



LA CITÉ DES CONGRÈS DE NANTES  
DU 29 OCTOBRE AU 1<sup>ER</sup> NOVEMBRE 2026



## DE LA SINGULARITÉ AUX PERSPECTIVES

Après avoir interrogé la nature de nos singularités en 2025, Les Utopiales, pour leur prochaine édition, orientent leur réflexion vers l'avenir et ses perspectives.

La perspective, terme polysémique, désigne à la fois une technique de représentation spatiale, une esthétique du paysage, une succession d'événements probables et, surtout, un prisme de recomposition du réel. La science-fiction utilise ce concept pour faire de l'architecture et du paysage des protagonistes actifs, comme le font Becky Chambers dans *Libration* ou Anouck Faure dans *Aatea*, ou pour déstabiliser nos perceptions via des géométries non euclidiennes, tel Lovecraft ou des changements d'échelle radicaux comme dans *Flatland* d'Edwin Abbott Abbott. En questionnant notre observation de l'Univers, les illusions qui la distordent, autant que les vertiges qui en résultent, comment pouvons-nous finalement mettre en place des plans pour avancer, ensemble ? Et si la construction de ces plans dépendait moins de notre certitude que de notre capacité à douter ?

## L'OBSERVATION : DE LA NEUTRALITÉ À L'INTÉRACTION

**Définition** : action d'observer scientifiquement ; compte rendu des phénomènes constatés. Parole, déclaration par laquelle on fait remarquer quelque chose à quelqu'un-e. Surveillance attentive à laquelle on soumet un être vivant.

L'observation est le point de départ de toute appréhension du monde, et la science-fiction révèle rapidement qu'elle n'est jamais un acte passif ou neutre. En astrophysique, l'observation recueille des données sans pouvoir contrôler les variables, menant à des interprétations plurielles et lacunaires. Plus radicalement, la physique quantique et des œuvres comme *Solaris* de Stanisław Lem montrent que l'acte d'observer altère l'objet observé lui-même : l'observateur-ice devient un paramètre actif de l'expérience. En modifiant ce qu'il-elle regarde, quelle prétention reste-t-il à l'objectivité absolue ?

Observer implique ainsi une influence sur le sujet. Que ce soit dans *La main gauche de la nuit* d'Ursula K. Le Guin ou encore dans *Le Cycle de la Culture* d'Iain M. Banks, des entités jugent des civilisations depuis une position supposée neutre mais engagée. Cette posture touche au principe anthropique et bascule souvent vers la surveillance. Avec *Le rapport minoritaire* de Philip K. Dick, la science-fiction explore les dérives panoptiques où l'observation devient prédiction, puis contrôle, engendrant autocensure et conformité. Où se situe la frontière entre la protection collective et la surveillance généralisée ?

Observer, c'est aussi interagir. La directive première de *Star Trek*, constamment transgressée, illustre cette tension. Dans les jeux à monde ouvert comme *Cyberpunk 2077*, l'observation devient ainsi co-création transformant le pacte de lecture en une collaboration active où le point de vue (fiable ou douteux) structure l'illusion même du récit. Dans de telles œuvres, le public n'est-il pas finalement co-architecte du récit ?

## L'ILLUSION : LA CONSTRUCTION FAUSSÉE DU RÉEL

**Définition** : interprétation fautive de ce que l'on perçoit. Apparence dépourvue de réalité. Opinion fautive, croyance erronée, qui trompe par son caractère séduisant.

L'illusion, interprétation erronée ou apparence dépourvue de réalité, constitue le premier filtre de notre expérience. Nos sens ne perçoivent jamais le réel en soi, mais une construction filtrée. La science-fiction explore cette opacité via les hologrammes, les souvenirs implantés ou les mondes simulés comme avec *Vie™* de Jean Baret. Dans *Demain et le jour d'après* de Tom Sweterlitsch, ces hallucinations deviennent des refuges nécessaires face à un réel insoutenable.

La technique fabrique des illusions qu'on ne peut discerner du réel (réalité virtuelle, *deepfakes*, I.A.). Le cyberpunk interroge ce seuil vertigineux où l'illusion fonctionnelle devient une réalité légitime, souvent préférable à un réel brutal. Cependant, l'illusion scientifique possède aussi une vertu heuristique : le *glitch* ou l'anomalie n'ouvre-t-il pas la porte à de nouvelles connaissances ?

L'illusion peut être un piège délibéré, intégrant des architectures impossibles, des univers-prisons ou des maisons hantées comme dans *Model Home* de Rivers Solomon. Mais aussi un outil de contrôle social (messages subliminaux, réécriture du réel), tels les entretiens annuels des *Employés* du vaisseau d'Olga Ravn. Elle interroge également la théorie de la simulation et le solipsisme. Dans *Les Femmes de Stepford* d'Ira Levin, l'illusion prend les traits des normes sociales. Percer cette apparence, c'est l'ambition scientifique et philosophique, rappelant l'allégorie de la caverne. Le monstre n'est souvent que le reflet de la monstruosité projetée par la société, une illusion qui, intériorisée, se retourne contre l'individu, comme le subit la vouivre dans *Visqueuse* de Morgane Caussarieu. Et si notre devoir était moins de détruire l'illusion que de comprendre ce qu'elle révèle de nos peurs ?



## LE PLAN : ARCHITECTURE, POLITIQUE ET VOLONTÉ

**Définition** : sans aspérité, inégalité, ni courbure (d'une surface). Carte à grande échelle (d'une ville, d'un réseau de communications). Projet élaboré, comportant une suite ordonnée d'opérations destinée à atteindre un but.

Face à l'illusion, l'humanité élabore des plans pour rationaliser l'espace et le temps. La ville et l'architecture sont des personnages à part entière, exprimant une vision du monde, comme le labyrinthe de *Blame!* de Tsutomu Nihei, les cités de *Star Wars*, ou encore la métropole consciente de Nora K. Jemisin. Le plan peut devenir une emprise absurde perpétuée par des générations, comme c'est le cas dans *Des milliards de tapis de cheveux* d'Andreas Eschbach. Quel plan reste légitime lorsque celui-ci survit à celles et ceux qui l'ont conçu ?

Les mondes numériques, d'Oz dans *Summer Wars* de Mamoru Hosoda à la Dentelle dans *Au large des villes* de Lucie Pierrat-Pajot, miment ou supplantent le réel, posant la question de la liberté et de l'identité. Leur existence suppose un architecte et des règles, soulevant des interrogations sur la légitimité du pouvoir et la création divine. Le plan est fondamentalement politique. La science-fiction s'intéresse autant à la révolution qu'à la reconstruction post-effondrement, que ce soit dans *Un pays de fantômes* de Margaret Killjoy, ou encore *Bâtir aussi* des Ateliers de l'Antémonde. Tout plan suppose une volonté organisatrice, et s'incarne alors dans des personnages d'horlogers du monde tel que le Grand Inquisiteur ou le Magicien d'Oz, mais il existe toujours une zone d'ombre entre le plan réel et le récit qu'on en fait. La science-fiction positive, et ses œuvres comme *Tout pour tout le monde* de M.E. O'Brien et Eman Abdelhadi, tente de planifier un avenir désirable, exigeant de penser en stratège. N'est-ce pas dans cette zone d'ombre, entre le projet et sa narration, que se niche la possibilité de la manipulation comme celle de la réinvention ?

## LE VERTIGE : PERTE DE REPÈRES ET RÉVÉLATION

**Définition** : impression par laquelle une personne croit que les objets environnants et elle-même sont animés d'un mouvement circulaire ou d'oscillations. Peur de tomber dans le vide. État, trouble d'une personne égarée.

Le vertige émerge lorsque les plans entrent en conflit, que l'illusion se fissure ou que l'ampleur des structures dépasse l'entendement. L'immensité du Cosmos et l'insignifiance humaine obsèdent la science-fiction, de *Grand Central Arena* de Ryk E. Spoor à *Protocole Solitude* de Joanna Russ. Le temps lui-même est déstabilisé, entre la mémoire du futur chez Ted Chiang dans *Expiration* et des récits à l'échelle de millions d'années chez Olaf Stapledon dans *Les Derniers et les Premiers*, provoquant ainsi l'effondrement de nos repères. Comment habiter un monde où nos échelles de temps et d'espace traditionnelles deviennent obsolètes ?

Face à l'immensité, naît l'angoisse que le monde est faux ou hostile, comme dans l'horreur lovecraftienne, ou le roman *American Elsewhere* de Robert Jackson Bennett. La compréhension intellectuelle ne suffit pas à ressentir ces réalités sans risquer la folie ou la dissolution du sens. Pourtant, le vertige le plus précieux est celui qui fonde l'amour de la science-fiction : le *sense of wonder* ou ce « frémissement » devant une nouvelle intuition, comme dans le travail graphique de Tillie Walden, dans *Le Rayon de soleil*. C'est le moment où une idée bouleverse nos coordonnées mentales, offrant une perspective inattendue. Le vertige est le point de déséquilibre précédent la chute, mais aussi l'instant où tout devient possible : des découvertes d'Einstein aux lois physiques alternatives dans les œuvres de Greg Egan. Il ne s'agit pas de tomber, mais d'apprendre à habiter au bord du gouffre, une exigence partagée par la création de jeux de rôles et la narration. Et si ce vertige n'était pas une fin, mais le moteur essentiel de notre renouvellement ?

**En 2026, Les Utopiales réévaluent nos certitudes et interrogent nos mécanismes de pensée pour imaginer, ensemble, des perspectives d'avenir. N'est-ce pas dans ce mouvement constant entre observation critique, construction de plans, déconstruction des illusions et acceptation du vertige que réside la promesse, exprimée en ces mots d'Anton Makarenko, de « faire naître en nous des perspectives d'après lesquelles s'organiseront nos joies de demain » ?**

