIS*, 20, 76-84.
- Petty, S. J. (2012). African frameworks of analysis for African film studies. Dans S. M. Bâ et W. Higbee, *De-Westernizing Film Studies*. Routledge.
- Picholle, E. (2018). Les défis du novum, de la science-fiction à l'histoire des idées scientifiques. Dans E. Blanquet, E. Picholle, S. Plantier et V. Thuin, *Espace et Temps : la science-fiction, un outil transversal pour l'histoire et la géographie* (p. 205-229). Éditions du Somnium.
- Plantinga, C. (2009). *American film and the spectator's experience*. University of California Press.
- Plate, L. (2008). Remembering the future; or, whatever happened to re-vision? *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 33(2), 389-411. <https://doi.org/10.1086/521054>
- Plumwood, V. (1994). *Feminism and the mastery of nature*. Routledge.
- Ponzanesi, S. (2016). Postcolonial and transnational approaches to film and feminism ». Dans A. Kaplan et al. (dir.), *The Routledge Companion to Cinema and Gender* (p. 25-35). Routledge.

- Postel, S. L. (2000). Entering the era of water scarcity: The challenges ahead. *Ecological Applications*, 10(4), 941-948.
- Puar, J. K. (2012). "I would rather be a cyborg than a goddess" Becoming-intersectional in assemblage Theory. *PhiloSOPHIA*, 2(1), 49-66.
- Quijano, A. (2007). Coloniality and modernity/rationality. *Cultural Studies*, 21(2-3), 168-178.
- Radomska, M. (2020). Deterritorialising death: Queerfeminist biophilosophy and ecologies of the non/living in contemporary art. *Australian Feminist Studies*, 35(104), 116-137. <https://doi.org/10.1080/08164649.2020.1802697>
- Rahman, S. (2019). *Place and postcolonial ecofeminism: Pakistani women's literary and cinematic fictions*. University of Nebraska Press.
- Raipola, J. (2020). Unnarratable matter: emergence, narrative, and material ecocriticism. Dans S. Karkulehto et al. (dir.), *Reconfiguring Human, Nonhuman, and Posthuman in Literature and Culture* (p. 263-280). Routledge.
- Raja, M.A. et al. (dir.). (2011). *The postnational fantasy: Essays on postcolonialism, cosmopolitics, and science fiction*. McFarland & Company Publishers.
- Reddock, R. (2007). Diversity, difference and caribbean feminism: The challenge of anti-racism. *Caribbean Review of Gender Studies*, 1, 1-24.
- Rico, A. R. (2017). Gendered ecologies and black feminist futures in Wanuri Kahiu's *Pumzi*, Wangechi Mutu's *The End of Eating Everything*, and Ibi Zoboi's 'The Farming of Gods.'. *Wagadu: A Journal of Transnational Women's and Gender Studies*, 18, 81-99.
- Rieder, J. (2008). *Colonialism and the emergence of science fiction*. Wesleyan.
- Rieder, J. (2020). Empire. Dans A. McFarlane, L. Schmeink et G. Murphy (dir.), *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, (s.p.). Routledge.
- Riverin, M. (2020). La chair est obsolète. *Communication*, 37(1). <https://doi.org/10.4000/communication.12132>
- Riverin, M. (2022). 'You must be shitting me': Masculinity and the displacement of disgust in *Assholes*. *Journal of Bodies, Sexualities, and Masculinities*, 3(2), 2-31. <https://doi.org/10.3167/jbsm.2022.030202>
- Roberts, R. (1993). *A new species: Gender and science in science fiction*. University of Illinois Press.

- Roberts, R. (1995). It's still science fiction: Strategies of feminist science fiction Criticism. *Extrapolation*, 36(3), 184-197.
- Roberts, R. (1999). *Sexual generations: 'Star Trek: The New Generation' and gender*. University of Illinois Press.
- Roeper, R. (2018). 'Black Panther': One of Marvel's best movie superheroes comes out of Africa. *Chicago SunTimes, Entertainment and Culture*. <https://chicago.suntimes.com/entertainment/black-panther-one-of-marvels-best-movie-superheroes-comes-out-of-africa/>
- Rohmer, E. (2000). *L'organisation de l'espace dans le 'Faust' de Murnau*. Éditions des Cahiers du cinéma.
- Rollefson, J. G. (2008). The 'robot voodoo power' thesis: Afrofuturism and anti-anti-essentialism from Sun Ra to Kool Keith. *Black Music Research Journal*, 28(1), 83-109.
- Rose, G. (1997). Situating knowledges: positionality, reflexivities and other tactics. *Progress in human geography*, 21(3), 305-320.
- Rose, G. (1999). Performing space. Dans D.B. Massey *et al.* (dir.), *Human Geography Today* (247-259). Polity Press.
- Rossini, M. (2005). Figurations of posthumanity in contemporary science/fiction: All too human(ist)? *Revista Canaria de Estudios Ingleses*, 50, 21-35.
- Rumpala, Y. (2010). Ce que la science-fiction pourrait apporter à la pensée politique. *Raisons politiques*, 40(4), 97. <https://doi.org/10.3917/rai.040.0097>
- Rumpala, Y. (2020). Sur le versant sombre des futurs économiques. Les mutations du capitalisme sous le prime du cyberpunk. *ARSSH. L'Homme & la Société*, 2(213), 145-179. <https://doi.org/10.3917/lhs.213.0145>
- Rumpala, Y. (2021a). Figurer la condition humaine au temps du cyberspace : un apport (encore) heuristique du cyberpunk et de son imaginaire ? *Terminal* [En ligne], 129. <https://doi-org.proxy.bibliotheques.uqam.ca/10.4000/terminal.7239>
- Rumpala, Y. (2021b). Problématiser les effets du technocapitalisme par la fiction ? Des marges aux mondes sociaux du cyberpunk. *Déviance et société*, 45(2), 265-288. <https://doi.org/10.3917/ds.452.0265>
- Russel, T. M. (2010). *Opposition et résistance dans la littérature féminine africaine et antillaise* [Thèse, doctorat]. Queen's University.

- Salazkina, M. (2020). World cinema as method. *Revue canadienne d'études cinématographiques*, 29(2), 10-24. <https://jstor.org/stable/10.2307/26977669>
- Saldarriaga, P. et E. Manini. (2022). *Infected Empires: Decolonizing Zombies*. Rutgers University Press.
- Salih, S. (2007). On Judith Butler and performativity. Dans K.E. Lovaas et M.M. Jenkins (dir.), *Sexualities and Communication in Everyday Life: A Reader* (p. 55-68). Sage Publishing.
- Salvaggio, R. (1984). Octavia Butler and the black science-fiction heroine. *Black American Literature Forum*, 18(2), 78-81. <https://doi.org/10.2307/2904131>
- Samatar, S. (2017). Toward a planetary history of afrofuturism. *Research in African Literatures*, 48(4), 175. <https://doi.org/10.2979/reseafritelite.48.4.12>
- Sandoval, C. (1999). New sciences: Cyborg feminism and the methodology of the oppressed. Dans J. Wolmark (dir.), *Cybersexualities*. Edinburgh University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctvxcrxdq>
- Sandoval, C. (2000). *Methodology of the oppressed*. University of Minnesota Press.
- Sarr, F. (2007). La reconstruction du mouvement social féminin africain et la production d'une pensée politique liée à la lutte des femmes. Dans F. Sarr (dir.), *Luttes politiques et résistances féminines en Afrique, Néolibéralisme et conditions de la femme* (p. 45-112). Éditions Panafrika.
- Schaeffer, J. M. (21989). *Qu'est-ce qu'un genre littéraire?*. Seuil.
- Schatz, T. (1981). *Hollywood genres: Formulas, filmmaking, and the studio system*. McGraw-Hill.
- Schmeink, L. (2014). Biopunk 101. *SFRA Review*, 309, 31-36.
- Schmeink, L. (2016). *Biopunk dystopias: genetic engineering, society and science fiction*. Liverpool University Press.
- Schnabel, L. (2014). The question of subjectivity in three emerging feminist science studies frameworks: Feminist postcolonial science studies, new feminist materialisms, and queer ecologies. *Women's Studies International Forum*, 44, 10-16. <https://doi.org/10.1016/j.wsif.2014.02.011>
- Schonig, Jordan. (2021, 29 avril). The Turing test, Judith Butler's performativity, and Her (2013) [video YouTube]. Film and Media Studies. <https://www.youtube.com/watch?v=5h-T2SRsCbQ&t=592s>.

- Schrader, B. (2019). Cyborgian self-awareness: Trauma and memory in Blade Runner and Westworld. *Theory & Event*, 22(4), 820-841.
- Schueller, M. J. (2005). Analogy and (white) feminist theory: Thinking race and the color of the cyborg baby. *Signs*, 31(1), 63-92.
- Sedgwick, E.K. (2008). *Epistemology of the closet*. University of California Press.
- Serpell, N. (2017). The Zambian's 'afonaut' who wanted to join de space race. *The New Yorker*, Culture. <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-zambian-afonaut-who-wanted-to-join-the-space-race>
- Shantu Riley, S. (1993). Ecology is a sistah's issue too: The politics of emergent afrocentric ecowomanism. Dans C.J. Adams (dir.), *Ecofeminism and the Sacred*. Continuum Publishing Company.
- Shirazi, M. et al. (2015). Gender, nation, and belonging: Representing mothers and the maternal in Asghar Farhadi's A Separation ». *Atlantis: Critical Studies in Gender, Culture & Social Justice*, 37(1), 84-93.
- Shohat, E. (2006). Post-Third-Worldist culture: Gender, nation, and the cinema. Dans W. Dissanayake et A. Guneratne (dir.), *Rethinking Third Cinema* (p. 39-56). Routledge.
- Shohat, E., et Stam, R. (1994a). *Unthinking eurocentrism: Multiculturalism and the media*. Routledge.
- Short, S. (2005). *Cyborg cinema and contemporary subjectivity*. Palgrave Macmillan.
- Siegfried, K. (2019) Feeling Collective: The Queer Politics of Affect in the Riot Grrrl Movement, *Women's Studies in Communication*, 42(1), 21-38. 10.1080/07491409.2018.1563579
- Silverman, K. (1983). *The subject of semiotics*. Oxford University Press.
- Simandan, D. (2019). Revisiting positionality and the thesis of situated knowledge. *Dialogues in Human Geography*, 9(2), 129-149. <https://doi.org/10.1177/2043820619850013>
- Simpson, J. (2001). Aboriginal peoples and knowledge: Decolonizing our processes. *Canadian Journal of Native Studies*, 21(1), 137-148.
- Sinnerbrink, R. (2016). *Cinematic ethics: Exploring ethical experience through film*. Routledge.
- Smelik, A. (2016). Feminist film theory. Dans A. Wong et al. (dir.), *The Wiley Blackwell Encyclopedia of Gender and Sexuality Studies* (p. 1-5). John Wiley & Sons, Ltd.

- Smith, E. (2012). *Globalization, utopia and postcolonial science fiction: New maps of hope*. Springer.
- Smith, S., et Vasudevan, P. (2017). Race, biopolitics, and the future: Introduction to the special section. *Environment and Planning D: Society and Space*, 35(2), 210-221. <https://doi.org/10.1177/0263775817699494>
- Sobchack, V. (1990). 'Surge and splendor': A phenomenology of the Hollywood historical epic. *Representations*, 0(29), 24-49.
- Sobchack, V. (1992). *The address of the eye: A phenomenology of film experience*. Princeton University Press.
- Sobchack, V. (1997). *Screening space: The American science fiction film*. Rutgers University Press.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal Thoughts* (1ère édition). University of California Press.
- Soloway, J. (2018). *She wants it: Desire, power, and toppling the patriarchy* (1ère édition). Crown Archetype.
- Spillers, H. J. (2003). *Black, white, and in color: Essays on American literature and culture*. University of Chicago Press.
- Spivak, G. C. (2016). Can the Subaltern Speak?. Dans P. Williams et L. Chrisman (dir.), *Colonial Discourse and Post-Colonial Theory: A Reader* (p. 66-111). Columbia University Press.
- Springer, C. (1999). The pleasure of the interface. Dans J. Wolmark (dir.). *Cybersexualities: A reader on feminist theory, cyborgs, and cyberspace*. Edinburgh University Press.
- Spurlin, W. J. (2010). Resisting heteronormativity/resisting recolonization: affective bonds between indigenous women in southern Africa and the difference(s) of postcolonial feminist history. *Feminist Review*, 95, 10-26. <https://doi.org/10.1057/fr.2009.56>
- Staeheli, L. A., Kofman, E., et Peake, L. J. (dir.). (2004). *Mapping women, making politics: Feminist perspectives on political geography*. Routledge.
- Stanić, I. (2021). *Visions of the future in contemporary cyberpunk*. [Mémoire, maîtrise]. University of Zagreb.
- Starr, M. (2016). Beyond machine dreams: Zen, cyber-, and transnational feminisms in Ruth Ozeki's *A Tale for the Time Being*. *Meridians*, 13(2), 99-122. <https://doi.org/10.2979/meridians.13.2.06>

- Staszak, J.F. (2009). Other/Otherness. Dans R. Kitchin et N. Thrift (dir.), *International Encyclopaedia of Human Geography* (p. 43-47). Elsevier.
- Steenkamp, E. L. (2011). *Identity, belonging and ecological crisis in South African speculative fiction*. [Thèse, doctorat]. Rhodes University.
- Sunday, O.N. et J. Egbudu Akung. (2022). Afrofuturism and Africanfuturism: Black speculative writings in search of meaning and criteria. *Research Journal of Advances Humanities*, 3(3). <https://doi.org/10.58256/rjah.v3i3.870>
- Sutherland, J.A et K. Feltey (dir.). (2013). *Cinematic sociology: Social life in film*. Sage Publications.
- Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of science fiction: On the poetics and history of a literary genre*. Yale University Press.
- Suvin, D. (2000). Novum is as novum does. Dans K. Sayer et al. (dir.), *Science fiction, critical frontiers*, (p. 3-22). Palgrave Macmillan.
- Swanson, H. A. et al. (2015). Less than one but more than many : Anthropocene as science fiction and scholarship-in-the-making. *Environment and Society*, 6(1). <https://doi.org/10.3167/ares.2015.060109>
- Swarbrick, J. (2020). *The monstrous masculine: Male metamorphosis in contemporary science fiction cinema* [Thèse, doctorat]. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Tamale, S. (dir.). (2011). *African sexualities: A reader*. Pambazuka Press.
- Telotte, J.P. (2001). *Science fiction film*. Cambridge University Press.
- Telotte, J.P. (2015). F.P.1 and the language of a global science fiction cinema. Dans J.L. Feeley et S.A. Wells (dir.), *Simultaneous Worlds: Global Science Fiction Cinema* (p. 103-118). University of Minnesota Press.
- Thomas, P. L. (2013). *Science fiction and speculative fiction: Challenging genres*. Sense.
- Thornham, S. (2001). Feminism and film. Dans S. Gamble (dir.), *The Routledge Companion to Feminism and Postfeminism* (p. 75-83). Routledge.
- Tidwell, C. (2011). *No longer estranged: Women, science, science fiction*. [Thèse, doctorat]. The University of Texas at Arlington.
- Tischleder, B.B. (2019a). Introduction: Multispecies chronotopes—Keywords for thinking creatively beyond the human. Dans B. Spengler et B.B. Tischleder (dir.), *An Eclectic Bestiary: Encounters in a More-than-Human World* (p. 11-30). Transcript Verlag.

- Tischleder, B.B. (2019b). Theorising things, building worlds: Why the new materialisms deserve literary imagination. *Open Cultural Studies*, 3, 125-134.
- Travers, P. (2018). 'Black Panther' review: History-making superhero movie's a masterpiece. *Rolling Stone*.
<https://web.archive.org/web/20180206222959/https://www.rollingstone.com/movies/reviews/peter-travers-black-panther-is-a-marvel-movie-masterpiece-w516361>
- Trier-Bieniek, A. (dir.). (2015). *Feminist theory and Pop culture*. Sense Publishers.
- Trier-Bieniek, A. (dir.). (2016). *The Beyoncé effect: Essays on sexuality, race and feminism*. McFarland & Company Publishers.
- Truffaut-Wong, O. (2017). The 17 most feminist sci-fi movies ever. *Bustle*, Entertainment. [Bustle.com/p/17-most-feminist-sci-fi-movies-ever-to-inspire-you-to-take-on-patriarchy-50173](https://www.bustle.com/p/17-most-feminist-sci-fi-movies-ever-to-inspire-you-to-take-on-patriarchy-50173)
- Truitt, B. (2018). Review: Rousing, representative 'Black Panther' is one spectacular superhero. *USA TODAY*, Movies.
<https://www.usatoday.com/story/life/movies/2018/02/06/review-black-panther-marvel-gets-rousing-representative-superhero/308436002/>
- Tuck, E., et Yang, W. K. (2012). Decolonization is not a metaphor. *Decolonization: Indigeneity, Education & Society*, 1(1), 1-40.
- Turan, K. (2018). Review: 'Black Panther' imaginative standout in cinematic universe. *Los Angeles Times*, Movies.
<https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-ca-mn-black-panther-review-20180206-story.html>
- Tyagi, R. (2014). Understanding postcolonial feminism in relation with postcolonial and feminist theories. *International Journal of Language and Linguistics*, 1(2), 45-50.
- Ungaro, J. (2005). *Américains héros de cinéma*. L'Harmattan.
- van Veen, T. C. (2013). Vessels of transfer: Allegories of afrofuturism in Jeff Mills and Janelle Monáe. *Dancecult*, 5(2), 7-41. <https://doi.org/10.12801/1947-5403.2013.05.02.02>
- Vaughan, A., (2020) "Performing *Pride*: Re-enactment, Queer Identity and the Performance of Solidarity", *Open Library of Humanities* 6(1), 24. <https://doi.org/10.16995/olh.321>
- Veit-Wild, F. et D. Naguschewski (dir.). (2005). *Body, Sexuality, and Gender: Versions and Subversions in African Literatures*. Rodopi.

- Veracini, L. (2011). *District 9 and Avatar: Science fiction and settler colonialism*. *Journal of Intercultural Studies*, 32(4), 355-367. <https://doi.org/10.1080/07256868.2011.584614>
- Veracini, L. (2012). Review: On settler colonialism and science fiction (again). *Settler Colonial Studies*, 2(1), 268-272. <https://doi.org/10.1080/2201473X.2012.10648836>
- Vergès, F. (2017). Racial Capitalocene. Dans G.T. Johnson et A. Lubin (dir.), *Futures of Black Radicalism* (p. 73-82). Verso Books.
- Vergès, F. (2020). *Une théorie féministe de la violence. Pour une politique antiraciste de la protection*. La fabrique éditions.
- Vint, S. (2007). *Bodies of tomorrow: Technology, subjectivity, science fiction*. University of Toronto.
- Vogler, C. (2007[1992]). *The writer's journey: Mythic structure for writers*. Michael Wiese Productions.
- Von Mücke, D. (2019). Humanist vestiges in contemporary science fiction. *Cadernos de Letras da UFF*, 29(58), 127-147. <https://doi.org/10.22409/cadletrasuff.2019n58a658>
- von Stackelberg, P. et A. McDowell. (2015). What in the world? Storyworlds, science fiction, and futures Studies. *Journal of Futures Studies*, 20(2), 25-46.
- Wälivaara, J. (2016). *Dreams of a subversive future. Sexuality, (hetero)normativity, and queer potential in science fiction film and television*. [thèse, doctorat]. Umeå University.
- Warren, K. (dir.) (1997). *Ecofeminism: Women, culture, nature*. Indiana University Press.
- Watkins, S. (2012). Future shock: Rewriting the apocalypse in contemporary women's fiction. *Lit: Literature Interpretation Theory*, 23(2), 119-137. <https://doi.org/10.1080/10436928.2012.676490>
- Watkins, S. (2020). *Contemporary women's post-apocalyptic fiction*. Palgrave Macmillan.
- Weik von Mossner, A. (2016a). Ecocinema and gender. Dans K. L. Hole et al. (dir.), *The Routledge Companion to Cinema and Gender* (p. 437-446). Routledge.
- Weik von Mossner, A. (2016b). *Environmental narrative, embodiment and emotion*. Dans H. Zapt (dir.), *Handbook of ecocriticism and cultural ecology* (p. 534-550). De Gruyter.
- Whaley, N. (2018). Janelle Monáe's 'Dirty Computer' visual album is a queer afrofuturist love story about resistance, *Mic*, Culture. mic.com/articles/189099/Janelle-monaes-dirty-computer-visual-album-is-a-queer-afrofuturist-love-story-about-resistance

- Willey, A. (2016). A World of Materialisms: Postcolonial Feminist Science Studies and the New Natural. *Science, Technology, & Human Values*, 41(6), 991-1014. <https://doi.org/10.1177/0162243916658707>
- Williams, L. (1989). *Hard core: Power, pleasure, and the 'Frenzy of the Visible'*. University of California Press.
- Williams, L. (1991). Film bodies: Gender, genre, and excess. *Film Quarterly*, 44(4); 2-13. <https://doi.org/10.2307/1212758>.
- Wilson, P. (2019). The afronaut and retrofuturism in africa. *ASAP/Journal*, 4(1), 139-166.
- Winter, J. (2016). *Science fiction, new space opera, and neoliberal globalism: Nostalgia for infinity*. University of Wales Press.
- Wolmark, J. (1994). *Aliens and others: Science fiction, feminism and postmodernism*. University of Iowa Press.
- Wolmark, J. (dir.). (1999a). *Cybersexualities: A reader on feminist theory, cyborgs, and cyberspace*. Edinburgh University Press.
- Wolmark, J. (1999b). Reading cyborgs writing feminism. Dans J. Wolmark (dir.). *Cybersexualities: A reader on feminist theory, cyborgs, and cyberspace*. Edinburgh University Press.
- Wolmark, J. (2005). Time and identity in feminist science fiction. Dans D. Seed (dir.), *A Companion to Science Fiction*. Blackwell Publishers.
- Womack, Y. (2013). *Afrofuturism : The world of black sci-fi and fantasy culture* [1ère édition]. Chicago Review Press.
- Wong, A. et R. Gomes. (2012). Intractable social-economic problems of Martinique. *Études caribéennes*, 21. <https://doi.org/10.4000/etudescaribeennes.6073>.
- Wright, J. (2003[1986]). Genre film and the status quo. Dans B.K. Grant (dir.), *Film genre reader III* (p. 42-50). University of Texas Press.
- Wynter, S. (2003). Unsettling the coloniality of being/power/truth/freedom: Towards the human, after man, its overrepresentation—An argument. *CR: The New Centennial Review*, 3(3), 257-337. <https://doi.org/10.1353/ncr.2004.0015>
- Yacavone, D. (2008). Towards a theory of film worlds. *Film-Philosophy*, 12(2), 83-108.
- Yacavone, D. (2015). *Film worlds: A philosophical aesthetics of cinema*. Columbia University Press.

- Yaszek, L. (2006). Afrofuturism, science fiction, and the history of the future. *Socialism and Democracy*, 20(3), 41-60. <https://doi.org/10.1080/08854300600950236>
- Yaszek, L. (2008). *Galactic suburbia: Recovering women's science fiction*. Ohio State University Press.
- Zappino, F. (2022). *Communisme queer : pour une subversion de l'hétérosexualité*. Éditions Syllepse.
- Ziethen, A. (2013). La littérature et l'espace. *Arborescences*, 3. <https://doi.org/10.7202/1017363ar>

FILMOGRAPHIE/MÉDIAGRAPHIE

- Abrams, J.J. (réalisateur). (2015). *Star Wars: The Force Awakens* [Film]. États-Unis.
- Bajoli. (réalisateur). (2019). *Zombies* [Vidéo]. Congo.
- Barnaby, J. (réalisateur). (2010). *File Under Miscellaneous* [Film, Vidéo]. Canada.
- Bay, M. (réalisateur). (1998). *Armageddon* [Film]. États-Unis.
- Beaudin, J. (réalisateur). (2002). *Le collectionneur* [Film]. Canada.
- Becker, N. (réalisatrice). (2012). *Futurestates: The 6th World* [Épisode, série télévisée]. Navajo/États-Unis.
- Bekolo, J.P. (réalisateur). (2005). *Les saignantes* [Film]. Cameroun.
- Bekolo, J.P. (réalisateur). (2016). *The Naked Reality* [Film]. Cameroun.
- Besson, L. (réalisateur). (1997). *The Fifth Element* [Film]. France/Royaume-Uni.
- Besson, L. (réalisateur). (2014). *Lucy* [Film]. France/États-Unis/Royaume-Uni.
- Bidard, A. (réalisateur). (2015). *Battledream Chronicle* [Film]. France (Martinique).
- Blomkamp, N. (réalisateur). (2009). *District 9* [Film]. Afrique de Sud/États-Unis.
- Blomkamp, N. (réalisateur). (2013). *Elysium* [Film]. États-Unis.
- Blomkamp, N. (réalisateur). (2015). *Chappie* [Film]. États-Unis.
- Boden, A. et R. Fleck. (réalisatrice et réalisateur). (2019). *Captain Marvel* [Film]. États-Unis.
- Bodomo, F. N. (réalisatrice). (2014). *Afronauts* [Film]. États-Unis.
- Bong, J.h. (réalisateur). (2013). *Snowpiercer* [Film]. Corée du Sud.
- Bowman, R. (réalisateur). (1998). *The X-Files* [Film]. États-Unis.
- Burger, N. (réalisateur). (2011). *Limitless* [Film]. États-Unis.
- Cameron, J. (réalisateur). (1984). *Terminator* [Film]. États-Unis.
- Cameron, J. (réalisateur). (1991). *Terminator 2: Judgment Day* [Film]. États-Unis.

- Cameron, J. (réalisateur). (2009). *Avatar* [Film]. États-Unis.
- Carey-Hill, D. (réalisateur). (2007). *Futurama* [Film, télévision]. États-Unis.
- Chuchu, J. (réalisateur). (2015). *To Catch a Dream* [Film]. Kenya.
- Coogler, R. (réalisateur). (2018). *Black Panther* [Film]. États-Unis.
- Coogler, R. (réalisateur). (2022). *Black Panther: Wakanda Forever* [Film]. États-Unis.
- Cornish, J. (réalisateur). (2011). *Attack the Block* [Film]. Royaume-Uni.
- Cronenberg, D. (réalisateur). (1986). *The Fly* [Film]. États-Unis.
- Cuarón, A. (réalisateur). (2006). *Children of Men* [Film]. États-Unis/Royaume-Uni.
- Cuarón, A. (réalisateur). (2013). *Gravity* [Film]. États-Unis.
- del Toro, G. (réalisateur). (2002). *Blade II* [Film]. États-Unis.
- Dillard, J.D. (réalisateur). (2016). *Sleight* [Film]. États-Unis.
- Edwards, G. (réalisateur). (2016). *Star Wars: Rogue One* [Film]. États-Unis.
- Emmerich, R. (réalisateur). (2004). *The Day After Tomorrow* [Film]. États-Unis.
- Garland, A. (réalisateur). (2014). *Ex Machina* [Film]. Royaume-Uni.
- Garland, A. (réalisateur). (2018). *Annihilation* [Film]. Royaume-Uni/États-Unis.
- Gilliam, T. (réalisateur). (1995). *12 Monkeys* [Film]. États-Unis.
- Glazer, J. (réalisateur). (2013). *Under the Skin* [Film]. Royaume-Uni.
- Gondry, M. (réalisateur). (2004). *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [Film]. États-Unis.
- Gunn, J. (réalisateur). (2014). *Guardians of the Galaxy* [Film]. États-Unis.
- Hajim, G.B. (réalisateur). (2012). *Strange Frame: Love & Sax* [Film]. États-Unis.
- Hughes, A. et A. Hughes. (réalisateur). (1993). *Menace II Society* [Film]. États-Unis.
- Jenkins, B. (réalisateur). (2016). *Moonlight* [Film]. États-Unis.
- Johnson, R. (réalisateur). (2012). *Looper* [Film]. États-Unis.

- Jonze, S. (réalisateur). (2014). *Her* [Film]. États-Unis.
- Kahiu, W. (réalisatrice). (2009). *Pumzi* [Film, Vidéo]. Kenya.
- Kaufman, P. (réalisateur). (1978). *Invasion of the Body Snatchers* [Film]. États-Unis.
- Kon, S. (réalisateur). (2006). *Paprika* [Film]. Japon.
- Kubrick, S. (réalisateur). (1986). *2001: A Space Odyssey* [Film]. Royaume-Uni.
- Lang, F. (réalisateur). (1927). *Metropolis* [Film]. Allemagne.
- Lelio, S. (réalisateur). (2017). *A Fantastic Woman* [Film]. Chili.
- Lewis, S. (réalisatrice). (2017). *Brown Girl Begins* [Film]. Canada.
- Liman, D. (réalisateur). (2014). *Edge of Tomorrow* [Film]. États-Unis.
- Llansó, M. (réalisateur). (2015). *Crumbs* [Film]. Étiopie.
- Llansó, M. (réalisateur). (2019). *Jesus Shows You the Way to the Highway* [Film]. Étiopie.
- Lucas, G. (réalisateur). (1977). *Star Wars: A New Hope* [Film]. États-Unis.
- Mambéty, D. (réalisateur). (1973). *Touki Bouki* [Film]. Sénégal.
- Masya, M. (réalisateur). (2016). *Kati Kati* [Film]. Nigéria.
- Melfi, T. (réalisateur). (2016). *Hidden Figures* [Film]. États-Unis.
- Miller, G. (2015). *Mad Max: Fury Road* [Film]. Australie.
- Miyazaki, H. (réalisateur). (1984). *Nausicaä and the Valley of the Wind* [Film]. Japon.
- Monáe, J. (auteure-compositrice-interprète). (2007). *The Chase Suite* [Album musical]. États-Unis.
- Monáe, J. (auteure-compositrice-interprète). (2010). *ArchAndroid* [Album musical]. États-Unis.
- Monáe, J. (auteure-compositrice-interprète). (2013). *The Electric Lady* [Album musical]. États-Unis.
- Monáe, J. (créatrice). (2018). *Dirty Computer* [Film, Vidéo]. États-Unis.

- Moore, R.D. et M. Dinner (créateurs). (2018). *Electric Dreams* [Série télévisée]. Royaume-Uni/États-Unis.
- Nance, T. (réalisateur). (2016). *They Charge the Sun* [Film]. États-Unis.
- Nolan, C. (réalisateur). (2014). *Interstellar* [Film]. États-Unis.
- Obasi, C.J. (réalisateur). (2018). *Hello, Rain* [Film]. Nigéria.
- Ordjanian, A.S. (photographe). (1981). *Self-Portrait* [Photographie]. États-Unis.
- Ôtomo, K. (réalisateur). (1988). *Akira* [Film]. Japon.
- Oshii, M. (réalisateur). (1995). *Ghost in the Shell* [Film]. Japon.
- Oz, F. (réalisateur). (2004). *The Stepford Wives* [Film]. États-Unis.
- Peele, J. (réalisateur). (2017). *Get Out* [Film]. États-Unis.
- Phang, J. (réalisatrice). (2015). *Advantageous* [Film]. États-Unis.
- Proyas, A. (réalisateur). (1998). *Dark City* [Film]. Australie/États-Unis.
- Proyas, A. (réalisateur). (2004). *I, Robot* [Film]. États-Unis.
- Qubeka, J.X.T. (réalisateur). (2017). *Stillborn* [Film]. Afrique du Sud.
- Reeves, M. (réalisateur). (2008). *Cloverfield* [Film]. États-Unis.
- Reeves, M. (réalisateur). (2014). *Dawn of the Planet of the Apes* [Film]. États-Unis.
- Rhimes, S. (idéatrice et productrice). (2012-2018). *Scandal* [série télévisée]. États-Unis.
- Rhimes, S. (idéatrice et productrice). (2014-2020). *How to Get Away With Murder* [série télévisée]. États-Unis.
- Riley, B. (réalisateur). (2018). *Sorry to Bother You* [Film]. États-Unis.
- Ross, G. (réalisateur). (2012). *The Hunger Games* [Film]. États-Unis.
- Schaffner, F.J. (réalisateur). (1968). *Planet of the Apes* [Film]. États-Unis.
- Scott, R. (réalisateur). (1979). *Alien* [Film]. États-Unis.
- Scott, R. (réalisateur). (1982). *Blade Runner* [Film]. États-Unis.

- Scott, R. (réalisateur). (1986). *Aliens* [Film]. États-Unis.
- Scott, R. (réalisateur). (1991). *Thelma and Louise* [Film]. États-Unis.
- Scott, R. (réalisateur). (2012). *Prometheus* [Film]. Royaume-Uni/États-Unis.
- Sembène, O. (réalisateur). (1966). *La Noire de...* [Film]. France/Sénégal.
- Shyamalan, M.N. (réalisateur). (2002). *Signs* [Film]. États-Unis.
- Singleton, J. (réalisateur). (1991). *Boyz n the Hood* [Film]. États-Unis.
- Spielberg, S. (réalisateur). (1982). *E.T. The Extra-Terrestrial* [Film]. États-Unis.
- Spielberg, S. (réalisateur). (1993). *Jurassic Park* [Film]. États-Unis.
- Spielberg, S. (réalisateur). (2001). *A.I. Artificial Intelligence* [Film]. États-Unis.
- Stanton, A. (réalisateur). (2008). *Wall-E* [Film]. États-Unis.
- Tarantino, Q. (réalisateur). (1997). *Jackie Brown* [Film]. États-Unis.
- Tarantino, Q. (réalisateur). (2012). *Django Unchained* [Film]. États-Unis.
- Tavares, K. (réalisateur). (2011). *Robots of Brixton* [Film, Vidéo]. Royaume-Uni.
- Tavares, K. (réalisateur). (2013). *Jonah* [Film, Vidéo]. Royaume-Uni.
- Tavares, K. (réalisateur). (2017). *Robot & Scarecrow* [Film, Vidéo]. Royaume-Uni.
- The Carters (artistes). (2018). *Apesh*t* [Vidéo]. États-Unis.
- Trachtenberg, D. (réalisateur). (2016). *10 Cloverfield Lane* [Film]. États-Unis.
- Trevorrow, C. (réalisateur). (2015). *Jurassic World* [Film]. États-Unis.
- Vack, P. (réalisateur). (2017). *Assholes* [Film]. États-Unis.
- Verhoeven, P. (réalisateur). (1987). *RoboCop* [Film]. États-Unis.
- Villeneuve, D. (réalisateur). (2016). *Arrival* [Film]. États-Unis.
- Villeneuve, D. (réalisateur). (2017). *Blade Runner 2049* [Film]. États-Unis.

Vim Crony, D. (réalisateur). (2017). *Departure* [Film, Vidéo]. États-Unis.

Wachowski, L. et L. Wachowski. (réalisatrices). (1999). *The Matrix* [Film]. États-Unis.

Weir, P. (réalisateur). (1998). *The Truman Show* [Film]. États-Unis.

Zemeckis, R. (réalisateur). (1985). *Back to the Future* [Film]. États-Unis.

Zemeckis, R. (réalisateur). (1997). *Contact* [Film]. États-Unis.